

Jurnal Teknikal dan Sains Sosial

Journal of Technical and Social Sciences

18th Edition

Volume 1, June 2023

e-ISSN 2289 7356

**Published by: Nilai Polytechnic Negeri Sembilan
Diterbitkan oleh: Politeknik Nilai Negeri Sembilan**

Artikel/ Articles	Mukasurat/ Pages
KESEDARAN RISIKO SEMASA MELAKSANAKAN AKTIVITI PERKHEMAHAN <i>AWARENESS OF RISK WHILE PERFORMING CAMPING ACTIVITIES</i> Muhammad Farid Hilmi Aidit ^{1a} & Nur Shakila Mazalan, Dr ^{1a} Universiti Kebangsaan Malaysia ^a	1-12
PEMAHAMAN DAN MOTIVASI MURID TERHADAP ISTILAH FIQH MUAMALAT DI DALAM BUKU TEKS PENDIDIKAN SYARIAH ISLAMIAH <i>STUDENTS' UNDERSTANDING AND MOTIVATION OF THE TERM FIQH MUAMALAT IN ISLAMIC SYARIAH EDUCATION TEXT BOOK</i> Nurin Syahirah Sukeri ^{1a} & Harun Baharudin, Dr ^{2a} Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia ^a	13-27
ENHANCING LOGISTICS EDUCATION USING SIMULATION MOBILE LEARNING <i>MENINGKATKAN PENDIDIKAN LOGISTIK MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN MUDAH ALIH SIMULASI</i> Norshima Sha'ari ^{1a} & Nor Hayati Fatmi Talib, Dr ^{2a} Politeknik Nilai, Negeri Sembilan ^a	28-39
DESIGN AND DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION FOR ENGLISH LEARNING <i>REKABENTUK DAN PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGERIS</i> Kadri Yusuf, ST. ^{1a} , M.Kom Dra. Ermyna Seri, M. Hum ^{2a} , Dra. Raina Rosanti, M. Hum ^{3a} & Drs. Kun Mustain, M.Pd ^{4a} Politeknik Negeri Medan, Indonesia ^a	40-52
KAJIAN TERHADAP TAHAP KREATIVITI DALAM KALANGAN PENSYARAH DI POLITEKNIK HULU TERENGGANU <i>A STUDY ON THE LEVEL OF CREATIVITY AMONG LECTURERS AT HULU TERENGGANU POLYTECHNIC</i> Zaleha Sulong ^{1a} & Mat Sazilin Ayub ^{2a} Kolej Komuniti Kuala Terengganu ^a & Kolej Komuniti Besut ^b	53-62
KESEDIAAN MODUL MATAPELAJARAN PENGAJIAN UMUM (MPU) PENGAJIAN ISLAM DAN PERUNTUKAN JAM PEMBELAJARAN PELAJAR DI POLITEKNIK MALAYSIA <i>AVAILABILITY OF GENERAL STUDIES CURRICULUM MODULE (MPU) ISLAMIC STUDIES AND ALLOCATION OF STUDENT LEARNING HOURS AT POLYTECHNIC MALAYSIA</i> Mohd Khairul Naim Sameri ^{1a} , Azmil Hashim, Prof Dr. ^{2a} & Mohamad Marzuqi Abdul Rahim, Dr ^{3a} Universiti Pendidikan Sultan Idris ^a	63-69

Artikel/ Articles	Mukasurat/ Pages
REALITI MAYA DALAM BIDANG SIRAH SEKOLAH RENDAH <i>SIRAH VIRTUAL REALITY IN PRIMARY SCHOOL</i> Mohamad Fikri Basiron ^{1a} & Hafizhah Zulkifli, Dr ^{2a} Universiti Kebangsaan Malaysia ^a	70-81
PENGUNAAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK) DALAM MATA PENDIDIKAN ISLAM DAN MOTIVASI MURID <i>THE USAGE OF INFORMATION TECHNOLOGY (IT) AND COMMUNICATION IN</i> <i>ISLAMIC EDUCATION AND STUDENTS' MOTIVATION</i> Muhammad Fakhurrrazi Mohd Najakhi ^{1a} & Hafizhah Zulkifli, Dr ^{2a} Universiti Kebangsaan Malaysia ^a	82-91
TAHAP KEMAHIRAN MENTAL PEMAIN BOLA SEPAK MMU FC (MMU FC) Khairul Aiman Ahmad Hafad ^{1a} & Mohamad Nizam Nazarudin ^{2a} Universiti Kebangsaan Malaysia ^a	92-100

© Politeknik Nilai Negeri Sembilan (PNS)
Kompleks Pendidikan Bandar Enstek,
71760, Bandar Enstek,
Negeri Sembilan
No. Tel: 06-7980400
No. Fax: 06-7911269
<https://pns.mypolycc.edu.my>

Semua hak cipta terpelihara. Tidak dibenarkan menerbit, mengulang cetak, mengeluarkan ulang mana-mana bahagian artikel, ilustrasi, fotografi dan isi kandungan jurnal ini dalam apa juga bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain yang direka pada masa akan datang sebelum mendapat izin bertulis daripada Pengarah Politeknik Nilai.

Diterbitkan oleh:

Politeknik Nilai Negeri Sembilan (PNS)
Kompleks Pendidikan Bandar Enstek,
71760, Bandar Enstek,
Negeri Sembilan

SIDANG EDITOR/ *EDITORIAL BOARD*

Penasihat/ *Advisor*

Haji Wan Zulkifly Wan Zakaria
(Pengarah Politeknik Nilai)
Dr. Ahmad Razimi Mat Lazim
(Ketua Unit Penyelidikan & Inovasi)

Ketua Sidang Editor/ *Editor-in-Chief*

Dr. Hj. Nor Hayati Fatmi Talib – Politeknik Nilai

Kumpulan Editor/ *Editorial Team*

Pn. Nur Hazeleen Bashah – Politeknik Nilai
Pn. Qyurulzeta Ishak – Politeknik Nilai
Pn. Azalinda Mat Saad – Politeknik Nilai
Pn. Nurul Azura Mohd Taib – Politeknik Nilai
Dr. Nor Rahimy Khalid – Politeknik Nilai
PM. Dr. Latifah Abdul Majid – Universiti Kebangsaan Malaysia

Lembaga Penasihat Editor/ *Editorial Advisory Board*

PM. Dr. Gamal Zakaria – Universiti Brunei Darussalam
PM. Dr. Ahmad Tarmizi Talib – Universiti Putra Malaysia
Ajan Abdulrazak Panaemalae – Walailak Universiti, Thailand
PM. Dr. Ahmad Munawar Ismail – Universiti Kebangsaan Malaysia
Prof. Dr. Sarjit S. Gill Darshan Singh – Universiti Putra Malaysia

Pewasit/ *Reviewer*

Dr. Narizan Abdullah – Politeknik Nilai
Dr. Hj. Nor Hayati Fatmi Talib – Politeknik Nilai
Dr. Salwa Amirah Awang – Politeknik Sultan Azlan Shah
Dr. Hj. Bani Hidayat Mohd Shafie – IPG Kampus Pendidikan Islam
Dr. Rezki Perdani Sawai – Universiti Sains Islam Malaysia
Dr. Yusni Mohamad Yusak – Politeknik Port Dickson
Dr. Hj. Muhammad Nordin – SMK Pasir Panjang, Negeri Sembilan
Dr. Alias Mat Saat – Politeknik Port Dickson
Dr. Azizi Umar – Universiti Kebangsaan Malaysia

Pembaca Pruf/ *Proofreader*

Ts. Dr. Md. Baharuddin Abdul Rahman – Universiti Sains Malaysia

NOTE TO CONTRIBUTORS

Journal of Technical and Social Sciences (JTSS) is multi-disciplinary index journal covering from Technical, Engineering, Language, Education, Islamic Education, Islamic Civilization, Economy and Philosophy. This journal is published in soft copy eISSN twice/ thrice yearly in June and December/ Mac, July and November. All articles should comply the following guidelines:

- *Original manuscript that has never been published before, and not in any reviewing process by any publisher.*
- *The number of words is between 8000 to 11000 including 300 words (maximum) for the abstract.*
- *The number of pages is between 10 to 15 pages including references, single-spaced, using font Cambria size 11 on A4 paper.*
- *Manuscript must be written either in Malay or English.*
- *Manuscript with illustrations (diagrams/ tables/ graphs/ charts) that are associated with the coloured manuscripts must be retained and attached in jpeg file.*
- *Academic writing with endnote for reference consisting of author's details, year, full title, place of publication and publisher's name.*
- *The manuscript will go through plagiarism filters that must surpass similarity (similarity maximum 30%) with no sensitive elements.*
- *All contributors must display full name, position, institution and email address.*
- *Arabic transliteration can be used if necessary.*
- *Manuscripts are accepted when they comply to manuscript assessor feedback.*
- *Authors must agree to publish in Journal of Technical and Social Sciences.*
- *Outside `margin 'is 1 inch right and left.*
- *Title must contain the topic, author's name and name of institution.*
- *Pages are numbered on the bottom right corner.*
- *All manuscripts must contain an abstract, text (introduction, methodology, results, discussion of the findings and implications), acknowledgement and reference (no footnotes).*
- *The decision to publish or not will be based on the editorial board, referees' evaluation and has passed plagiarism screenings.*
- *The publication fee for an article is MYR150.00*
- *For further enquiries, kindly contact:*

*Dr. Hjh. Nor Hayati Fatmi Talib
Editor-in-Chief
Polytechnic Nilai, Negeri Sembilan
norhayati.fatmi.poli@1govuc.gov.my
yati_6709@yahoo.com*

CATATAN BAGI PENYUMBANG ARTIKEL

Jurnal Teknikal dan Sains Sosial (JTSS) merupakan jurnal berindeks yang diterbitkan merentasi pelbagai disiplin ilmu merangkumi Teknikal, Kejuruteraan, Bahasa, Pendidikan, Pendidikan Islam, Tamadun Islam, Ekonomi, Falsafah dan sebagainya. Jurnal ini diterbitkan secara salinan lembut eISSN sebanyak 2/ 3 penerbitan setahun iaitu pada bulan Jun dan Disember/ Mac, Julai dan November. Sumbangan artikel perlulah menepati garis panduan berikut:

- Manuskrip asli oleh penulis yang belum pernah diterbitkan, bukan dalam peringkat penilaian atau penerbitan mana-mana pihak penerbit.
- Bilangan perkataan antara 8,000 hingga 11,000 perkataan sahaja termasuk 300 perkataan (maksimum) abstrak.
- Bilangan mukasurat hendaklah antara 10 hingga 15 mukasurat termasuk rujukan, bertaip langkau satu (*single*), menggunakan tulisan Cambria bersaiz 11 di atas kertas bersaiz A4.
- Manuskrip mesti ditulis dalam Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris.
- Manuskrip lengkap dengan ilustrasi (gambarajah/ jadual/ graf/ carta dan sebagainya) yang berkaitan dengan manuskrip yang berwarna hendaklah dikekalkan dan dilampirkan dalam fail jpeg.
- Penulisan secara ilmiah dengan nota hujung (*endnote*) bagi rujukan mempunyai maklumat penulis, tahun, tajuk lengkap, tempat diterbitkan dan nama penerbit.
- Manuskrip akan melalui saringan palagiat yang mesti melepasi kesamaan (*similarity maximum* 30%) dan tiada unsur-unsur sensitif.
- Kesemua penyumbang artikel mesti memaparkan nama penuh, jawatan, tempat bertugas dan alamat email.
- Boleh menggunakan transliterasi Arab jika perlu.
- Syarat penerimaan manuskrip adalah apabila menepati maklumbalas penilai manuskrip.
- Semua senarai penulis mesti bersetuju untuk manuskrip diterbitkan dalam Jurnal Teknikal dan Sains Sosial.
- 'Outside margin' adalah 1 inci sebelah kanan dan kiri.
- Tajuk mesti mengandungi topik, nama penulis dan nama institusi.
- Nombor mukasurat sebelah bawah kanan.
- Manuskrip mesti mengandungi abstrak, teks (pendahuluan, metodologi, dapatan, perbincangan dapatan dan implikasi), penghargaan dan rujukan (tiada nota kaki).
- Keputusan penerbitan adalah berdasarkan sidang editor, penilaian pewasit dan melepasi saringan palagiat.
- Yuran penerbitan adalah RM150.00 bagi setiap artikel.
- Jika terdapat sebarang pertanyaan, sila hubungi:

Dr. Hjh. Nor Hayati Fatmi Talib
Ketua Sidang Editor Jurnal Teknikal dan Sains Sosial
Politeknik Nilai Negeri Sembilan
norhayati.fatmi.poli@1govuc.gov.my
yati_6709@yahoo.com

KESEDARAN RISIKO SEMASA MELAKSANAKAN AKTIVITI PERKHEMAHAN *AWARENESS OF RISK WHILE PERFORMING CAMPING ACTIVITIES*

Muhammad Farid Hilmi Aidit^{1a} & Nur Shakila Mazalan^{1a}

Universiti Kebangsaan Malaysia^a

faridhilmi470@gmail.com^{1a} & shakila@ukm.edu.my^{2a}

ABSTRAK

Manusia yang melibatkan diri dalam aktiviti rekreasi khususnya perkhemahan sering menghadapi risiko kecederaan dan kemalangan. Walaupun risiko tidak dapat di elakkan, namun risiko masih boleh dikurangkan dengan cara meningkatkan tahap kesedaran risiko dalam diri. Terdapat pelbagai cara untuk meningkatkan tahap kesedaran risiko, contohnya ialah dengan mengenal pasti faktor-faktor kemalangan yang mungkin berlaku. Antara faktor-faktor terjadinya sebuah kemalangan ialah disebabkan manusia, persekitaran dan juga peralatan. Manusia menjadi salah satu faktor terjadinya kemalangan adalah disebabkan manusia berkemungkinan membuat kesilapan semasa menjalankan sesebuah aktiviti manakala peralatan yang salah, akan mengundang berlakunya kecederaan. Kemudian persekitaran yang tidak selamat seperti cuaca yang buruk akan menyebabkan berlakunya kemalangan dan kecederaan terhadap manusia. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap kesedaran risiko dan kecekapan peserta dalam menyertai aktiviti perkhemahan.

Kata Kunci: Rekreasi, Aktiviti Perkhemahan, Risiko, Kecekapan Peserta, Pengurusan Risiko

ABSTRACT

People who engage in recreational activities, especially camping, often face the risk of injury and accidents. Although risk cannot be avoided, risk can still be reduced by increasing the level of risk awareness in oneself. There are various ways to increase the level of risk awareness, for example by identifying factors that may cause accidents. Among the factors that cause an accident are people, the environment and also equipment. Human being can be one of the factors in the occurrence of accidents because humans are likely to make mistakes while carrying out an activity while the wrong equipment will lead to injury. Then an unsafe environment such as bad weather will cause accidents and injuries to people. The purpose of this study is to identify the level of risk awareness and competency of participants in participating in camping activities

Keywords: Recreation, Camping Activities, Risk, Participant Competencies, Risk Management

PENGENALAN

Risiko ialah konsep yang memperihalkan kebarangkalian berlakunya kemungkinan tertentu. Kesedaran terhadap aspek keselamatan amat penting bagi mengelakkan berlakunya kemalangan terutamanya di dalam aktiviti rekreasi. Kesedaran risiko juga sangat penting kepada masyarakat yang ingin melibatkan diri dalam aktiviti khususnya aktiviti rekreasi contohnya perkhemahan, berkayak dan lain-lain. Kesedaran risiko seperti ketakutan yang wujud dalam diri seseorang adalah berbeza-beza dari diri individu ke individu yang lain serta kesedaran risiko yang wujud daripada sesuatu faktor yang rumit termasuk pengalaman sebelum, sifat-sifat peribadi, sosialisasi dan lain-lain (Morgan & Stevens, 2008). Antara aktiviti

rekreasi yang mempunyai elemen risiko adalah berkhemah. Berkhemah adalah salah satu aktiviti riadah yang sering dilakukan oleh individu pada waktu lapang. Aktiviti ini juga merujuk kepada satu bentuk aktiviti senggang yang dijalankan sebagai hobi. Seterusnya, aktiviti perkhemahan adalah salah satu aktiviti rekreasi yang mempunyai cabaran serta dapat memberikan pelbagai kelebihan dan faedah kepada sesiapa sahaja yang melibatkan diri.

Hal ini demikian kerana aktiviti perkhemahan memerlukan kecekapan dan kemahiran yang tinggi dalam mengendalikan sesuatu perkara antaranya mencari tempat berteduh, menghidupkan api dan memasak. Selain itu juga, aktiviti perkhemahan memerlukan perancangan yang sangat teliti dalam apa jua keadaan. Bagi mengelakkan risiko kecederaan yang berlaku semasa aktiviti perkhemahan itu dijalankan, penilaian awal terhadap persekitaran, cuaca, tempat dan peralatan juga sangat diperlukan.

Malahan, jenis khemah perlu disesuaikan mengikut keadaan tempat, bentuk muka bumi, cuaca, dan keadaan. Hal ini demikian kerana, jenis khemah dan cara pemasangan haruslah mengikut kesesuaian lokasi perkhemahan tersebut. Individu yang melibatkan diri dalam aktiviti perkhemahan pasti mempunyai matlamat dan sebab-sebab yang tertentu. Terdapat pelbagai faktor yang menyebabkan seseorang itu melibatkan diri dalam aktiviti perkhemahan antaranya ialah untuk memuaskan diri. Faktor ini disokong oleh Nowacki (2013) yang menyatakan, individu yang melibatkan diri dalam aktiviti perkhemahan menginginkan tahap kepuasan diri yang tinggi dan sentiasa terdedah dengan risiko.

Antaranya, kes kehilangan semasa menjalankan aktiviti rekreasi seperti mendaki, berkhemah dan pendakian gunung semakin kerap dilaporkan. Hal ini adalah disebabkan kecuaiannya manusia dalam menganalisis risiko yang mungkin berlaku semasa menjalankan aktiviti. Manakala kes terbaru terjadi pada tanggal 16 Mei 2022, pihak bomba telah berjaya menemui mayat manusia dalam operasi mencari dua pendaki yang hilang dihanyutkan kepala air di kawasan Gunung Suku, Simpang (Mohamed, 2022). Isu dan permasalahan yang timbul semasa menjalankan aktiviti rekreasi ini terjadi adalah disebabkan kurangnya kecekapan peserta ketika melakukan aktiviti. Tambahan pula menurut Bentley et al. (2008), terjadinya masalah semasa menjalankan aktiviti rekreasi luar adalah kerana aktiviti tersebut sangat berbahaya dan berisiko untuk dilaksanakan.

Menurut Zainal (2019), seorang pelajar Malaysia yang sedang menuntut di Ohio State University, Amerika Syarikat telah hilang dan ditemui mati ketika berkhemah di sebuah hutan di sana. Kebanyakan isu hilang dan kecederaan yang berlaku semasa menjalankan aktiviti rekreasi adalah kerana tiada pemantauan daripada juru pandu, kurang cekap dalam aktiviti rekreasi dan tiada pengalaman dalam rekreasi luar. Jika kemahiran dan kecekapan peserta tidak mencukupi untuk menjalankan aktiviti rekreasi, maka peserta perlulah mempunyai juru pandu atau operator aktiviti untuk membantu ketika aktiviti dijalankan. Oleh yang demikian, operator aktiviti mesti memainkan peranan yang penting untuk membantu peserta yang kurang cekap dalam menangani risiko (Samat, 2017).

Aktiviti rekreasi khususnya perkhemahan sering terjadi kemalangan contohnya hilang, sesat dan tergelincir semasa melakukan aktiviti. Oleh sebab itu, para peserta perlulah belajar untuk menangani risiko kecederaan tersebut. Akibat daripada kes kemalangan yang sedemikian sering berlaku, masyarakat mula beranggapan negatif dan akan mula merasa tidak yakin untuk melibatkan aktiviti rekreasi seperti aktiviti berkhemah kerana takut akan risiko kemalangan yang mungkin berlaku. Jika perkara ini terus berlanjutan, maka pusat-pusat rekreasi yang menyediakan aktiviti yang berasaskan cabaran akan mula ditutup kerana tiada permintaan. Justeru, pengkaji harus mengetahui dan memahami bagaimana risiko yang terdapat dalam aktiviti dapat disesuaikan dengan tahap kemampuan dan kecekapan peserta (Samat, 2017). Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan aktiviti rekreasi mengikut kemampuan peserta bagi mengelakkan hal yang tidak diinginkan berlaku.

Selain itu juga, keupayaan mendepani sesuatu risiko memberikan satu kepuasan kepada para peserta. Hal ini demikian kerana, kepuasan seseorang bergantung kepada tahap risiko yang dialaminya (Samat, 2017). Dalam menjalankan aktiviti perkhemahan, pengetahuan tentang keselamatan perlu diambil kira kerana risiko kecederaan dan kemalangan boleh berlaku pada bila-bila masa sahaja. Namun, aspek keselamatan ini sentiasa diabaikan dan tidak diberikan perhatian oleh peserta yang melibatkan diri dalam aktiviti rekreasi khususnya aktiviti perkhemahan. Ketika melakukan aktiviti perkhemahan, individu yang terlibat perlulah bijak dalam menangani risiko yang bakal berlaku kerana, kesedaran terhadap aspek keselamatan sangat penting untuk mengelakkan berlakunya kemalangan.

Hal ini disebabkan, di tapak perkhemahan, terdapat pelbagai ancaman risiko yang mungkin berlaku contohnya tergelincir, diserang binatang buas dan risiko cuaca yang teruk. Oleh yang demikian, ketika berada di mana mana tempat rekreasi, perlulah menjaga keselamatan diri dan belajar untuk menganalisa risiko yang bakal berlaku. Sebelum melibatkan diri dalam aktiviti perkhemahan, pentingnya bagi seseorang itu untuk mengetahui risiko cuaca, tempat dan sebagainya. Oleh yang demikian, apabila berada di lokasi rekreasi luar, perlulah untuk mengikut segala prosedur keselamatan yang telah ditetapkan oleh pengurusan rekreasi. Tambahan itu pula, menurut Sidi et al. (2019), prosedur keselamatan ini perlu dititikberatkan sebagai salah satu elemen penting dalam menjayakan aktiviti rekreasi luar pendidikan di institut pengajian tinggi di Malaysia.

Kesedaran risiko dalam menjalankan aktiviti rekreasi sangat penting kerana industri sukan dan rekreasi sangat memerlukan pengurusan yang terurus dan mengamalkan amalan pengurusan risiko yang sempurna. Pengurusan risiko ini bertujuan bagi mengelakkan dan meminimumkan kecederaan serta kemalangan (Wang & Chen, 2010). Jurulatih atau pengurus operasi perlulah mempunyai kecekapan dalam mengasingkan peserta yang berpengalaman dan tidak berpengalaman supaya dapat mengasingkan peserta mengikut kemampuan mereka. Hal ini demikian kerana tahap keselamatan individu adalah berbeza-beza antara satu sama lain dan bergantung mengikut keadaan serta persekitaran (Jaffry Zakaria & Salamuddin, 2015). Nowacki (2013) juga menekankan bahawa jurulatih perlulah mempunyai tahap kecekapan dalam mengasingkan peserta yang mahir daripada peserta-peserta yang amatir dalam industri rekreasi berasaskan cabaran. Oleh itu, pengurus operasi perlu mengkaji dengan lebih mendalam tentang kesedaran risiko supaya mereka dapat meningkatkan keselamatan peserta semasa menjalankan aktiviti pada waktu yang akan datang (Samat, 2017).

KAJIAN LITERATUR

Pengurusan Risiko

Menurut Jaffry Zakaria dan Salamuddin (2015), pengurusan risiko merupakan faktor utama yang mempengaruhi dan memberi kesan yang besar kepada aspek keselamatan. Tambahan itu juga, kadar kemalangan dan kecederaan boleh berlaku ketika menjalankan aktiviti perkhemahan jika pengurusan risiko tidak dilaksanakan. Kemalangan dan kecederaan boleh didefinisikan sebagai satu kejadian yang dapat menjurus kepada kecederaan, kerosakan serta gangguan dalam proses pembelajaran (Hollnagel & Goteman, 2004). Tambahan pula, aktiviti-aktiviti yang berasaskan cabaran seperti perkhemahan ini boleh menyebabkan kecederaan jika tidak dilakukan pemeriksaan awal. Contohnya pemeriksaan dari segi kesediaan peserta, peralatan dan cuaca.

Amalan pengurusan risiko adalah perkara yang sangat penting semasa melakukan aktiviti di syarikat sukan dan rekreasi, hal ini demikian supaya dapat menjamin persekitaran masyarakat lebih aman dan harmoni serta bebas dari risiko kecederaan dan kemalangan (Jaffry Zakaria & Salamuddin, 2015). Oleh sebab itu, pengurusan risiko dianggap proses yang

sangat penting dalam menjalankan aktiviti rekreasi. Hal ini adalah bertujuan untuk mengelakkan kecederaan dan kemalangan terus berlaku semasa aktiviti rekreasi dijalankan. Pengurusan risiko merupakan satu proses yang sistematik, dan berterusan bagi mengenal pasti, menilai, mengurus serta mengurangkan risiko kemalangan dan kecederaan (Kalaiselvan & Daud, 2021). Tambahan pula, pengurusan risiko menjadi perkara yang penting dan menjadi tumpuan di seluruh dunia kerana ia melibatkan keselamatan. Sehubungan dengan itu, para penyelidik dan pengkaji terdahulu telah mengambil tumpuan yang sepenuhnya terhadap perkara ini.

Menurut Moslim (2014), proses pengurusan risiko menerapkan pengurusan sistem untuk melibatkan polisi, proses dan prosedur dengan menciptakan konteks, mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi, memproses, memantau dan berkomunikasi dengan risiko. Tambahan pula, risiko yang hadir adalah kerana ketidakpastian tentang sesuatu perkara pada masa yang akan datang. Terdedah kepada risiko semasa menjalankan aktiviti rekreasi khususnya perkhemahan akan mengakibatkan pelbagai kemudaratan dari segi kecederaan fizikal dan mental contohnya, luka di bahagian kepala. Oleh sebab itu, pentingnya untuk memahami tentang pengurusan risiko sebelum, semasa dan selepas aktiviti rekreasi dijalankan. Pengurusan risiko yang sistematik dan teratur mampu mengurangkan risiko yang bakal dihadapi. Terdapat enam cara dalam membuat pengurusan risiko yang teratur iaitu mengenalpasti risiko, menganalisis risiko, merespon risiko, berkomunikasi risiko, pemantauan risiko, meninjau risiko dan memahami risiko (Zou et al., 2007).

Ketika menjalankan aktiviti perkhemahan, risiko akan sentiasa berlaku. Perkara tersebut sering kali berpunca daripada kecuaiannya peserta atau kecuaiannya operator aktiviti itu sendiri. Contohnya peserta tidak menerima arahan atau arahan yang diberikan oleh jurulatih tidak jelas. Persekitaran kawasan aktiviti yang tidak selamat juga menjadi salah satu risiko yang mungkin berlaku seperti cuaca yang teruk, kepala air dan sebagainya.

Selain itu, kualiti pengurusan dan kejurulatihan yang tidak mahir juga akan mengakibatkan program yang dijalankan gagal. Isu-isu seperti sesat di hutan, kecederaan dan gangguan mental akan menyebabkan program rekreasi menjadi lebih teruk. Amalan pengurusan risiko harus diamalkan oleh setiap jurulatih bagi tujuan membentuk keadaan yang lebih selamat dan mengelakkan jurulatih atau juru pandu daripada didakwa di mahkamah kerana kecuaiannya (Esa et al., 2015). Keadaan akan menjadi lebih susah jika insiden kematian berlaku lalu menimbulkan tanggapan yang buruk dalam kalangan masyarakat.

Menurut Kalaiselvan dan Daud (2021), aspek pengurusan risiko juga harus sentiasa ditekankan mengikut matlamat dan tujuan aktiviti dijalankan. Tujuan dan matlamat itu diadakan adalah sebagai panduan untuk memudahkan pengurusan risiko dijalankan. Kepakaran jurulatih yang mempunyai sijil pengiktirafan yang sah atau kemahiran dalam mengendalikan aktiviti perlu digunakan sepenuhnya kerana kecekapan dan kemahiran yang ada pada mereka salah satu usaha bagi mengurangkan risiko berlaku. Operator aktiviti seperti jurulatih dan juru pandu memainkan peranan yang sangat penting untuk memastikan keselamatan peserta sepanjang aktiviti rekreasi dilaksanakan.

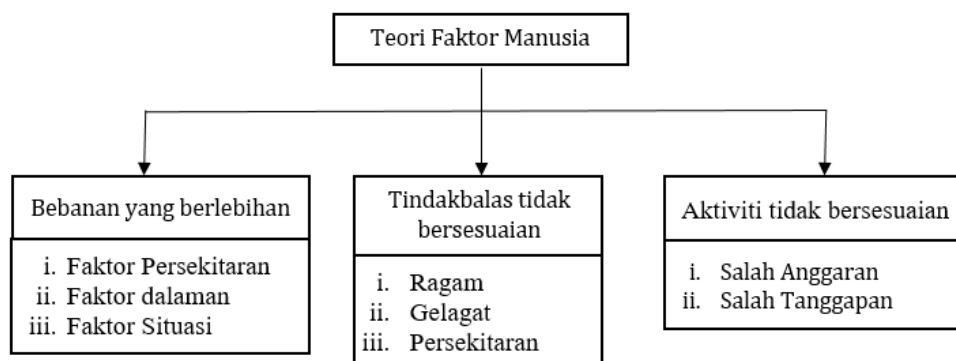
Selain itu, jurulatih dan juru pandu harus menggunakan pengalaman dan kemahiran yang ada bagi memastikan pengurusan risiko berjalan dengan lancar. Oleh yang demikian, kajian ini bertujuan untuk mengkaji tentang kesedaran risiko dan teori-teori yang sering menjadi rujukan dalam amalan pengurusan risiko semasa menjalankan aktiviti rekreasi. Perbincangan dalam artikel ini akan dibahagikan kepada beberapa isu utama iaitu konsep dan isu pengurusan risiko. Selain itu juga, kerangka perbincangan ini membantu dalam memberikan perincian berhubung dengan pengurusan risiko yang mengandungi tiga elemen penting iaitu pengurusan risiko melibatkan manusia, peralatan dan juga keadaan.

KONSEP

Faktor Kecederaan Melibatkan Manusi (Teori Faktor Manusia Ferrel)

Pada tahun 1997, Russell Ferrell telah memperkenalkan teori ini bagi memudahkan pengkaji untuk mengatasi masalah kecederaan dan kemalangan. Teori ini didasari oleh faktor kecuaihan dan kesilapan manusia. Ia dapat dikaitkan dengan kecederaan yang berlaku semasa menjalankan aktiviti perkhemahan. Terdapat tiga faktor kecuaihan manusia yang menyebabkan kemalangan berlaku semasa menjalankan aktiviti perkhemahan adalah, lebih bebanan, tindakbalas yang tidak sesuai dan aktiviti yang tidak bersesuaian. Lebih bebanan ialah apabila seseorang mengangkat beban yang melebihi kemampuan dalam persekitaran kerja. Sebagai contoh, mengangkat peralatan perkhemahan melebihi kemampuan mereka contohnya khemah, beg peralatan dan sebagainya.

Faktor yang seterusnya adalah tindakbalas seseorang dalam menghadapi situasi yang tidak dijangka. Contohnya, seseorang mengikuti perkhemahan dalam cuaca yang tidak menentu dan situasi tersebut akan menyebabkan gangguan emosi terhadap mereka. Akhir sekali, aktiviti yang tidak bersesuaian adalah apabila individu menjalankan aktiviti perkhemahan dengan cara yang tidak sesuai. Contohnya, salah anggaran dalam membawa jumlah peralatan perkhemahan dan salah tanggapan terhadap keadaan cuaca semasa ingin melakukan aktiviti perkhemahan menjadi faktor kecederaan berlaku. Kesimpulannya, kecuaihan manusia menjadi salah satu faktor utama berlakunya sesuatu kemalangan.



Rajah 1: Model Teori Fator Manusia Ferrel

Faktor Kecederaan Melibatkan Peralatan (Teori Penyebab Kemalangan Domino)

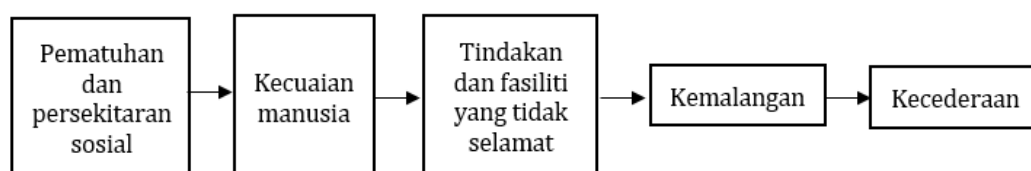
Kesalahan dan kesilapan dalam menggunakan peralatan menjadi faktor berlakunya kecederaan. Dalam aktiviti perkhemahan, antara faktor kemalangan berlaku adalah disebabkan susun atur yang tidak sesuai mengikut keadaan, tempat dan lokasi perkhemahan. Sebagai contoh, menyusun atur khemah di bawah pokok yang besar dan kecederaan berlaku apabila dahan pokok jatuh dan menghempap khemah. Seterusnya, penggunaan peralatan yang salah juga boleh mengundang kemalangan antaranya ialah, penggunaan beg yang kurang sesuai mengikut kesesuaian individu. Contohnya, tulang belakang pengguna akan mudah cedera jika mengangkat beg yang besar. Kecederaan di bahagian belakang terjadi akibat masalah ketidakseimbangan ton otot. Hal ini demikian kerana, beban yang berat akan menyebabkan tekanan kepada otot dan selalunya dikaitkan dengan ketidakseimbangan ton otot. Ini juga disebabkan oleh postur badan yang salah ketika membawa beg selain saiz beg yang tidak sesuai dengan berat pengguna.

Teori Penyebab Kemalangan Domino telah diperkenalkan oleh Herbert W. Heinrich. Pada tahun 1920, Herbert W. Heinrich telah menjalankan sebanyak 75,000 kajian tentang

laporan kes kemalangan industri dan hasil kajian beliau mendapati bahawa sebanyak 88 peratus kemalangan adalah disebabkan kecuaiian atau perilaku yang membahayakan dari pekerja, 10 peratus kecederaan berlaku disebabkan keadaan lokasi tidak selamat dan hanya 2 peratus kecederaan berlaku adalah disebabkan oleh perkara yang tidak dapat dielakkan seperti cuaca dan sebagainya. Heinrich juga percaya bahawa teori penyebab kecederaan adalah disebabkan manusia dan pengurusan. Teori Penyebab Kemalangan Domino ini juga menyatakan bahawa kecederaan semasa melakukan aktiviti adalah disebabkan oleh peralatan yang salah. Oleh yang demikian teori ini dapat digunakan bagi mengkaji punca berlakunya kecederaan semasa menjalani aktiviti perkhemahan.

Oleh yang demikian, Teori Penyebab Kemalangan Domino dapat disimpulkan kepada dua konklusi iaitu, manusia adalah penyebab utama kepada terjadinya kecederaan dan yang kedua adalah pihak pengurusan mempunyai kemampuan untuk mencegah kemalangan dari berlaku. Teori ini sering menjadi asas dan panduan bagi pengkaji yang lain. Seterusnya, Heinrich mengembangkan Teori Penyebab Kemalangan Domino ini dengan berdasarkan lima faktor iaitu:

- i. **Pematuhan dan Persekitaran Sosial:** Pematuhan dan persekitaran sosial adalah satu proses untuk mengenal pasti dan memahami budaya serta kemahiran di tempat kerja. Kesalahan seseorang individu disebabkan kurangnya pengetahuan, lemahnya keterampilan dalam melaksanakan tugas, kurang bergaul dan faktor persekitaran yang negatif.
- ii. **Kecuaian Manusia:** Individu yang melakukan kesalahan akan menyebabkan individu tersebut mendapat tanggapan yang tidak baik, namun begitu, perlakuan ini mungkin akan sentiasa berlaku dan perkara tersebut akan mewujudkan risiko di sekeliling.
- iii. **Tindakan dan Fasilitas yang Tidak Selamat:** Tindakan dan fasiliti yang tidak selamat merangkumi kesalahan individu dan teknikal yang lemah boleh mengundang kecederaan.
- iv. **Kemalangan:** Kemalangan yang terjadi adalah disebabkan perlakuan dan keadaan sekeliling yang tidak selamat dan akan menyebabkan berlaku kecederaan.
- v. **Kecederaan:** Kecederaan merupakan sebab atau kesan daripada kemalangan yang berlaku.

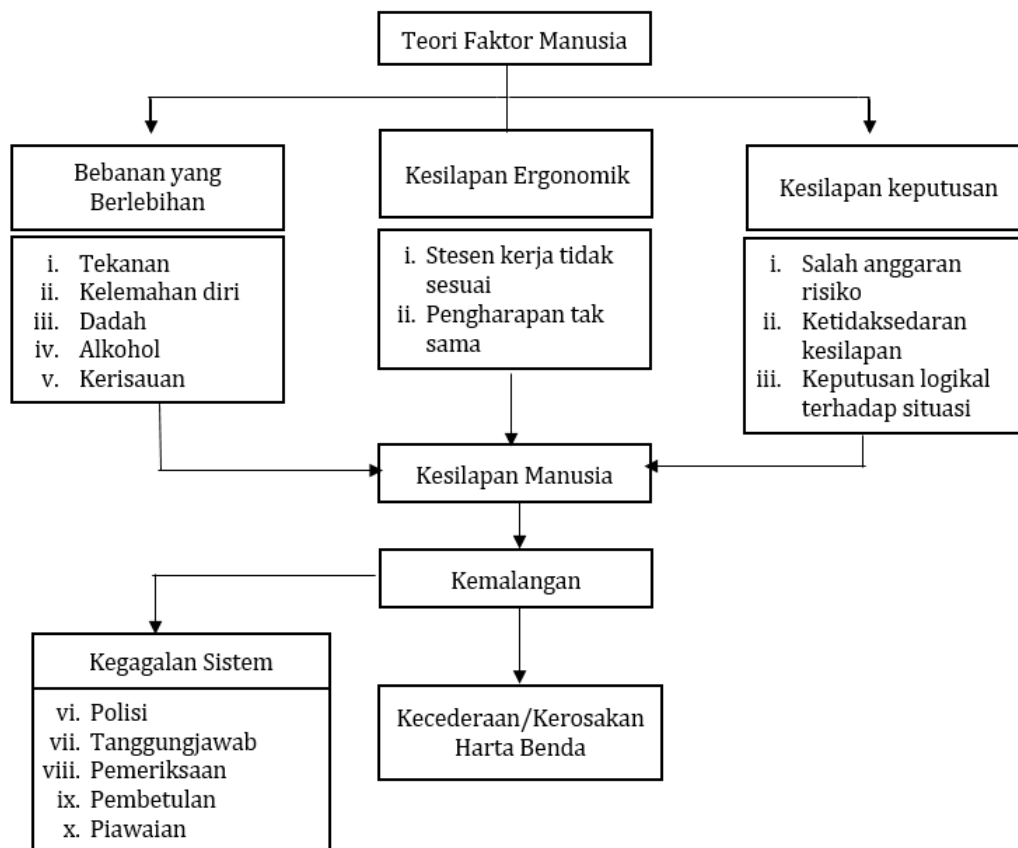


Rajah 2: Model Teori Penyebab Kemalangan Domino

Faktor Kecederaan Melibatkan Keadaan/ Persekitaran (Teori Kemalangan Peterson)

Teori kemalangan atau peristiwa diperkenalkan oleh Dan Peterson (1982) dan teori ini adalah lanjutan Teori Faktor Manusia Ferrell. Teori ini menceritakan tentang kelemahan sesebuah organisasi dalam menguruskan sesuatu perkara sehingga mewujudkan risiko kemalangan. Hal ini dapat dikaitkan apabila penganjur program gagal menguruskan aktiviti perkhemahan dengan baik dan selamat. Antara faktor kegagalan sistem pengurusan ialah ketiadaan polisi yang lengkap, autoriti dan tanggungjawab polisi tidak jelas, prosedur kerja diabaikan, tiada orientasi terhadap pekerja baru Dan Peterson (1978) dan tiada latihan yang mencukupi kepada pekerja baru. Hal ini demikian akan menyebabkan risiko kemalangan akan mudah berlaku. Contohnya apabila pihak pengurusan syarikat rekreasi luar mengabaikan segala prosedur dalam menguruskan sesuatu program perkhemahan, maka kemalangan mungkin berlaku disebabkan oleh kegagalan menguruskan prosedur kerja.

Sehubungan dengan itu, kegagalan dalam mewujudkan polisi yang komprehensif akan menunjukkan kelemahan sesebuah organisasi. Terdapat tiga komponen yang terdapat dalam teori ini iaitu perangkap ergonomik, hasil akibat kesalahan serta kegagalan sistem. Peterson telah mengenal pasti bahawa kegagalan sistem adalah penyebab utama dalam teori ini. Kegagalan sistem dalam sesebuah organisasi pasti akan mengundang kemalangan kerana sistem akan melibatkan banyak pihak yang bertanggungjawab untuk memastikan keselamatan semua pengguna melalui peraturan dan polisi yang dijalankan. Sebagai contoh, kegagalan pengurus syarikat rekreasi yang gagal mengawal sistem keselamatan semasa menjalankan aktiviti perkhemahan akan menyebabkan kemalangan dan kecederaan terhadap peserta yang mengikuti aktiviti perkhemahan. Seterusnya, menurut Peterson (1978), kemalangan juga berlaku akibat faktor organisasi yang lemah. Hal ini disebabkan undang-undang dan prosedur keselamatan yang tidak terurus. Kesedaran tentang pengurusan risiko perlu dititikberatkan dan tindakan perlu diambil bagi mengurangkan risiko kemalangan yang mungkin berlaku.

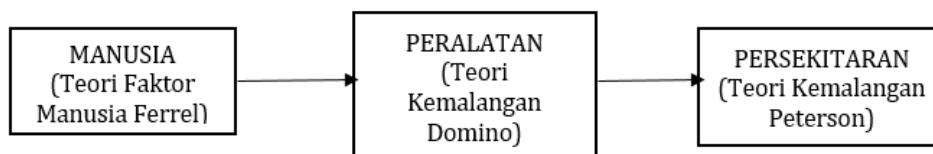


Rajah 3: Model Teori Kemalangan/ Peristiwa

Teori Pengurusan Risiko

Elemen faktor manusia, peralatan dan persekitaran saling berhubung kait antara satu sama lain dan menjadi faktor utama dalam kemalangan. Hal ini demikian kerana, kecuaian manusia dalam menjalankan aktiviti adalah antara punca berlakunya kemalangan dan kecederaan. Tambahan pula, terdapat tiga faktor yang menyebabkan kecuaian manusia berlaku antaranya ialah, bebanan yang berlebihan, reaksi yang kurang sesuai dan aktiviti yang kurang bersesuaian. Selain itu, penggunaan peralatan yang salah juga menjadi faktor berlakunya kemalangan kerana menurut Heinrich, tindakan dan fasiliti yang tidak selamat merangkumi kesalahan individu dan teknikal yang lemah boleh mengundang kecederaan. Akhir sekali, persekitaran yang tidak selamat seperti lemahnya polisi tentang keselamatan menjadi salah satu faktor berlakunya kemalangan. Kesimpulannya, ketiga-tiga faktor ini saling berhubung-

kait dalam mewujudkan risiko dalam menjalankan aktiviti khususnya aktiviti rekreasi. Keseluruhan teori ini akan membantu pengkaji dalam kajian ini.



Rajah 4: Teori Pengurusan Risiko

Kepentingan Pengurusan Risiko

Pengurusan risiko dalam melaksanakan program rekreasi khususnya perkhemahan sangat penting kerana elemen tersebut adalah perkara utama dalam usaha menjayakan aktiviti dengan selamat. Tambahan itu, tanpa pengurusan risiko, organisasi tidak mampu memainkan peranan dalam menjalankan sesuatu program (Maryska et al., 2020). Menurut Azizan (2018), pengurusan risiko yang terurus sangat diperlukan bagi tujuan pelaksanaan aktiviti untuk mengurangkan kadar kemalangan yang berlaku pada sesebuah aktiviti. Hal ini jelas menunjukkan bahawa aktiviti yang melibatkan risiko seperti perkhemahan memerlukan pengurusan risiko yang mantap. Oleh yang demikian, perkara ini tidak boleh dipandang enteng dan perlu diambil perhatian supaya risiko kecederaan semasa menjalankan aktiviti perkhemahan dapat ditangani dalam apa jua keadaan.

Seterusnya, amalan pengurusan risiko sangat penting kerana usaha tersebut dapat mengurangkan kadar kecederaan yang berlaku semasa menjalankan aktiviti perkhemahan. Semasa melakukan aktiviti rekreasi khususnya perkhemahan, individu yang terbabit mudah untuk terdedah dengan situasi yang berisiko contohnya diserang haiwan berbisa, kepala air dan lain-lain. Hal tersebut sudah cukup untuk mengancam keselamatan peserta yang menyertai aktiviti perkhemahan. Semasa menjalankan aktiviti perkhemahan di dalam hutan, risiko untuk sesat juga berkemungkinan berlaku dan mampu mengundang bahaya jika tidak melakukan sebarang persediaan dalam menghadapi risiko. Pemeriksaan awal terhadap persekitaran kawasan tapak perkhemahan dan pengaruh cuaca juga salah satu pengurusan risiko yang mampu mencegah kemalangan berlaku. Hal ini demikian kerana jika pemeriksaan awal dapat dilakukan maka peserta yang ingin melakukan aktiviti perkhemahan akan lebih bersedia dan berhati-hati untuk menghadapi segala kemungkinan kemalangan yang akan berlaku.

Selain itu, pelan kecemasan atau pelan tambahan adalah salah satu pengurusan risiko untuk membantu memikirkan perkara yang perlu dilakukan apabila perancangan pertama tidak berjalan mengikut yang dirancang. Sebagai contoh, menyediakan peralatan kelangsungan hidup atau peralatan khas bagi menghadapi risiko sesat. Sekiranya risiko-risiko kemalangan sudah dikenal pasti lebih awal, maka pelan kecemasan dapat dijalankan bagi memastikan aktiviti perkhemahan berjalan dengan lancar. Sebagai contoh, seandainya hujan turun secara lebat dan menyebabkan air sungai dari atas melimpah, perkara tersebut boleh menyebabkan tapak perkhemahan mungkin dilanda kepala air. Maka, individu yang berkhemah boleh membina tapak perkhemahan yang lebih sesuai bagi mengelakkan kemalangan diserang kepala air. Hujan lebat juga boleh menyebabkan masalah banjir di tapak perkhemahan dan perkara ini berlaku adalah disebabkan tapak perkhemahan dibina di kawasan yang rendah dan berhampiran dengan sungai.

PERBINCANGAN

Terdapat beberapa kajian-kajian yang lepas tentang kesedaran risiko dan kecekapan khususnya dalam aktiviti rekreasi. Antaranya ialah hasil kajian daripada Samat (2017)

menunjukkan bahawa peserta aktiviti rekreasi menyedari tahap risiko menurun dan tahap kecekapan meningkat selepas didedahkan dengan aktiviti rekreasi khususnya rakit arus deras. Dapatan kajian tersebut disokong oleh Priest dan Bunting (1993) apabila kajian beliau menunjukkan bahawa, peserta menyedari tahap risiko menurun dan peningkatan tahap kecekapan peserta meningkat sepanjang peserta diuji dalam aktiviti rekreasi. Berdasarkan kajian ini, jelas menunjukkan bahawa kecekapan seseorang individu akan meningkat jika risiko berkurang semasa menjalankan aktiviti rekreasi.

Kajian tentang tahap risiko dan kecekapan terhadap perbezaan jantina pula dijalankan oleh Prayag dan Jankee (2009). Kajian mendapati bahawa, kesedaran risiko peserta yang melibatkan diri dalam aktiviti meluncur angin di antara kedua-dua jantina adalah sama. Namun begitu, berbeza pula dengan kajian yang dijalankan oleh Confer et al. (2004), mendapati bahawa kesedaran risiko yang disedari oleh kaum wanita adalah lebih sedikit daripada lelaki. Oleh yang demikian, pengkaji kajian ini merumuskan bahawa kesedaran risiko dan kecekapan peserta dalam menjalankan aktiviti rekreasi adalah tidak sama.

Antara kajian tentang pengurusan risiko aktiviti sukan dan rekreasi yang dijalankan di Malaysia ialah kajian daripada Kalaiselvan dan Daud (2021) yang mengkaji tentang tahap pengurusan risiko dalam pelaksanaan kokurikulum murid sekolah rendah. Dapatan kajian tersebut mendapati bahawa, perkara penting semasa menganjurkan aktiviti sukan kokurikulum ialah mengutamakan perancangan yang teliti tentang keselamatan. Hal ini membuktikan bahawa jika peserta dapat meningkatkan tahap pengurusan risiko, maka keselamatan semasa menjalankan aktiviti akan lebih terjamin. Kajian ini turut disokong oleh Jaffry Zakaria dan Salamuddin (2015) yang menjelaskan bahawa, amalan pengurusan risiko yang tersusun dapat membantu meningkatkan kualiti yang lebih baik terhadap semua orang melalui aktiviti sukan dan rekreasi. Oleh yang demikian, kajian ini patut dijalankan bagi membantu operator aktiviti mengurangkan risiko kemalangan berlaku dalam menjalankan aktiviti rekreasi dengan memahami dengan lebih mendalam tentang kesedaran risiko yang berlaku dan kecekapan peserta dalam aktiviti perkhemahan.

Selain itu, kajian daripada Zakaria et al. (2014), mendapati bahawa, daripada 217 peserta, 186 daripada mereka mengalami kecederaan semasa melakukan aktiviti manakala 31 peserta tidak mengalami apa-apa kecederaan. Dapatan kajian tersebut, kebanyakan mereka tercedera semasa berkayak di dalam sungai. Sebanyak 76% kecederaan dialami semasa berada di dalam kayak, 17% pula semasa berjalan dan hanya 7% ketika mereka sedang berenang. Antara kecederaan yang berlaku ialah kekeliruan, terseliuh, terkehel, patah tulang dan hampir lemas disebabkan peserta tidak dapat menilai risiko dengan baik dan kecekapan peserta dalam menghadapi risiko adalah rendah. Hasil kajian ini menjelaskan bahawa jika kecekapan peserta dalam menghadapi risiko adalah lemah, maka risiko akan makin bertambah. Akhir sekali, kajian ini juga dapat membantu pengkaji seterusnya dalam memahami tentang kesedaran risiko peserta ketika menjalankan aktiviti perkhemahan.

KESIMPULAN

Terdapat beberapa implikasi boleh dibincangkan bagi membantu dalam mewujudkan idea baharu serta teori dan pengetahuan yang sedia ada. Waima implikasi tersebut sudah dibincangkan, namun masih terdapat beberapa implikasi yang masih wajar untuk diterangkan secara lebih menyeluruh. Berdasarkan teori penyebab kemalangan domino, kemalangan berpunca daripada kecuai dan tingkah laku yang membahayakan. Dengan kata lain, kekurangan kesedaran risiko dan kecekapan seseorang individu dalam mengendalikan sesuatu keadaan akan menyumbang kepada kemudaratan dan kemalangan. Ini kerana individu yang berpengalaman akan lebih profesional dan peka terhadap persekitaran dan lebih mahir dengan tugas yang dilaksanakan untuk tempoh masa yang lama.

Selain itu, melalui kertas cadangan ini, pelbagai aktiviti pendidikan berkaitan rekreasi dan sukan dapat diwujudkan bagi membantu pihak pengurusan, operator aktiviti juga juru pandu bagi meningkatkan lagi kualiti kerja sehingga dapat mengurangkan kadar risiko kecederaan dan kemalangan. Selain itu juga, kita dapat mengenal pasti bahawa masih terdapat kekurangan dari segi kesedaran risiko terhadap aktiviti rekreasi dalam kalangan rakyat Malaysia. Buktinya, terdapat banyak kes kemalangan sehingga melibatkan banyak nyawa. Hal ini dikatakan demikian kerana kurangnya pendidikan terhadap risiko dalam menjalankan aktiviti rekreasi terutamanya pada musim tengkujuh. Ilmu pengetahuan berkaitan kemahiran perkhemahan wajar ditekankan kepada semua lapisan masyarakat termasuklah kemahiran menyelamatkan mangsa seperti bantuan pernafasan dan pertolongan cemas.

Pada masa yang sama, kajian ini dapat membantu pihak kerajaan untuk mengkaji semula peruntukan yang dibelanjakan bagi menaik taraf fasiliti dan kemudahan serta tapak-tapak aktiviti rekreasi khususnya yang telah lama beroperasi. Pihak berkuasa juga seharusnya menjalankan pemeriksaan di tempat-tempat aktiviti rekreasi terutamanya yang berisiko tinggi agar dapat mengenal pasti lokasi yang perlu ditutup ataupun dinaik taraf demi keselamatan pengunjung dan pengguna aktiviti rekreasi. Selain itu, pihak kerajaan dan pengurusan aktiviti rekreasi dapat meningkatkan lagi tahap keselamatan dan tidak mementingkan keuntungan semata-mata sehingga mengabaikan tanggungjawab dan keselamatan orang ramai yang berkunjung di lokasi tersebut. Penilaian dan pemeriksaan terhadap peralatan dan peraturan juga perlu dilaksanakan dan dipertingkatkan. Usaha ini perlu dilakukan secara menyeluruh dan bukan sekadar melepaskan batuk di tangga mahupun sekadar hangat-hangat tahi ayam.

Akhir sekali, kajian ini menunjukkan kepentingan dan keperluan tenaga kerja yang mempunyai kemahiran dan kecekapan yang tinggi dalam menjalankan aktiviti rekreasi. Hal ini bermaksud, aktiviti rekreasi berasaskan cabaran ini turut memberikan peluang pekerjaan kepada anak muda di Malaysia terutamanya bagi pelajar-pelajar jurusan pengurusan sukan dan rekreasi.

Hal ini bersangkut paut dengan tindakan pihak kerajaan untuk membuka lebih banyak peluang pekerjaan bagi graduan yang memiliki pengiktirafan serta kemahiran dalam bidang ini untuk membantu meningkatkan lagi ekonomi negara melalui aktiviti sukan dan rekreasi serta eko pelancongan negara. Melalui cadangan ini juga dapat membuktikan bahawa pengalaman seorang individu mempengaruhi tahap kesedaran risiko dan kecekapan mereka. Oleh itu, graduan yang mempunyai pengiktirafan khususnya di dalam bidang sukan dan rekreasi ini adalah lebih mahir berbanding mereka yang perlu dilatih dan pastinya mengambil masa yang lebih lama dan menelan kos yang lebih tinggi untuk meningkatkan kualiti dan mutu kerja mereka.

PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah ke hadrat Allah S.W.T, kerana di atas limpah dan kurnia-Nya, maka dapatlah disiapkan artikel ini dengan jayanya. Rakaman jutaan penghargaan dan terima kasih kepada Dr. Nur Shakila Mazalan atas sokongan, dorongan, bantuan, dan bimbingan yang diberikan. Ucapan penghargaan dan terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan yang telah banyak memberi bantuan serta sokongan moral, barisan pensyarah dan staf teknikal di Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia yang sudi berkongsi pengalaman sepanjang menjadi pelajar. Ribuan terima kasih kepada kedua ibu bapa yang sentiasa memberi kasih sayang, dorongan dan doa yang akan saya ingati sepanjang hayat serta jutaan terima kasih kepada semua yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam memberikan sumbangan ideadan cadangan semasa proses menyiapkan artikel ini.

RUJUKAN

- Abdelhamid, T. S. & Everett, J. G. (2000). Identifying Root Causes of Construction Accidents. *Journal of Construction Engineering and Management*, 126 (1), 52-60.
- Azizan, M. F. (2018). *Kepentingan Kemahiran Pengurusan Risiko dalam Kalangan Pemimpin Pendidikan dan Implikasinya kepada Pembangunan Kapasiti yang Berkesan*. <https://iab.moe.edu.my/bahanportal/pemberitahuan/2020/1.%20Artikel%20kemahiran%20pengurusan%20risiko.pdf>
- Bentley, T. A., Page, S., & Edwards, J. (2008). Monitoring Injury in the New Zealand Adventure Tourism Sector: an Operator Survey. *Journal of Travel Medicine*, 15(6), 395-403.
- Confer, J. J., Wilson, A., Jung-Eun, K., & Constintine, M. (2004). Understanding Perceived Risk and Challenge Course Activities. *The Journal of Experiential Education*, 26(3), 198.
- Eng, J. A. J. (2016). *Pengurusan Aktiviti Luar Sekolah: Panduan Pengurusan Aktiviti di Luar Sekolah*. PTS Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Esa, A., & Mustaffa, F. (2015). Instrument Development Sport Risk Management Practice using Rasch Measuremet Model. *Asian Social Science*, 11(18), 18-24.
- Heinrich, H. W., Industrial Accident Prevention. A Scientific Approach. Industrial Accident Prevention. *A Scientific Approach*., (1941) (Second Edition).
- Hollnagel, E., & Goteman, O. (2004). The Functional Resonance Accident Model. *Proceedings of Cognitive System Engineering in Process Plant, 2004*, 155-161
- Jaffry Zakaria, M. T. H., & Salamuddin, N. (2015). *Peranan Amalan Pengurusan Risiko terhadap Perkembangan Aktiviti Sukan dan Rekreasi dalam Meningkatkan Kesejahteraan Hidup Masyarakat*. ASEAN Comparative Education Research Network Conference.
- Kalaiselvan, P., & Daud, M. A. K. M. (2021). Pengurusan Risiko dalam Pelaksanaan Kokurikulum Murid Sekolah Rendah Daerah Sepang. *JuPiDi: Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 8(1), 1-19.
- Mangum, R. K., & Mangum, S. G. (1997). *One Woman's West: The Life of Mary-Russell Ferrell Colton*. Northland Pub..
- Maryska, M., Nedomova, L., & Doucek, P. (2020). Risk Management and IT Risk Management Processes and Implementation. *IT for Practice 2020*, 151.
- Mohamed, N. A. (2022). Pendaki Hanyut: Bahagian Badan pula ditemui. *Sinar Harian*. <https://www.sinarharian.com.my/article/202494/BERITA/Semasa/Pendaki-hanyut-Bahagian-badan-pula-ditemui>
- Morgan, C., & Stevens, C. A. (2008). Changes in Perceptions of Risk and Competence among Beginning Scuba Divers. *Journal of Risk Research*, 11(8), 951-966.
- Moslim, N. B. M. (2014). Risiko dan Pengurusan Risiko bagi Pembinaan Projek Berskala Besar. MStar. (2016). *Pelajar Hilang Semasa Berkhemah di Sungai Chiling*. <https://www.mstar.com.my/lokal/semasa/2016/12/03/pelajar-hilang-sungai-chiling>
- Nowacki, M. (2013). *The Model of Satisfaction in Outdoor Recreation*.
- Petersen, D. (1982). *Human Error Reduction and Safety Management*. Garland STPM Press.
- Prayag, G., & Jankee, M. (2009). Exploring the Relationship between Motives and Perceived Risks in Windsurfing: The Case of 'Le morne', Mauritius. *Tourism Recreation Research*, 34(2), 169-180.
- Priest, S., & Bunting, C. (1993). Changes in Perceived Risk and Competence during Whitewater Canoeing. *Journal of Applied Recreation Research*, 18(4), 265-280.
- Samat, H. A. (2017). *Hubungan antara Motivasi, Kesedaran Risiko dan Kecekapan terhadap Kepuasan dalam Aktiviti Rakit Arus Deras*. <https://www.semanticscholar.org/paper/perkaitan-antara-motivasi-dan-kepuasan-dalam-rakit-SamaRasyid/62db5787b0dfb7d00c3a3f4ad1234a6cbfd07cad>
- Sidi, M. A. M., Sulaiman, M. S., Fauzi, M. S. H. M., & Mazlan, J. (2019). Kesedaran Risiko dan Tingkahlaku Selamat "Altruistic" dalam Aktiviti Rekreasi Program Bina Insan Guru. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 8(1), 31-38.

- Wang, H. C., & Chen, C. C. (2010). Improvement of the Safe Environment of American University Indoors Sports Facilities of Research. *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, 6(1), 79.
- West, O. W. S. (1997). *A Biography of Mary Russell Ferrell Colton*. Northland Publishing
- Zainal, F. (2019). Pelajar Malaysia Ditemui Mati selepas Dilaporkan Hilang dalam Hutan ketika Berkhemah. *Siakap Keli*. <https://siakapkelim.my/2019/08/24/pelajar-malaysia-ditemui-mati-selepas-dilaporkan-hilang-dalam-hutan-ketika-berkhemah/>
- Zakaria, J., Harun, M. T., & Salamuddin, N. (2014). Risk in Adventure Sport Tourism Experienced by White Water Kayakers in Malaysia. *Proceedings of the Sport Tourism Conference*. Coimbra, Portugal,
- Zou, P. X., Zhang, G., & Wang, J. (2007). Understanding the Key Risks in Construction Projects in China. *International Journal of Project Management*, 25(6), 601-614.

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Muhammad Farid Hilmi Aidit

Pelajar Siswazah
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600,
Bangi, Malaysia
faridhilmi470@gmail.com

Nur Shakila Mazalan, Dr

Doktor Falsafah
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600,
Bangi, Malaysia
shakila@ukm.edu.my



**PEMAHAMAN DAN MOTIVASI MURID TERHADAP ISTILAH *FIQH MUAMALAT* DI DALAM BUKU TEKS PENDIDIKAN SYARIAH ISLAMIAH
*STUDENTS' UNDERSTANDING AND MOTIVATION OF THE TERM FIQH MUAMALAT IN ISLAMIC SYARIAH EDUCATION TEXT BOOK***

Nurin Syahirah Sukeri^{1a} & Harun Baharudin^{2a}

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia^a

p112441@siswa.ukm.edu.my^{1a} & harunbaharudin@ukm.edu.my^{2a}

ABSTRAK

Kesukaran dalam memahami kosa kata pinjaman dari bahasa Arab menyebabkan pelajar kurang menguasai Istilah-istilah *Fiqh Muamalat*. Kajian ini bertujuan mengenalpasti tahap dan hubungan pemahaman dan motivasi murid terhadap Istilah *Fiqh Muamalat* di dalam buku teks Pendidikan Syariah Islamiah (PSI). Kajian ini mengaplikasikan kaedah tinjauan dengan menggunakan instrumen soal selidik. Seramai 140 orang dari jumlah populasi kajian yang berjumlah 218 pelajar Tingkatan 4 dari tiga buah sekolah menengah di daerah Tanah Merah, Kelantan telah dipilih sebagai sampel kajian. Soal selidik diadaptasi dari kajian-kajian literatur yang berkaitan dan analisis dokumen iaitu buku teks PSI dan disesuaikan mengikut objektif kajian. Soal selidik telah melalui proses kesahan pakar dalam bidang *Fiqh*. Kajian ini menggunakan kaedah analisis deskriptif dan inferensi menggunakan perisian *IBM SPSS Statistic Version 25*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap pemahaman istilah *Fiqh Muamalat* adalah sangat rendah (min=1.46). Manakala, tahap motivasi dalam kalangan pelajar pula tinggi (min=3.77). Ujian korelasi Spearman menunjukkan bahawa tiada hubungan yang signifikan antara kedua-dua konstruk iaitu pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dan motivasi [$r_s(138)=0.167$, $p<0.05$]. Usaha yang pelbagai dan berterusan bagi meningkatkan kefahaman pelajar-pelajar terhadap Istilah *Fiqh Muamalat* perlu dilakukan bukan sahaja oleh pelajar bahkan guru-guru dan juga pihak yang berkaitan. Aspek motivasi untuk menarik perhatian pelajar dalam mempelajari Istilah *Fiqh Muamalat* tidak boleh disifatkan sebagai keperluan kerana ianya bersifat dinamik.

Kata Kunci: Pendidikan Syariah Islamiah, *Fiqh Muamalat*, Istilah, Motivasi, Pelajar Tingkatan 4

ABSTRACT

Difficulty in understanding borrowed vocabulary from the Arabic language, prevents them from mastering terms of the *Fiqh Muamalat*. This study aims to identify the level and relationship of students' understanding and motivation towards the term *Fiqh Muamalat* in the Islamic Syariah Education textbook (PSI). This study applies the survey method by using a questionnaire instrument. A total of 140 people from the total study population of 218 Form 4 students from three secondary schools in Tanah Merah District, Kelantan were selected as the study sample. The questionnaire was adapted from relevant literature studies and document analysis, which is the PSI textbook, which then adapted according to the objectives of the study. The questionnaire has gone through the validation process of experts in the field of *Fiqh*. This study used descriptive and inferential analysis methods using *IBM SPSS Statistic Version 25* software. The findings of the study showed that the level of understanding of the term *Fiqh Muamalat* was extremely poor (mean=1.46). Meanwhile, the level of motivation among students was high (mean=3.77). Spearman's correlation test showed that there was no significant relationship between the two constructs, namely the understanding of *Fiqh Muamalat* terms and motivation [$r_s(138)=0.167$, $p<0.05$]. Various and continuous efforts to improve students' understanding of *Fiqh Muamalat*

terms need to be done not only by students but also by teachers and related parties. The aspect of motivation to attract students' attention in learning Fiqh Muamalat terms cannot be described as a necessity because it is dynamic in nature.

Keywords: *Islamic Sharia Education, Fiqh Muamalat, Term, Motivation, Form 4 students*

PENGENALAN

Fiqh Muamalat adalah ilmu mengenai hukum-hukum *Syariah* dalam pengurusan dan urus niaga harta dalam kehidupan seharian manusia seperti jual beli, gadaian, sewa menyewa dan sebagainya. Segala kontrak yang diaplikasikan dalam bidang kewangan Islam pada masa kini merupakan hasil daripada perbincangan dan perbincangan dalam disiplin ilmu *Fiqh Muamalat* yang didasari oleh sumber wahyu berdasarkan petunjuk dari al-Quran dan Hadis nabi Muhammad SAW.

Konsep muamalat atau ekonomi dan kewangan berasaskan *Syariah* semakin diterima baik, bukan sahaja di negara Islam bahkan di pelbagai negara Asia, Eropah dan Amerika (Zamir, 1997). Bagi masyarakat Islam di seluruh dunia, pertumbuhan sektor kewangan Islam telah menjadikan umat Islam masa kini mula menyedari serta sensitif dalam melakukan aktiviti seharian, sama ada aktiviti tersebut mengikut lunas-lunas *maqasid syariah* atau tidak.

Pertumbuhan pesat sektor kewangan di Malaysia yang merangkumi industri perbankan, pasaran modal, *al-Rahn*, pengurusan harta amanah dan sebagainya menyumbang kepada keputusan umat Islam untuk mula menggunakan servis kewangan Islam yang kini mula mendapat tempat di hati mereka. Produk-produk berasaskan kontrak dan prinsip *muamalat* Islam mendapat perhatian masyarakat semenjak diperkenalkan dan dikeluarkan. Antaranya adalah *mudharabah*, *ijarah*, *kafalah*, *musyarakah* dan pelbagai lagi (Ruzian et al., 2020). Urus niaga berasaskan *muamalat* terbukti berjaya menandingi serta berjaya membantu meningkatkan ekonomi negara walaupun dalam keadaan ekonomi yang tidak menentu (Shahrinnahar, 2016).

Usaha berterusan Kementerian Pendidikan Malaysia bagi melahirkan modal insan yang seimbang dunia dan akhirat berdasarkan Akta Pendidikan 1996, mata pelajaran Pendidikan *Syariah Islamiah* (PSI) dijadikan sebagai subjek elektif dari kumpulan Pengajian Islam (Dasima et al., 2018). Istilah-istilah *Fiqh Muamalat* yang terdapat dalam buku teks PSI merupakan pinjaman dari Bahasa Arab agar maksud dari istilah asal tidak berubah.

Menjadi keperluan kepada pelajar untuk menguasai kosa kata minimum yang diperlukan bagi mengikuti pengajaran sesuatu mata pelajaran berkaitan sesuatu bahasa yang menjadi bahasa pengantar (Zainur Rijal et al., 2020). Struktur kosa kata dan morfologi yang kompleks berbeza dari bahasa Melayu membuatkan pelajar perlu berusaha keras untuk memahami dan mengingat perbezaan tersebut. Kesukaran dalam memahami mewujudkan cabaran kompleks yang mungkin tidak dapat diatasi dengan motivasi dalaman mereka sahaja (Calafato, 2020).

SOROTAN LITERATUR

Kosa Kata dan Istilah *Fiqh Muamalat*

Istilah-istilah *Fiqh Muamalat* yang terdapat dalam buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah* Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) berasal dari kosa kata pinjaman dari Bahasa Arab digunakan secara langsung agar maksud dari istilah asal tidak berubah. Pelajar perlu

menguasai kosa kata minimum bagi mengikuti PdP sesuatu mata pelajaran berkaitan sesuatu bahasa (Zainur Rijal et al., 2020). Struktur kosa kata dan morfologi bahasa Arab yang kompleks berbeza dari bahasa Melayu membuatkan pelajar perlu berusaha keras untuk memahami dan mengingati perbezaan tersebut. Kesukaran dalam memahami mewujudkan cabaran kompleks yang mungkin tidak dapat diatasi dengan motivasi dalaman mereka sahaja (Calafato, 2020). Dalam keadaan ini, segala usaha untuk menggalakkan pembelajaran dalam kalangan pelajar dengan hanya cuba meningkatkan tahap motivasi mereka hanya akan memberikan impak yang terhad. Oleh itu, guru memainkan peranan dalam keadaan ini sebagai faktor motivasi luaran agar pelajar mempunyai kemahuan untuk belajar.

Pemahaman terhadap istilah *Fiqh* penting bagi memahami secara tepat konsep sebenar cabang-cabang ilmu yang dipelajari yang sebahagiannya mungkin sukar atau tiada perkataan yang tepat untuk mentafsir serta menterjemahkan sesuatu istilah yang digunakan. Salah pemahaman mahupun pentafsiran boleh menimbulkan perselisihan besar dalam kalangan masyarakat Islam terutama dalam hal yang berkaitan ibadat dan muamalat (Siti Fatimah et al., 2018).

Istilah-istilah *Fiqh Muamalat* yang terdapat dalam buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah* berasal dari gabungan kosa kata pinjaman dari Bahasa Arab digunakan secara langsung agar maksud dari istilah asal tidak berubah. Menjadi keperluan kepada pelajar untuk menguasai kosa kata minimum yang diperlukan bagi mengikuti PdP sesuatu mata pelajaran berkaitan sesuatu bahasa yang menjadi bahasa pengantar (Zainur Rijal et al., 2020). Struktur kosa kata dan morfologi yang kompleks berbeza dari bahasa Melayu membuatkan pelajar perlu berusaha untuk memahami dan mengingati perbezaan tersebut.

Bahasa Arab mempunyai keluasan makna, kekemasan dari susunan ayat, keharmonian irama yang tidak berlaku secara kebetulan melainkan diadakan dengan tujuan yang tertentu. Begitu juga apa yang tertulis dalam al-Quran dengan pelbagai variasi susunan ayat dan makna mempunyai tujuan tertentu yang mesti difahami dengan ilmu (Shalihah, 2017). Namun, bukan semua orang mampu memahami dan menguasai bidang ilmu yang menggunakan bahasa Arab sebagai perantara dengan baik. Oleh itu, berlaku proses penterjemahan dari satu bidang ilmu tertentu ke dalam bahasa sasaran.

Dalam keadaan tertentu, bukan semua perkataan atau kosa kata yang berasal dari Bahasa Arab berjaya diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Ini kerana, ada istilah-istilah tertentu yang tidak boleh diterjemahkan kerana sukar untuk dipadankan dengan perkataan yang sesuai atau penggunaan perkataan terjemahan akan menyebabkan maksud asal lari dari konteks yang sebenar. Bagi mengelakkan salah faham dalam bidang ilmu tertentu dalam kalangan masyarakat, pengekalan istilah-istilah tertentu dalam sesuatu ilmu tertentu berkaitan hukum-hukum yang digunakan memerlukan penuntut ilmu untuk berusaha mempelajari dan memahami makna sebenar istilah-istilah tersebut dengan baik. Begitu juga yang berlaku pada istilah-istilah *Fiqh Muamalat* dalam buku teks PSI KSSM yang dikekalkan penggunaan istilah asal dari Bahasa Arab.

Silabus *Syariah Islamiah* di Sekolah

Sukatan buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah* Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) telah digantikan dengan sukatan baru iaitu Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) secara beransur-ansur bermula pada tahun 2017 sehingga sekarang. Peralihan ini bagi melengkapi prinsip Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar mutu kurikulum yang dijalankan seiring dengan tahap kualiti global. KSSM bagi subjek PSI menfokuskan kepada pengetahuan, kemahiran dan nilai yang terselit dalam enam bidang ilmu tersebut. Sebagai contoh, bagi bidang ilmu al-*Fiqh*. Murid dibekalkan dengan ketetapan hukum dalam al-*Fiqh al-Ibadat*, al-*Fiqh al-Munakahat* dan al-*Fiqh al-Jinayat* sehingga mereka

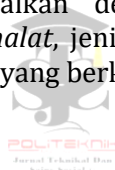
berkemampuan menjadikannya sebagai teras perlakuan untuk diamalkan dalam urusan seharian (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018).

Penggubalan dan peningkatan Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan *Syariah Islamiah* adalah berteraskan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan prinsip-prinsip *Maqasid Syariah*. Selain itu, ia turut dilengkapi dengan kemahiran interaksi sosial, teori yang diadaptasi dari pemikiran Imam al-Ghazali mengenai gabungan wahyu dan akal sebagai sumber utama penentuan disiplin ilmu serta penambahan aspek Kemahiran Abad ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) agar modal insan yang dihasilkan seimbang dari aspek intelektual, emosi, kerohanian dan juga jasmani (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018).

Pengajaran subjek Pendidikan *Syariah Islamiah* (PSI) di peringkat SPM dibahagikan kepada dua peringkat. Pada peringkat pertama, pengenalan mata pelajaran PSI ini mula diajarkan kepada pelajar Tingkatan 4 dan seterusnya disambung kepada pelajar Tingkatan 5. Terdapat dua buah buku teks dengan sukatan dan huraian pembelajaran yang berbeza diguna pakai oleh pelajar Tingkatan 4 dan Tingkatan 5 sebagai rujukan pembelajaran.

Kandungan buku teks PSI Tingkatan 4 terdiri daripada gabungan enam bidang iaitu Ayat Hukum, Hadis Hukum, *Usul Fiqh*, *Fiqh*, Sejarah Perundangan Islam dan Tamadun Islam (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2019). Setiap bidang ilmu mengandungi beberapa pecahan topik berpandukan sukatan pelajaran yang telah ditetapkan. Dalam bidang *Fiqh* terdapat enam tajuk kecil yang dibahagikan pula kepada dua bahagian. Tiga tajuk awal adalah berkaitan dengan ibadah manakala tiga tajuk akhir adalah berkaitan dengan *muamalat*. Dalam topik berkaitan *muamalat*, pelajar diperkenalkan dengan definisi *muamalat* dalam Islam, pembahagian *muamalat*, dalil-dalil *muamalat*, jenis-jenis *muamalat*, lafaz akad serta syarat-syarat bagi setiap kontrak atau urusan niaga yang berkaitan.

Pengaruh Motivasi dalam Pelajaran



Aspek terpenting dalam pembelajaran bahasa ialah motivasi pelajar itu sendiri. Jika pelajar tidak didorong oleh motivasi, seseorang yang dikira genius dalam pendidikan juga tidak mungkin akan berjaya dalam mengembangkan. Ini kerana motivasi adalah pemacu utama prestasi dalam sesuatu perkara yang akan dilakukan (Rybnicek et al., 2019). Motivasi untuk belajar muncul dari dua keadaan iaitu dari pelajar itu sendiri, iaitu kemahuan untuk belajar dan dari guru dengan memberi penghargaan terhadap prestasi pelajar (Sutinah & Kumala, 2018).

Motivasi terbahagi kepada dua bahagian iaitu motivasi dalaman dan motivasi luaran. Motivasi dalaman adalah melakukan tugas tertentu kerana kehendak sendiri. Motivasi luaran seperti faktor keseronokan, pembelajaran bahasa, keyakinan diri, dan pengaruh sosio-budaya (keinginan untuk mendekati manusia dan budaya masyarakat antarabangsa), mempunyai pengaruh yang besar terhadap penguasaan pembelajaran pelajar. Namun, faktor motivasi dalaman dilihat lebih cenderung mempengaruhi seseorang pelajar dalam menentukan pencapaian akademik dalam pembelajaran mereka (Zamri et al., 2018).

Pembelajaran mengenai ilmu *Fiqh Muamalat* tidak terlalu rumit, namun sering disampaikan dalam bentuk pengajaran yang mendarat mengakibatkan objektif pembelajaran gagal mencapai tahap optimum (Hidayati et al., 2018). Maulana dan Mohd Akil (2017) menyatakan dalam kajiannya bahawa, subjek Pendidikan *Syariah Islamiah* biasanya diajar dengan metod syarahan dan pengajaran yang berpusatkan guru semata. Selain itu, guru yang dipertanggungjawabkan untuk mengajar juga tidak mengambil inisiatif untuk menarik perhatian pelajar dan hanya memfokuskan kepada silabus pelajaran yang perlu dihabiskan dalam tempoh yang tertentu. Pelajar hanya mendengar tanpa ada campur tangan yang aktif. Ini

menyebabkan pelajar mudah hilang tumpuan, merasa bosan mengakibatkan pengajaran yang disampaikan tidak berjaya sepenuhnya.

Kajian yang dijalankan kepada pelajar tingkatan 4 di sebuah sekolah agama di Alor Gajah, Melaka menunjukkan penerapan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan pelajar terhadap istilah-istilah berkaitan *Fiqh* dan *Usul Fiqh* (Siti Fatimah et al., 2018). Ini menunjukkan guru perlu melibatkan pelajar untuk berbincang dan mengeluarkan buah fikiran mereka sendiri mengenai topik yang diajarkan kepada pelajar. Hasilnya, suasana pembelajaran juga akan lebih ceria, pelajar bersikap lebih terbuka dalam mengeluarkan pendapat, mendapat keyakinan dengan melihat contoh rakan yang dan paling utama mereka mampu menajamkan lagi pemikiran mereka semasa proses pertukaran idea berlaku.

Teori motivasi Gardner menyatakan bahawa, motivasi adalah gabungan dari percubaan dan keinginan untuk mencapai matlamat pembelajaran bahasa serta sikap yang menggalakkan terhadap pembelajaran bahasa (Alizadeh, 2016). Untuk memperoleh tahap pemahaman yang baik dalam sesuatu perkara yang dipelajari, para pelajar seharusnya, menonjolkan sikap yang positif serta menambah minat dalam proses menuntut ilmu.

Dalam hal ini, masalah dalam memahami istilah-istilah *Fiqh Muamalat* seharusnya diatasi dengan menunjukkan sikap tidak mudah putus asa serta berusaha sebaik mungkin dengan memberi sepenuh perhatian kepada penjelasan guru ketika berada di dalam kelas dan kerap melakukan ulang kaji pelajaran terhadap topik-topik yang perlu diberi perhatian. Seterusnya, pelajar juga boleh melakukan praktikal dari apa yang dipelajari dengan kerap menyebut istilah-istilah tersebut dalam kehidupan seharian seperti di dalam kelas, di luar kelas, ketika melakukan ulang kaji berkumpulan bersama rakan-rakan dan sebagainya.

Melalui sikap yang ditunjukkan oleh pelajar ketika proses pembelajaran ilmu *Fiqh Muamalat* itu sendiri yang menjadi penentu dalam pemahaman dan kejayaan mereka dalam menguasai pemahaman istilah-istilah dari ilmu ini. Sikap meletakkan kesalahan pada teknik pengajaran guru yang tidak mampu menarik minat pelajar perlu dihindari dan sebaiknya sikap pelajar itu sendiri yang perlu dititik beratkan.

Terdapat juga motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ditakrifkan sebagai melakukan sesuatu perkara untuk kepuasan sendiri dan bukannya kerana sebab luaran (Alhaadi & Norimah, 2019). Apabila didorong secara intrinsik, seseorang tergerak untuk bertindak disebabkan oleh keseronokan atau cabaran dan bukannya kerana tekanan atau ganjaran luaran.

Motivasi ekstrinsik pula melibatkan sesuatu yang dilakukan kerana ingin mendapatkan ganjaran atau mengelakkan hukuman. Ciri-ciri bagi pelajar yang memiliki motivasi jenis intrinsik apabila mereka meletakkan keputusan berkaitan pendidikan mereka di bawah kawalan sendiri seperti, dengan rajin belajar mereka akan lulus dalam peperiksaan dan sebaliknya atau mempercayai bahawa dengan memiliki skil tertentu mereka boleh merubah nasib mereka untuk mencapai kemahuan yang diinginkan.

Bagi pelajar yang memiliki motivasi ekstrinsik pula, kebiasaannya disebabkan ditawarkan upah seperti duit, dijanjikan peningkatan gred ujian atau bimbang dikenakan hukuman. Penyertaan dalam peraduan juga meningkatkan motivasi ekstrinsik kerana ia memupuk keinginan seseorang untuk menang dan mengalahkan pesaing lain. Dalam proses menuntut ilmu, sebaiknya motivasi yang dimiliki oleh pelajar berasal dari motivasi yang lebih baik pada diri mereka sendiri berbanding motivasi ekstrinsik yang memerlukan dorongan dari pengaruh luaran.

Kajian dari Teimouri et al. (2020) yang berkaitan dengan ciri-ciri motivasi dan emosi bagi yang mempelajari bahasa kedua iaitu pelajar yang bersemangat, seronok, lebih cergas dan cenderung untuk melibatkan diri dalam perbincangan dalam kelas lebih mudah untuk dibentuk daya kecerdasan mereka berbanding rakan sebaya mereka yang kurang bersemangat. Selain itu, berdasarkan dapatan dari kajian Sutinah dan Kumala (2018), pengaplikasian kaedah *active learning* dalam PdP bagi mata pelajaran *Fiqh* menunjukkan keputusan yang positif.

Penggunaan kaedah *active learning* membantu meningkatkan keyakinan diri pelajar dalam menguasai *Fiqh*, menyedari kepentingan mempelajari *Fiqh*, merasa selesa dengan suasana kelas ketika proses pembelajaran *Fiqh* dijalankan, mampu membaca dan menulis tulisan Arab dengan betul, berjaya menghafal *mufradat* (kosa kata) baru dengan *makhraj* (sebutan) dengan baik dan betul, mempraktikkan dalam kehidupan seharian, kerap melakukan perbincangan topik berkaitan *Fiqh* yang tidak difahami dan merasa seronok dengan penerapan kaedah *active learning* dalam pembelajaran *Fiqh*.

Dalam pendidikan, memiliki motivasi membantu pelajar untuk memfokuskan perhatian mereka kepada matlamat atau tujuan utama. Dengan berbuat demikian, mereka tidak mudah tergugat atau terpesong dengan gangguan dan dapat mengekalkan perhatian mereka dalam tempoh yang lama. Dengan motivasi juga, pelajar akan berasa lebih bersemangat dan bertenaga untuk belajar atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pelajar yang bermotivasi mempamerkan tingkah laku berorientasikan matlamat. Paling utama, motivasi penting dalam mendorong seseorang melakukan sesuatu tindakan. Tanpa motivasi, untuk menyelesaikan sesuatu tugas mungkin sukar atau bahkan mustahil.



PENYATAAN MASALAH

Pemahaman terhadap sesuatu perkataan atau rangkai kata yang asing agak sukar untuk dikuasai sepenuhnya. Langkah dalam memahami rangkai kata atau istilah baru mewajibkan seseorang itu memahami cara sebutan, maksud dan pengaplikasiannya dalam situasi khusus (Aminnudin et al., 2021). Dapatan kajian dari Harun dan Muhd Shaharuddin (2018) menunjukkan bahawa, tahap pengetahuan responden terhadap istilah-istilah *fiqh* dalam bahagian *muamalat* di tahap sederhana dan banyak yang perlu ditambahbaik oleh pelajar atau institusi kerana pemahaman keagamaan yang jitu mestilah bersandarkan kepada istilah-istilah *fiqh* yang asal, iaitu daripada bahasa Arab kerana dikhuatiri perkataan yang diterjemahkan menggantikan perkataan asal adalah tidak tepat dan terpesong dari kehendak makna yang asal.

Selain itu, kajian Mailisa (2017) menyatakan faktor guru kurang mengaplikasi kaedah pembelajaran yang menarik bagi meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar *Fiqh* di sekolah menyebabkan pelajar tidak termotivasi untuk belajar *Fiqh*. Kenyataan ini disokong oleh kajian Muhd Shaharuddin (2017) menunjukkan bahawa pelajar-pelajar lebih menguasai istilah-istilah *Fiqh* dalam bidang lain seperti bab *qorban* dan *aqiqah* kerana mempunyai latihan amali dan praktikal yang menyebabkan pelajar menjadi lebih mudah untuk mengingat bab-bab tersebut berbanding bab *Muamalat*.

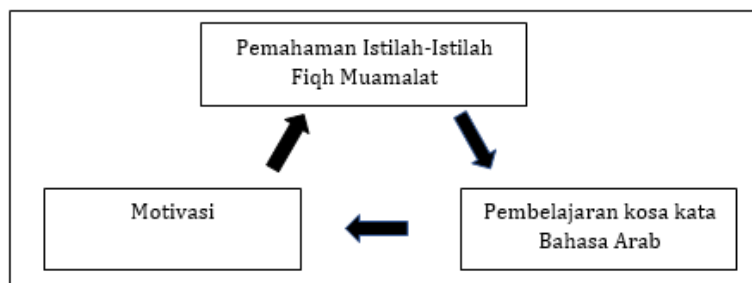
OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dilakukan bagi mencapai objektif-objektif tersebut:

1. Mengenal pasti tahap pemahaman istilah *Fiqh Muamalat* dalam kalangan pelajar tingkatan empat.

2. Mengenal pasti tahap motivasi dalam kalangan pelajar tingkatan empat.
3. Mengenal pasti hubungan di antara pemahaman istilah *Fiqh Muamalat* dengan motivasi

METODOLOGI



Reka bentuk kajian yang digunakan untuk mengumpul data dalam kajian ini adalah kajian tinjauan dengan menganalisis buku teks bagi mengenal pasti istilah-istilah *Fiqh Muamalat* yang terkandung dalam buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah* (PSI) Tingkatan Empat KSSM serta soal selidik sebagai instrumen. Populasi kajian ini melibatkan pelajar sekolah menengah Tingkatan Empat di tiga buah sekolah di daerah Tanah Merah yang mengambil subjek Pendidikan *Syariah Islamiah* dalam Peperiksaan Sijil Pendidikan Malaysia (SPM) yang berjumlah 218 pelajar. Daripada jumlah tersebut, seramai 157 pelajar daripada Sekolah Menengah A, 24 orang daripada Sekolah Menengah B dan 37 orang daripada Sekolah Menengah C. Kaedah persampelan rawak berstrata digunakan dalam kajian ini disebabkan oleh latar belakang dan perbezaan jumlah pelajar yang berbeza dari tiga buah sekolah ini. Saiz sampel kajian ini ditentukan dengan merujuk jadual Krejcie dan Morgan (1970) digunakan bagi memilih saiz sampel minimum yang sesuai bagi jumlah populasi yang ada. Oleh itu, seramai 140 orang pelajar dari tiga buah sekolah di daerah Tanah Merah telah dipilih sebagai sampel kajian.

Kajian kuantitatif dilaksanakan menggunakan borang soal selidik yang mempunyai tiga bahagian selaras objektif kajian dan telah melalui kesahan pakar dalam bidang *Fiqh*. Bahagian A adalah mengenai demografi responden. Bahagian B pula merupakan item bagi istilah-istilah *Fiqh Muamalat*, bahagian C dan D adalah berkenaan item motivasi. Pada bahagian A, hanya terdapat 2 item sahaja iaitu “jantina” dan “sekolah”. Bahagian B adalah mengenai tahap pemahaman istilah-istilah *Fiqh Muamalat* diadaptasi dari kajian Muhd Shaharuddin (2017) kemudian diolah mengikut jumlah istilah-istilah *Fiqh Muamalat* yang terdapat dalam buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah* (PSI) sebanyak 21 item. Manakala Bahagian C, item berkaitan tahap motivasi dipecahkan kepada motivasi ekstrinsik (6 item) dan intrinsik (5 item) yang diadaptasi dari kajian Lily Hanefarezan et al. (2018).

Seterusnya, kajian ini menggunakan kaedah analisis deskriptif dan dianalisis menggunakan perisian *IBM SPSS Statistic Version 25*. Kajian rintis juga telah dilakukan terhadap 30 orang sampel kajian dan dilaksanakan di Sekolah Menengah A. Abdul Muqsih et al. (2017) dan Hundleby & Nunnally (1968) menyatakan bahawa nilai pekali kebolehpercayaan melebihi 0.6 adalah boleh diterima dan dipertimbangkan.

Jadual 1: Nilai Pekali Kebolehpercayaan bagi Setiap Konstruk Instrumen Kajian Rintis

Konstruk	Bilangan item	Alpha Cronbach
Istilah-istilah <i>Fiqh Muamalat</i>	21	0.732
Motivasi ekstrinsik	6	0.639
Motivasi intrinsik	5	0.641

Hasil analisis tahap pemahaman istilah *Fiqh Muamalat* dan tahap motivasi secara keseluruhan diinterpretasikan melalui skor min, peratus dan sisihan piawai yang dijadikan penanda bagi tahap pengukuran yang diaplikasikan dalam kajian ini. Jadual 2 merupakan interpretasi bagi nilai skor min yang diadaptasi dari kajian Siti Fatimah et al., (2018).

Jadual 2: Interpretasi Nilai Skor Min

Skor min	Interpretasi
1.00-1.89	Sangat Rendah
1.90-2.69	Rendah
2.70-3.49	Sederhana
3.50-4.29	Tinggi
4.30-5.00	Sangat Tinggi

Hasil analisis deskriptif bahagian B iaitu tahap pemahaman istilah bagi kajian ini akan dihuraikan menggunakan nilai skor peratus bagi mengelaskan tahap pemahaman pelajar terhadap Istilah-Istilah *Fiqh Muamalat* adaptasi dari kajian Muhd Shahrudin (2017).

Jadual 3: Interpretasi Skor Peratus Tahap Pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dalam Buku Teks Pendidikan *Syariah Islamiah*

Skor Peratus	Interpretasi
80 - 100	Cemerlang
60 - 79	Baik
0 - 59	Lemah

Pekali korelasi ialah suatu indeks yang menunjukkan darjah hubungan antara pemboleh ubah (Fauzi Hussin et al., 2014) . Interpretasi nilai pekali korelasi ditunjukkan dalam jadual 4.

Jadual 4: Interpretasi Kekuatan Hubungan

Nilai Pekali	Hubungan
1.0	Sempurna
0.80 - 0.99	Sangat Kuat
0.60 - 0.79	Kuat
0.40 - 0.59	Sederhana
0.20 - 0.39	Lemah
0.01 - 0.19	Sangat Lemah
0.0	Tiada hubungan

DAPATAN KAJIAN

Berikut adalah hipotesis kajian yang telah dibina berdasarkan objektif dan perlu diuji dalam kajian ini. Hipotesis tersebut adalah seperti berikut.

Ha1: Terdapat hubungan yang signifikan antara tahap pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dengan tahap motivasi pelajar Tingkatan 4.

Jadual 5 menunjukkan demografi responden kajian di mana bilangan responden pelajar lelaki adalah seramai 71 orang atau (50.7%) dan responden perempuan seramai 69 atau (49.3%). Begitu juga demografi dari segi sekolah. Seramai 101 orang atau (72.1%) dari Sekolah Menengah A, 15 orang atau (10.7%) dari Sekolah Menengah B dan 24 orang atau (17.1%) Sekolah Menengah C.

Jadual 5: Demografi Responden Kajian

		Frekuensi (N=140)	Peratus
Sekolah	Sekolah Menengah A	101	72.1%
	Sekolah Menengah B	15	10.7%
	Sekolah Menengah C	24	17.1%
	Jumlah	140	100%
Jantina	Lelaki	71	50.7%
	Perempuan	69	49.3%
	Jumlah	140	100%

Jadual 6 menunjukkan tahap pemahaman istilah *Fiqh Muamalat* dan motivasi pelajar. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* adalah sangat rendah dengan nilai skor min adalah 1.46 (SP=0.14). Manakala, nilai skor min tahap motivasi dalam kalangan pelajar Tingkatan 4 pula tinggi dengan nilai skor min 3.77 (SP=0.69).

Jadual 6: Tahap Pemahaman Istilah-istilah *Fiqh Muamalat* dan Motivasi secara Keseluruhan.

Pemboleh ubah	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
Pemahaman Istilah Fiqh Muamalat	1.46	0.14	Sangat Rendah
Motivasi	3.77	0.69	Tinggi

Tahap Pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dalam Kalangan Pelajar Tingkatan Empat

Analisis istilah-istilah *Muamalat* yang terdapat dalam buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah* KSSM Tingkatan 4 menunjukkan bahawa daripada 140 orang responden kajian, hanya 19 orang responden (13.6%) yang mencapai tahap interpretasi cemerlang, 16 orang responden (11.4%) yang berada di tahap baik dan majoriti 105 orang responden kajian (75.0%) yang menunjukkan tahap pemahaman yang lemah. Berdasarkan dapatan yang diperolehi, pencapaian keseluruhan oleh majoriti responden seramai 105 orang (75%) adalah berada di tahap yang lemah.

Jadual 7: Tahap Pemahaman Pelajar terhadap Istilah-istilah *Fiqh* secara Keseluruhan

Skor Peratus	Interpretasi	Frekuensi	Peratus
80 -100	Cemerlang	19	13.6%
60 - 79	Baik	16	11.4%
0 - 59	Lemah	105	75.0%
		140	100%

Berdasarkan Jadual 8, daripada 21 item yang telah diuji berkaitan dengan istilah-istilah *Fiqh Muamalat*, mendapati 6 item memperoleh peratusan 60% dan ke atas (pencapaian yang baik). Terdapat dua item yang mencapai 70% peratus kekerapan tahu iaitu item الرِّهْنُ (pencapaian yang tertinggi) dengan kekerapan tahu sebanyak 100 atau (71.4%) dan diikuti oleh item الْهَيْبَةُ dengan kekerapan tahu sebanyak 99 (70.7%). Manakala, item yang mencatat kekerapan terendah iaitu istilah مُشَارَكَةٌ dengan kekerapan tahu sebanyak 51 atau (36.4%) sahaja.

Jadual 8: Tahap Pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat*

Istilah Fiqh Muamalah	Frekuensi Tahu	Peratus	Frekuensi	Peratus	Min	Sp.	Interpretasi
			Tidak Tahu				
الرِّهْنُ	100	71.4%	40	28.6%	1.29	0.45	Sangat Rendah
الْهَيْبَةُ	99	70.7%	41	29.3%	1.29	0.45	Sangat Rendah
عُقُودُ التَّبَرُّعَاتِ	95	67.9%	45	32.1%	1.32	0.46	Sangat Rendah
مُضَارَبَةٌ	93	66.4%	47	33.6%	1.34	0.47	Sangat Rendah

شركة العنّان	89	63.6%	51	36.4%	1.36	0.48	Sangat Rendah
بَيْع الدّين	85	60.7%	55	39.3%	1.39	0.49	Sangat Rendah
بَيْع التَّورُق	82	58.6%	58	41.4%	1.41	0.49	Sangat Rendah
الوَدِيعَة	79	56.4%	61	43.6%	1.44	0.49	Sangat Rendah
الكفّالة	73	52.1%	67	47.9%	1.52	0.50	Sangat Rendah
شركة الأبدان	73	52.1%	67	47.9%	1.52	0.50	Sangat Rendah
القَرْض	71	50.7%	69	49.3%	1.49	0.50	Sangat Rendah
بَيْع السّلام	71	50.7%	69	49.3%	1.51	0.50	Sangat Rendah
عَقْد البَيْع	70	50%	70	50%	1.50	0.50	Sangat Rendah
عَقْد الإيجارة	70	50%	70	50%	1.50	0.50	Sangat Rendah
عَقْد المَعَاوَضَات	69	49.3%	71	50.7%	1.49	0.50	Sangat Rendah
مُعَامَلَة	67	47.9%	73	52.1%	1.48	0.50	Sangat Rendah
بَيْع الاسْتِصْنَاع	67	47.9%	73	52.1%	1.48	0.50	Sangat Rendah
صِيغَة	67	47.9%	73	52.1%	1.48	0.50	Sangat Rendah
شركة الوجوه	52	37.1%	88	62.9%	1.37	0.48	Sangat Rendah
شركة المُقَاوَضَة	52	37.1%	88	62.9%	1.37	0.48	Sangat Rendah
مُشَارَكَة	51	36.4%	89	63.6%	1.36	0.48	Sangat Rendah

Tahap Pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dalam Kalangan Pelajar Tingkatan Empat

Jadual 9 memaparkan skor frekuensi dan peratusan bagi motivasi dalam memahami istilah *Fiqh Muamalat* yang terdapat dalam buku teks Pendidikan *Syariah Islamiah*. Seramai 115 orang (82.1%) bersetuju kerjasama dalam kalangan rakan-rakan sekelas memudahkan pembelajaran dan pemahaman istilah *Fiqh Muamalat*. Seramai 113 orang (80.7%) bersetuju hubungan mesra dan erat dengan guru memudahkan pembelajaran dan penguasaan istilah *Fiqh Muamalat*. Seramai 100 orang (71.4%) bersetuju untuk mendapatkan markah yang tinggi dalam peperiksaan. Seterusnya, seramai 99 orang (70.7%) yang bersetuju guru mengatakan ia merupakan topik yang penting untuk dikuasai.

Seramai 76 orang (54.3%) bersetuju penguasaan istilah *Fiqh Muamalat* yang luas menjadikan diri disanjung oleh rakan-rakan dan guru. Seramai 66 orang (47.1%) bersetuju mereka mengharapkan ganjaran dan pujian dari ibu bapa. Seramai 119 orang (85%) bersetuju mereka berasa seronok apabila pernah memperoleh markah yang tinggi dalam peperiksaan. Seramai 100 orang (71.4%) bersetuju mereka berminat untuk belajar dan memahami perbezaan antara istilah *Muamalat* dalam bahasa Arab dan bahasa Melayu. Seramai 93 orang (66.4%) bersetuju tentang sering mengingatkan diri bahawa mendapatkan keputusan yang baik akan menjamin masa depan yang cemerlang. Seramai 92 orang (65.7%) pula bersetuju mereka suka mengatasi halangan untuk mengelak kegagalan dalam subjek Pendidikan *Syariah Islamiah*. Seramai 63 orang (45%) bersetuju mereka memperoleh kepuasan diri dapat menguasai istilah *Muamalat* yang sukar.

Jadual 9: Tahap Motivasi Ekstrinsik dan Intrinsik Pelajar

Motivasi	STS f %	TS f %	KS f %	S f %	SS f %	Min	Sp.	Interpretasi
EKSTRINSIK								
Kerjasama dalam kalangan rakan sekelas memudahkan pembelajaran dan pemahaman istilah <i>Fiqh Muamalat</i> .	2 1.4%	13 9.3%	10 7.1%	43 30.7%	72 51.4%	4.21	1.02	Tinggi

Hubungan mesra dan erat dengan guru memudahkan pembelajaran dan penguasaan istilah <i>Fiqh Muamalat</i> .	9 6.4%	7 5.0%	11 7.9%	47 33.6%	66 47.1%	4.10	1.15	Tinggi
Untuk mendapatkan markah yang tinggi dalam peperiksaan.	12 8.6%	7 5.0%	21 15.0%	56 40.0%	44 31.4%	3.81	1.18	Tinggi
Guru mengatakan ia merupakan topik yang penting untuk dikuasai.	3 2.1%	16 11.4%	22 15.7%	56 40.0%	43 30.7%	3.86	1.05	Tinggi
Penguasaan istilah <i>Fiqh Muamalat</i> yang luas menjadikan diri disanjung oleh rakan-rakan dan guru.	29 20.7%	11 7.9%	24 7.1%	44 31.4%	32 22.9%	3.28	1.44	Sederhana
Mengharapkan ganjaran dan pujian dari ibu bapa.	24 17.1%	19 13.6%	31 22.1%	38 27.1%	28 20.0%	3.19	1.36	Sederhana
INTRINSIK								
Berasa seronok apabila pernah memperoleh markah yang tinggi dalam peperiksaan	4 2.9%	4 2.9%	13 9.3%	36 25.7%	83 59.3%	4.36	0.96	Sangat Tinggi
Berminat untuk belajar dan memahami perbezaan antara istilah <i>Muamalat</i> dalam bahasa Arab dan bahasa Melayu.	5 3.6%	17 12.1%	18 12.9%	52 37.1%	48 34.3%	3.86	1.12	Tinggi
Sering mengingatkan diri bahawa mendapatkan keputusan yang baik akan menjamin masa depan yang cemerlang.	4 2.9%	15 10.7%	28 20.0%	35 25.0%	58 41.4%	3.91	1.14	Tinggi
Suka atasi halangan untuk mengelak kegagalan dalam subjek Pendidikan <i>Syariah Islamiah</i> .	14 10.0%	12 8.6%	22 15.7%	54 38.6%	38 27.1%	3.64	1.24	Tinggi
Memperoleh kepuasan diri dapat menguasai istilah <i>Muamalat</i> yang sukar.	25 17.9%	13 9.3%	39 27.9%	40 28.6%	23 16.4%	3.16	1.31	Sederhana

STS=Sangat Tidak Setuju; TS=Tidak setuju; KS=Kurang Setuju; S=Setuju; SS=Sangat Setuju
 f=frekuensi

Pengujian Hipotesis

Ha1: Terdapat hubungan yang signifikan antara tahap pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dengan Tahap Motivasi pelajar Tingkatan 4.

Jadual 10: Hubungan antara Pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* dan Motivasi

	Pemahaman Istilah <i>Fiqh Muamalat</i>	Motivasi
Correlation Coefficient	1.000	-.167*
Sig. (2-tailed)	.	.049
N	140	140

* Korelasi adalah signifikan pada aras $p < 0.05$

Jadual 10 menunjukkan ujian Korelasi Spearman telah digunakan untuk mengkaji hubungan di antara tahap pemahaman istilah-istilah *Fiqh Muamalat* dengan motivasi pelajar Tingkatan 4. Kajian mendapati bahawa pekali korelasi Spearman menunjukkan hubungan negatif yang sangat lemah dan signifikan antara tahap pemahaman istilah-istilah *Fiqh Muamalat* dan motivasi pelajar tingkatan 4 [$r_s(138) = -0.167, p < 0.05$]. Maka, hipotesis alternatif dalam kajian ini ditolak. Kesimpulannya, tiada hubungan antara antara tahap pemahaman istilah-istilah *Fiqh Muamalat* dengan motivasi pelajar tingkatan 4.

PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa pemahaman pelajar terhadap istilah *Fiqh Muamalat* adalah sangat lemah dan membimbangkan. Ketiadaan latihan amali atau praktikal mengakibatkan pelajar sukar untuk memahami istilah *Fiqh Muamalat* dengan mudah berbanding cabang *Fiqh* yang lain. Walaubagaimana pun, daripada keseluruhan item yang diuji, dua item berjaya mencatat pencapaian cemerlang dari majoriti responden adalah istilah *ar-Rahnu* dan *al-Hibah*. Antara item-item yang memperoleh pencapaian yang baik pula ialah istilah *U'qud al-tabarru'at*, *Mudhorabah*, *Syarikah al-'inan* dan *Bai'u al-dain*.

Istilah-istilah ini mencatat peratusan tinggi kerana ianya tidak asing lagi dalam kalangan masyarakat di Malaysia disebabkan pertumbuhan pesat sektor kewangan yang merangkumi industri perbankan, pasaran modal, *al-Rahn*, pengurusan harta amanah dan sebagainya menyumbang kepada keputusan umat Islam untuk mula menggunakan servis kewangan Islam yang kini mula mendapat tempat di hati mereka. Kenyataan ini adalah selari dengan kajian Ruzian et al. (2020) yang menyatakan bahawa, produk-produk berasaskan kontrak dan prinsip *muamalat* Islam mendapat perhatian masyarakat semenjak diperkenalkan dan dikeluarkan. Antaranya adalah *Tawarruk*, *Mudharabah*, *Kafalah*, dan pelbagai lagi.

Seterusnya, faktor utama yang mampu meningkatkan motivasi pelajar dari motivasi ekstrinsik adalah “Kerjasama dalam kalangan rakan-rakan sekelas memudahkan pembelajaran dan pemahaman istilah *Fiqh Muamalat*” dengan min yang tertinggi membuktikan bahawa perbincangan dan interaksi dengan rakan-rakan lebih membantu para pelajar dalam memahami dan mempelajari istilah *Fiqh Muamalat* berbanding pengajaran berpusatkan guru. Kajian Sutinah dan Kumala (2018) membuktikan tentang pengaplikasian kaedah *active learning* dalam PdP mata pelajaran *Fiqh* membantu meningkatkan keyakinan diri pelajar dalam menguasai *Fiqh*, merasa selesa dengan suasana kelas ketika proses pembelajaran dijalankan, mampu membaca dan menulis tulisan Arab dengan betul, mempraktikkan dalam kehidupan seharian, kerap melakukan perbincangan topik yang tidak difahami dan merasa seronok dengan penerapan kaedah *active learning* dalam pembelajaran *Fiqh*.

Selain itu, item “pelajar berasa seronok apabila pernah memperoleh markah yang tinggi dalam peperiksaan” dari motivasi intrinsik menunjukkan bahawa memenuhi kehendak peribadi adalah penggerak utama bagi pelajar itu sendiri. Apabila didorong secara intrinsik, seseorang tergerak untuk bertindak disebabkan oleh keseronokan atau cabaran dan bukannya kerana tekanan atau ganjaran luaran.

Teori motivasi Gardner menyatakan bahawa motivasi adalah gabungan dari percubaan dan keinginan untuk mencapai matlamat pembelajaran bahasa serta sikap yang menggalakkan terhadap pembelajaran bahasa (Alizadeh, 2016). Dalam hal ini keinginan untuk belajar adalah prasyarat utama untuk kemajuan diri demi memperolehi kecemerlangan dalam hidup dalam jangka waktu yang panjang. Tanpa keinginan atau kemahuan dari diri sendiri untuk belajar agak sukar proses penyampaian maklumat dari guru berjaya disampaikan kepada pelajar.

Dapatan inferensi juga menunjukkan bahawa tahap motivasi yang tinggi tidak mempengaruhi tahap pemahaman pelajar terhadap istilah *Fiqh Muamalat* secara signifikan. Segala usaha untuk menggalakkan pembelajaran dalam kalangan pelajar dengan hanya cuba meningkatkan tahap motivasi mereka hanya akan memberikan impak yang terhad kerana motivasi dalam mempelajari bahasa bersifat dinamik kerana ia boleh berubah sepanjang tempoh pembelajaran (Calafato, 2020). Pelajar kadangkala menunjukkan tahap motivasi yang menurun apabila berlaku peningkatan dalam pembelajaran bahasa tertentu begitu juga sebaliknya. Ini adalah kerana tahap motivasi awal mereka selalunya berdasarkan jangkaan mereka sebelum mempelajari bahasa dan bukannya dari pemahaman sebenar tentang pembelajaran bahasa tersebut.

Namun begitu, hasil dapatan yang diperoleh daripada kajian ini hanya difokuskan kepada tiga buah sekolah dari satu daerah dan ianya masih tidak cukup tidak menggambarkan keseluruhan populasi di daerah tersebut mahupun negeri. Oleh itu, diharapkan hasil kajian ini boleh membantu para pengkaji seterusnya di masa hadapan.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, hasil kajian membuktikan bahawa pemahaman Istilah *Fiqh Muamalat* secara khusus masih lagi perlu ditambah baik oleh pelajar, guru serta institusi pendidikan bagi melahirkan pelajar yang celik mata mengenai bidang ilmu *Fiqh Muamalat* yang semakin mendapat perhatian dalam masyarakat bukan sahaja di Malaysia tapi turut di mata dunia demi kepentingan sejagat agar modal insan yang dikeluarkan mampu bersaing serta menaikkan ekonomi negara ke arah yang lebih baik menurut luras-lunas Allah SWT. Aspek motivasi untuk menarik perhatian pelajar dalam mempelajari Istilah *Fiqh* tidak boleh disifatkan sebagai keperluan kerana ianya bersifat dinamik yang boleh berubah-ubah. Mungkin membantu dalam sebahagian pencapaian atau sebaliknya.



PENGHARGAAN

Sekalung penghargaan dan setinggi-tinggi ucapan terima kasih yang tidak terhingga saya ucapkan kepada Dr. Harun Baharudin selaku penyelia di peringkat pengajian sarjana, ibu bapa saya serta semua pihak yang turut menyumbang sama ada secara langsung dan tidak langsung. Semoga kajian ini memberi sedikit maklumat dan manfaat kepada kita semua. Jazakumullah khairan kathira.

RUJUKAN

- Abdul Muqstith Ahmad, Zaharah Hussin, Maisarah A Malik, Farazila Yusof & Mohd Ridhuan Mohd Jamil. (2017). Masalah Etika dan Akhlak Pelajar Kemahiran Kejuruteraan: Analisis Keperluan. *Juku* 5(2): 34-45. <https://borneojournal.um.edu.my/index.php/JUKU/article/view/8219/5690>.
- Aminnudin Saimon, Nazatul Aineena Abdul Latif, Nazihah Abdul Rahim, Ainul Insyirah Mohd Yusoff & Nur Syazani Mohammad. (2021). Tahap Pemahaman Pelajar terhadap Istilah Baharu COVID-19: Kajian terhadap Universiti Awam di Malaysia. *PENDETA Journal of Malay Language, Education and Literature* 12: 33-48.
- Alhaadi Ismail & Norimah Zakaria. (2019). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan Burid di SJKC Chung Hwa Teluk Kemang. *International Journal of the Malay World and Civilisation* 7(3): 23-30.
- Alizadeh, M. (2016). The Impact of Botivation on English Language Learning in the Gulf States. *International Journal of Higher Education* 1(1): 11-15.

- Calafato, R. (2020). Learning Arabic in Scandinavia: Motivation, Metacognition, and Autonomy. *Lingua* 246: 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.lingua.2020.102943>.
- Dasima Sidek, Roslan Ab Rahman, Rushdi Ramli, Abdulsoma Thoarlim & Mohd Borhanuddin Zakaria. (2018). Effectiveness of Subject Islamic Shariah Education to Student's Interaction (keberkesanan Mata Pelajaran Pendidikan Syariah Islamiah terhadap Pergaulan Pelajar). *Malaysian Journal of Islamic Studies (MJIS)* 2: 25-42.
- Harun Baharudin & Muhd Shaharudin Mat Salleh. (2018). Tahap Pengetahuan Pelajar terhadap Istilah Fiqh dalam Buku Teks Pendidikan Islam. *6 Th International Conference on Islamic Education: Rabbani Education 2018 (ICIEd 2018)*, hlm. 464-473.
- Hidayati, A., Mafudhiyanto, M., & Qomar, M. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akad Syariah (Monasy) untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah. *Pendidikan*, 1(1): 125-129.
- Hundleby, J. D. & Nunnally, J. (1968). Psychometric Theory. *American Educational Research Journal* 5(3): 431. https://kupdf.net/download/nunnally-bernstein-psychometric-theory-3ed-1994_58ed3368dc0d60536bda97f3_pdf.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). *Pendidikan Syariah Islamiah*. Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2019). *Pendidikan Syariah Islamiah Tingkatan 4*. Sungai Buloh: Telaga Biru Sdn Bhd.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3): 607-610.
- Lily Hanefarezan Asbullah, Maimun Aqsha Lubis, Ashinida Aladdin & Musab Sahrim. (2018). (The Level of Holistic, Intrinsic and Extrinsic Motivation towards Arabic Language Vocabulary among Graduate Students in Public Universities). *Asia Pacific Journal of Educators and Education* 33: 75-93.
- Mailisa. (2017). Motivasi Belajar Fiqh pada Siswi MTSS Luqman al-Hakim Lhoknga Aceh Besar. *Skripsi Sarjana*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry.
- Maulana Muhammad Ilyas Temrin & Mohd Akil Muhamed Ali. (2017). Pembelajaran Ilmu Hadith di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di Malaysia. *Jurnal al-Turath* 2(1): 10–19. <https://spaj.ukm.my/jalturath/index.php/jalturath/article/view/32>.
- Muhd Shaharuddinn Mat Salleh. (2017). Tahap Pengetahuan Pelajar terhadap Istilah Fiqh dalam Buku Teks Pendidikan Islam. *Tesis Ijazah Sarjana*, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ruzian Markom, Mohamad Anwar Zakaria & Azman Ab Rahman. (2020). Pelaksanaan Kontrak Muamalat oleh Golongan Orang Kelainan Upaya (OKU) Buta dalam Sistem Kewangan Islam. *Journal of Contemporary Islamic Law*, (2020) Vol. 5(2): 29-41 e-ISSN: 0127-788X 5(2): 29–41. <http://www.ukm.my/jcil%0Ahttp://www.ukm.my/jcil/wp-content/uploads/2020/12/JCIL-2020-52-Article-3.pdf>.
- Rybnicek, R., Bergner, S. & Gutschelhofer, A. (2019). How Individual Needs Influence Motivation Effects: a Neuroscientific Study on McClelland's Need Theory. *Review of Managerial Science* 13(2): 443–482. <https://doi.org/10.1007/s11846-017-0252-1>.
- Shahrinnahar Latib. (2016). Disember 28 2016. BH Online. <https://www.bharian.com.my/taxonomy/term/2645/2016/12/227838/jelas-kepentingan-mualamat-islam-secara-menyeluruh>
- Shalihah, S. (2017). Terjemah Bahasa Arab antara Teori dan Praktik. *At-Ta'dib* 12(2): 183.
- Siti Fatimah Kasmuri, Nurul Ilyana Muhd Adnan & Siti Nur Hidayah Abdullah. (2018). Pengetahuan Pelajar Aliran Agama dalam Menerapkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Terhadap Istilah Berkaitan Fiqh dan Usul Fiqh: Satu Kajian Awal Akademia Baru Journal of Advanced Research in Pengetahuan Pelajar Aliran Agama dalam Menerapkan Ke. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences* 1(1): 50-65.
- Sutinah & Kumala, N. (2018). Implementasi Strategi Active Learning dalam Pembelajaran Fiqh Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Gedontengen Kota Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 7(1): 1-38. <http://www.journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/71>.

- Teimouri, Y., Plonsky, L. & Tabandeh, F. (2020). L2 grit: Passion and Perseverance for Second-Language Learning. *Language Teaching Research* 1-26. <https://journals.sagepub.com.eresourcesptsl.ukm.remotexs.co/doi/full/10.1177/1362168820921895>.
- Zainur Rijal Abdul Razak, Rosni Samah & Sulaiman Ismail. (2020). Tahap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pelajar Universiti: Satu Kajian Korpus di Universiti Sains Islam Malaysia. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics* 10(1): 71-80. <https://doi.org/10.15282/ijleal.v10.3544>.
- Zamir Iqbal. (1997). Islamic Financial Systems. *Finance & Development*, June: 42-45.
- Zamri Chik, Abdul Hakim Abdullah Zainudin Awang, Habsah Muda & Rahmat Saputra. (2018). Developing and Validating the Instruments for Measurement of Motivation, Learning Style and Learning Discipline in Islamic Education. *5 th International Conference on Research In Islamic Education And Arabic Language 2018 (Icraie 2018)* hlm. 533-543

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Nurin Syahirah Sukeri

Pelajar Siswazah
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600, Bangi, Malaysia
widadhariz@gmail.com

Harun Baharudin, Dr

Pensyarah Kanan
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600, Bangi, Malaysia
harunbaharudin@ukm.edu.my



ENHANCING LOGISTICS EDUCATION USING SIMULATION MOBILE LEARNING

MENINGKATKAN PENDIDIKAN LOGISTIK MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN MUDAH ALIH SIMULASI

Norshima Sha'ari^{1a} & Nor Hayati Fatmi Talib^{2a}

Politeknik Nilai. Negeri Sembilan^a

norshima.shaari@polinilai.edu.my & yati_6709@yahoo.com

ABSTRACT

Engagement in the virtual learning environment for logistics education is becoming increasingly important, especially at the Higher Education level. Previous studies have shown that to achieve learning objectives by increasing student engagement during the learning process, it is necessary to consider 'how it happened'. Academics and logistics practitioners have also reported the need to find common denominator in preparing students for real-world experiences. This study investigates the need of Simulation Mobile Learning in enhancing logistics education. Action research was applied in this study and two intervention plans were designed and developed to examine the changes in enhancing logistics education. Cycle 1 is to identify the need for Simulation Mobile Learning in enhancing logistics education and finally to access the students' interest in Simulation Mobile Learning and evaluate the usability level perception. In Cycle2 the purpose is to measure the students' knowledge by comparing their score marks and evaluating their usability level perception. With that, the research design employed in this study was the mixed methods approach by combining qualitative and quantitative method accordingly by using ADDIE model phase. The questionnaire was distributed to Diploma in Logistics and Supply Chain Management students. A usability questionnaire categorized four primary domains, which are usefulness, ease of learning, efficiency of use and satisfaction was applied to evaluate the Simulation Mobile Learning usability level perception. Data were analysed using SPSS to find comparative analysis and significant value. The outcomes revealed that the usability level of the proposed method had been high among the students, for the contexts of usefulness, ease of learning, efficiency of use and satisfaction. Therefore, the use of Simulation Mobile Learning is indeed relevant and appropriate in enhancing logistics education.

Keywords: Logistics, Simulation, Mobile learning

ABSTRAK

Penglibatan dalam persekitaran pembelajaran maya untuk pendidikan logistik menjadi semakin penting, terutamanya di peringkat Pengajian Tinggi. Kajian terdahulu menunjukkan bahawa untuk mencapai objektif pembelajaran perlu meningkatkan penglibatan pelajar semasa proses pembelajaran dengan mempertimbangkan 'bagaimana ia berlaku'. Ahli akademik dan pengamal logistik juga melaporkan keperluan untuk mencari mekanisme dalam menyediakan pelajar dengan pengalaman dunia sebenar. Kajian bertujuan mengenalpasti keperluan Pembelajaran Mudah Alih Simulasi dalam meningkatkan pendidikan logistik. Kajian tindakan telah digunakan dalam kajian ini di mana dua pelan intervensi telah direkabentuk dan dibangunkan untuk mengkaji perubahan dalam meningkatkan pendidikan logistik. Kitaran 1 adalah untuk mengenal pasti keperluan untuk Pembelajaran Mudah Alih Simulasi dalam meningkatkan pendidikan logistik sekaligus mengenalpasti minat pelajar dalam Pembelajaran Mudah Alih Simulasi dan menilai persepsi tahap kebolegunaan. Kitaran 2 pula bertujuan mengukur pengetahuan pelajar

dengan membandingkan markah mereka dan menilai persepsi tahap kebolegunaan mereka. Dengan itu, rekabentuk kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah pendekatan kaedah campuran dengan menggabungkan kaedah kualitatif dan kuantitatif mengikut kesesuaian dengan menggunakan fasa model ADDIE. Soal selidik telah diedarkan kepada pelajar Diploma Logistik dan Pengurusan Rantaian Bekalan. Soal selidik kebolegunaan mengkategorikan empat domain utama, iaitu kebergunaan, kemudahan pembelajaran, kecekapan penggunaan dan kepuasan digunakan untuk menilai persepsi tahap kebolegunaan Pembelajaran Mudah Alih Simulasi. Data dianalisis menggunakan SPSS untuk mencari analisis perbandingan dan nilai signifikan. Hasil kajian menunjukkan tahap kebolegunaan kaedah yang dicadangkan adalah tinggi dalam kalangan pelajar, untuk konteks kebergunaan, kemudahan pembelajaran, kecekapan penggunaan dan kepuasan. Oleh itu, penggunaan Pembelajaran Mudah Alih Simulasi sememangnya relevan dan sesuai dalam mempertingkatkan pendidikan logistik.

Kata Kunci: Logistik, Simulasi, Pembelajaran Mudah Alih

INTRODUCTION

“Educational needs” are where educational conditions are required in a particular subject determined by a vacancy in professional or work experience (Smith, 2004). In terms of logistics, this is a condition that relates to the inconsistency or difference between what the logistics market demands of a professional logistician and what is currently happening now. Studies on the interaction between the logistics programmes provided by higher education institutions and the logistics education needs gained substantial coverage in the logistics education literature (Gravier & Farris, 2008). Such interest might be attributed to the belief that logistics programmes facilitate logistics graduates’ knowledge of logistics, non-logistics, and related competencies.

In higher education, simulations are becoming more prominent. They are used to encourage a greater understanding of topics and links between them, as well as advance inquiry, problem solving, and decision making in STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) education. This research comprises a review of the study on how Simulation Mobile Learning can enhance logistics education for Diploma of Logistics and Supply Chain Management (DLS) students.

The fatal adversary known as COVID-19 had affected hundreds of thousands of people around the world by March 2020. It was in the blink of an eye that the usual tight weekday routine and hectic weekend lifestyle shifted when you stay indoors. The slogan 'stay-at-home' has become a mantra sung throughout social media to remind people how dangerous the virus is. COVID-19 has also severely slammed the Malaysian higher education market. In accordance with government policies, universities and colleges are quick to deploy a crisis plan to support their largest customers-students. In order to begin the academic session with the current standard of social distance and MCO, online learning has been introduced to ensure a seamless teaching and learning process.

In the 21st century, when knowledge and technology grew exponentially, educators and researchers increasingly stressed the potential power of educational technology to improve STEM learning outcomes (Anderson, 2015). Therefore, the use of educational technologies such as augmented reality, simulations and robotic applications has become an important issue for researchers in STEM education (Anderson, 2015). Research show that simulations can provide STEM literacy development (Nico Rutten, 2011) and STEM awareness in students (Gül & Taşar, 2020). D’Angelo et al. (2013), argued that the positive effects of the simulations are evident in studies, but there is still a lot to learn about the educational benefits of computer simulations in STEM areas.

Although recent studies shown an increasing interest in the role of digital learning in supporting the teaching and learning process, there is a limited discussion in the literature on how sustainable digital learning tools can be effectively adopted to help teaching and learning methods (Nortvig, 2018). The educational institutions have a major responsibility to prepare students for the complex logistics careers. They must constantly challenge their study programs and teaching methods to allow potential logistics professionals to acquire adequate knowledge, skills, and abilities. Simulation is one promising way to enhance logistics education (Wood, 2012).

METHODOLOGY

Case Description

In logistics education, warehousing is one of the key activities. Efficient warehouse operations will ensure that a company distributes and receives vital stock in time for replenishment on store shelves or in manufacturing facilities. Therefore, it is important for students to really understand the concepts in the subject of warehouse during their Diploma course at Polytechnic to comply with the future working environment. One of the discipline subjects in Diploma Logistics and Supply Chain Management is Fundamental of Warehouse Operations that the students take during their second year (Semester 3). The course learning outcome is to ensure the students can display a limited range of practical skills, essential tools, methods, and procedures to perform required tasks on warehouse operations.

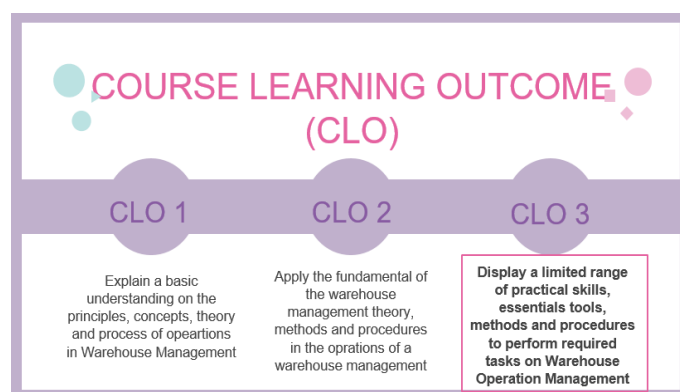


Figure 1: Course Learning Outcome (CLO) for Subject Fundamental of Warehouse Operations

There is a practical assessment in Chapter 2 (Topic: Warehouse Operations) that students need to carry out separately in the classroom.

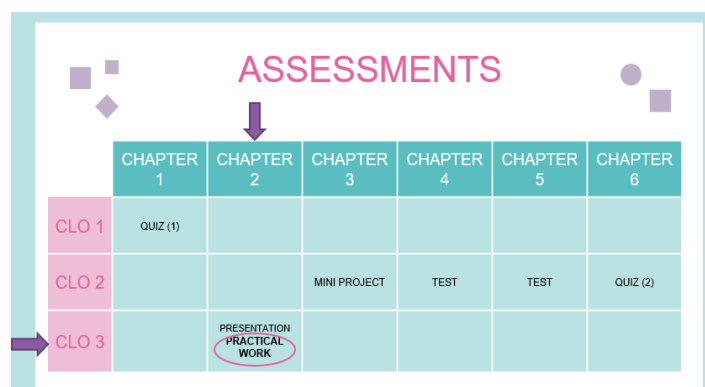


Figure 2: Assessments in Subject Fundamental of Warehouse Operations

The assessment of Practical Work in Chapter 2-Warehouse Operations consists of subtopic below:



Figure 3: Subtopic for Practical Work Assessment in Chapter 2

Table below shows the details of the assessment in Chapter 2 that need to be done in the classroom.

Table 1: Details of Practical Work Assessment in Chapter 2

PRACTICAL WORK	CONTENT
Activity 1: Demonstrate a warehouse operation	Students need to show the basic process involved in warehouse operations: • Receiving • Put away • Replenishment and Storage • Picking and Packing • Dispatch
Activity 2: Examine the cross-docking process	Students need to show a process involved in warehouse operations with cross-docking: • Receiving • Cross-docking • Dispatching
Activity 3: Simulate Goods Packaging	Students need to show a different packaging category of goods with referring to the levels of packaging: • Primary • Secondary • Tertiary
Activity 4: Build a proper layout for efficient warehouse operations U-flow warehouse (racking and shelf layout) Through-flow warehouse (basic layout for ABC classification)	Students need to show the related area within the warehouse which require space calculations: • Receiving and dispatching areas • Storage space • Aisle width • Other space outside the building

In the present scenario, this activity can take some time because students need to perform some activities such as build the warehouse layout by using cardboards and other materials. The lecturers have therefore taken the opportunity to do so in groups. Unfortunately, when this activity is done in groups, students pay less attention to theories on the topic of warehouse operations because they will focus more on how to build the warehouse layout. Whereby, the student supposed to cover their C1 Knowledge in taxonomy bloom for this topic. Moreover, this assessment is getting harder to do during the Covid-19 pandemic as all students are away from campus. The lecturers need to find ways to solve this issue in order to ensure that students are able to complete the task even when they are at home.

Theoretical Framework

The Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) has been used in this study to explain a phenomenon of interest to support the using of Simulation Mobile Learning in enhancing Logistics education. This theory shows an effective and useful visual representation might look like and will guide this research to fill in the gaps of the identified literature, to organize knowledge and to guide this study in develop the simulation design. The research framework will provide a broad and general explanation between the concepts being studied and conceptual framework used to explain the theories of variables being studied. (McGraw-Hill Education Europe, 2018)

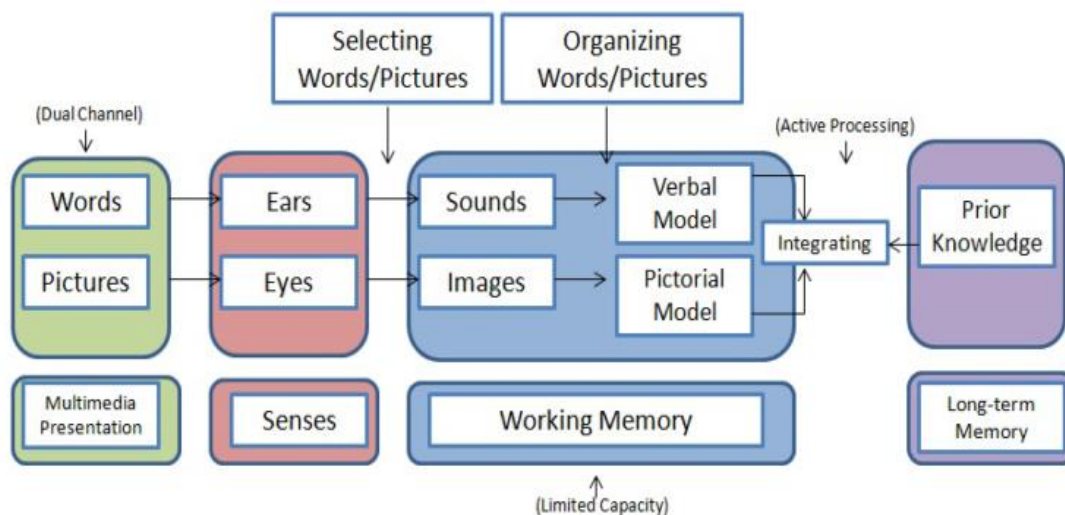


Figure 4: Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning tells that the words and pictures can give a sensory memory to the students. By selecting the right words and images, their memory will work and integrate to convey the information and save in the long-term memory. They will capture the visuals much faster and will be able to stay in their memory longer than expected. Mayer explains that the brain takes in information and process it in multiple channels which are through visualized and spoken words. With two separate channels, the students will be able to work with more information because they can hear and speak about the information that they hear and see. (McGraw-Hill Education Europe, 2018)

In working memory, the students can choose selected image and relevant words that they can remember and work with. This sets of information will process and organized into model that help the students to remember and understand the information that they received. Once all the material is combined together, the new knowledge will move into long-term memory. Initially, the student should find simulation and modelling more convincing than other more conventional forms of learning process. (McGraw-Hill Education Europe, 2018)

Model

The ADDIE Model proposes as an instructional design and possibly the best known as Instructional Design Model. The ADDIE refers to Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. It provides step-by-step process that help instructional designers to plan and create program with framework to ensure their instructional program are effective and efficient as they can possibly be (Kurt, 2018).

The ADDIE Model

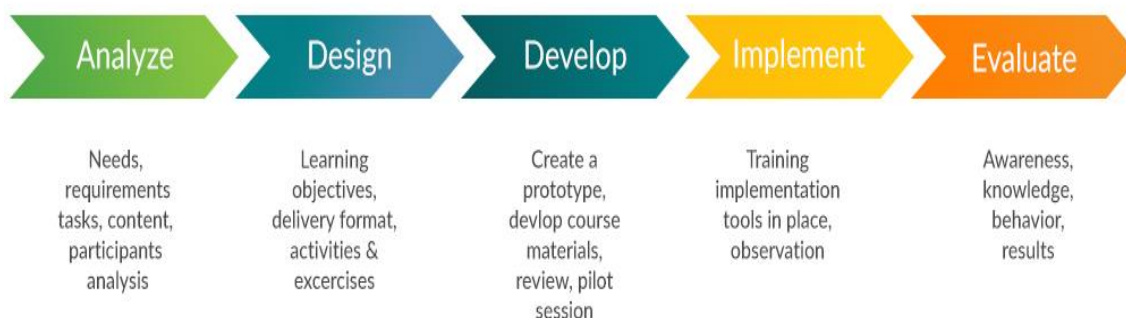


Figure 5: ADDIE Model

Throughout this study, ADDIE model will help in development of the mobile simulation learning.

Table 2: Adoption from ADDIE Model

PHASE		DETAILS
1	Analysis [A]	Determine problem and need analysis
2	Design [D]	Plan a strategy to accomplish the problem and user need through the learning objectives
3	Development [D]	Create the content and test the simulation
4	Implementation [I]	Deploy the simulation and run pre and post test
5	Evaluation [E]	Measure the usability and compare the results before and after the intervention

As illustrate in the above table, at analysis phase is to determine the problem and need analysis. Next, plan a strategy to accomplish the problem and user need through the learning objectives. Then, deploy the simulation and run pre-test and post-test during the implementation phase. Lastly, measure the usability and compare the results before and after the intervention.

Transformation

The results from the Need Analysis survey, there is a need in Mobile Learning development from the Diploma in Logistics and Supply Chain Management (DLS) students. This simulation is composed of four scenarios that happen to be the practical work assessments in Fundamental of Warehouse Operations Management subject. This Simulation might work at any point, with minor modifications, and is applicable if the simulation is implemented over a semester as illustrate in the diagram below.

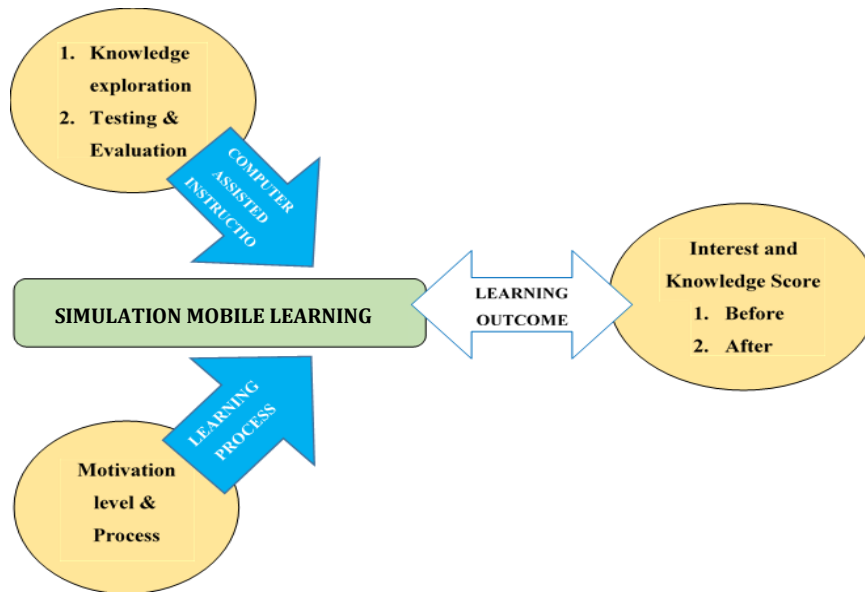


Figure 6: Intervention Diagram in Simulation Mobile Learning

Simulation Mobile Learning is develop based on infographic to effectively stimulate students' learning. Infographics consist of many visual components such as pictures, symbols, and graphics which been used for the purpose of conveying information. Innovations brought through infographics are the use of visual components to deliver information as mentioned in Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning and have a unique way of building content. Infographics facilitates learning and may be used for the purpose of teaching Fundamental of Warehouse Operations Management course to convey information through the warehouse design layout.

The first step of the development during Cycle 1 is to define the problem and the need for the users. The second step is planning a strategy for accomplishing the problem and user need. Next on step three, the simulation is being developed and tested by the professional and the beginner user. In the last step, simulation and assessment will be carried out using mobile learning to assess the use of the module.

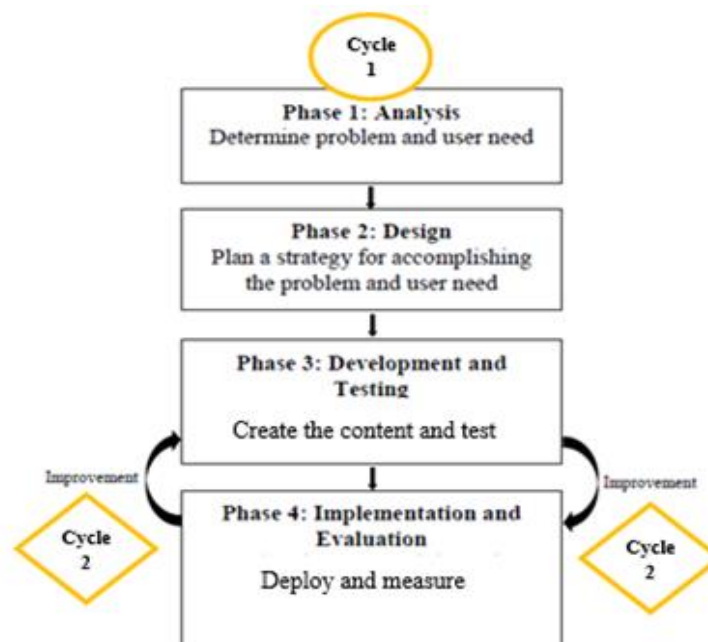


Figure 7: Phases on Developing the Simulation during Cycle 1 & Cycle 2

Development of Simulation Mobile Learning is using ADDIE model as ADDIE reflects a systematic model that can provide a framework guide to develop effective educational products or learning resources that is easy to follow. There are four phases on developing the simulation beginning with analysis, design, development and testing, and the last phase is implementation and evaluation as show in the above diagram. Phase 3 and 4 has been repeated during Cycle 2 to measure the usability of Simulation Mobile Learning.

RESEARCH INSTRUMENT

The main data collection techniques used in this research study is mixed method by adapting the ADDIE Model. The summary of data collection and sampling method for Cycle 1 and Cycle 2 are illustrate in the table below:

Table 3: Summary of Data Collection and Sampling Method for Cycle 1

Type	Number of Respondents	Data Collection	Sampling Method
Qualitative	3	Problem Diagnosis	Purposive Sampling
	3	Effectiveness of Intervention	Purposive Sampling
Quantitative	76	Descriptive Analysis	Purposive Sampling
	76	Before and After the Intervention	Purposive Sampling

Table 4: Summary of Data Collection and Sampling Method for Cycle 2

Type	Number of Respondents	Data Collection	Sampling Method
Qualitative	1	Problem Diagnosis	Purposive Sampling
	1	Effectiveness of Intervention	Purposive Sampling
Quantitative	50	Descriptive Analysis	Purposive Sampling
	50	Group 1 vs Group 2	Purposive Sampling

Participants

In this study, entities are individual level (the content expert) and group level are the students. Developmental interventions and comparisons were tested on both groups.

Table 5: Summary of Data Collection Method and Research Instrument

Participant	Method	Content
Individual Level (content expert) 3 people	Qualitative (Interview)	Problem Diagnosis Evaluation of results towards Simulation Mobile Learning
Group Level (DLS students) 126 people	Qualitative (Interview)	Pre-survey on current method Post-survey on Simulation Mobile Learning

RESEARCH QUESTION

In this study, the questions that attempts are as follows:

1. What is the need of Simulation Mobile Learning to enhance logistics education?
2. How Simulation Mobile Learning can enhance logistics education?
3. What is the usability of Simulation Mobile Learning in enhancing logistics education?

RESULTS AND DISCUSSION

There is the need of Simulation Mobile Learning to enhance logistics education based on the interview in focus group discussion conducted by the researcher at the Cycle 1. Both content expert in this field agreed that there in need of Simulation Mobile Learning in logistics education. The Simulation Mobile Learning can enhance logistics education from the four domains that measure the usability. The researcher measures the usability in both Cycle 1 and Cycle 2. In Cycle 1 the researcher observes the students' interest whereby in Cycle 2 the researcher observes students' knowledge by comparing their score marks.

Through need analysis survey and focus group discussion that has been conducted earlier of the stage, the researcher gathered the data and feedbacks to develop pre and post-test. There are 25 items of questions which divided into five sections and based on four domains adopted from previous literature. The same questionnaire will be using in conducting Cycle 1 and Cycle 2. The four domains are usefulness, ease of learning, efficiency of use and satisfaction were measured the Simulation Mobile Learning in enhancing logistics education.

In this research, usefulness refers to a person that feels using the method that proposed during pre and post-test. Meanwhile, ease of learning is defined as in order for the user to quickly get on with his or her work. As for efficiency of use referring to a person believes that using a particular method would be free from effort. Lastly, satisfaction refers to the judgement that the method features itself fulfil the pleasurable level.

Intervention that has been implemented by researcher in Action Research Cycle 1 solely focus on the needs to enhance logistics education. Based on the analysis, there were a total of 76 respondents in Cycle 1. In order to determine whether the intervention that were implemented in Cycle 1 give an impact to the respondents or not, the researcher use Paired Sample t-test to analyses the data based on the normal data that identified during normality test. Both data from pre-and post-intervention were compared to identify its significant value. The results are as in table below:

Table 6: T-Test Result for Cycle 1

	Variables	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Usefulness	2.85	76	0.67102	0.07967
	Post-Usefulness	3.85	76	0.67219	0.07711
Pair 2	Pre-Ease of Learning	2.67	76	0.58001	0.06653
	Post-Ease of Learning	3.74	76	0.78914	0.09052
Pair 3	Pre-Efficiency of use	3.15	76	0.83482	0.09576
	Post-Efficiency of use	3.72	76	0.73246	0.08402
Pair 4	Pre-Satisfaction	3.02	76	0.84473	0.09690
	Post-Satisfaction	3.72	76	0.29296	0.07921

Based on the t-test analysis that has been conducted, the findings indicate that the mean value for post-intervention for all four variables are higher than pre-intervention. Whereby, in Action Research Cycle 2, researcher will implement intervention on the same Simulation Mobile Learning towards the student's score marks between two-groups to observes students' knowledge using the same four domains in Cycle 1 which are usefulness, ease of learning, efficiency of use and satisfaction. The total of 50 students are divided into two groups: control and experiment. Control group is a group of students that used Excel, whereby Experiment group is a group that used MyWarehouse Apps. The results are in table below:

Table 7: Central Tendencies Measurement for Variables under Study

Group	N	Mean Score
Experiment Group (MyWarehouse Apps)	25	83.7
Control Group (Excel)	25	74.7

In analyzing the mean score between each variable of the components that contribute towards Simulation Mobile Learning, it displays the differences in the mean scoring marks of the students. Gender does not alter based on students scoring marks. As a result of the findings, students who use MyWarehouse Apps perform significantly better than students who use Excel to complete their practical work.

Table 8: T-Test Result for Cycle 2

Variables		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Usefulness	MyWarehouse	4.80	25	0.41231	0.08246
	Excel	3.48	25	0.74404	0.14881
Ease of Learning	MyWarehouse	4.72	25	0.43205	0.08641
	Excel	3.46	25	0.63172	0.12634
Efficiency of Use	MyWarehouse	4.76	25	0.35119	0.07024
	Excel	3.40	25	0.71526	0.14305
Satisfaction	MyWarehouse	4.78	25	0.36478	0.07296
	Excel	3.40	25	0.73030	0.14606

The data and information that collected for this research has been interpreted and concluded under the descriptive analysis, thematic analysis and paired-sample t-test analysis. The descriptive analysis summarized the demographic profile of 50 respondents into the table form. Interview session has been analyzing by using Thematic Analysis while the survey questionnaire generated through SPSS software. The outcomes revealed that the usability perception level of the proposed method had been high among the students.

Table 9: Summary Findings of T-Test for Variables

Condition	Findings	Result
p-value < Alpha value	0.000 < 0.05	Significant
Calculation value > Critical value (N=50)		
Usefulness	7.712 > 2.021	Significant
Ease of Learning	8.206 > 2.021	Significant
Efficiency of Use	8.484 > 2.021	Significant
Satisfaction	8.477 > 2.021	Significant

The P-value obtained from the test is lower than the critical value ($0.000 < 0.05$) and this indicates that the result is significant. The calculation value obtained from the analysis is more than the critical value from the Critical Value table. A small p value (near zero) would indicate strong evidence against the null hypothesis, whereas a large p value (near one) indicates little evidence against the null hypothesis. From this observation, the experiment students that using MyWarehouse Apps are getting higher marks compared to the control group students that using Excel. The variation in student scores in terms of neatness and punctuality is the result of factors in efficiency of use.

CONCLUSION

MyWarehouse Apps is an example of Simulation Mobile Learning method that able to enhance logistics education among the DLS students. The fundamental benefit of example-based

learning is that it diverts students' attention away from unnecessary information-seeking activities and helps them focus on studying the problem-solving methods offered, allowing them to create a problem-solving scheme in long-term memory. The use of infographics in MyWarehouse apps assists users in summarizing the educational process and improving student learning. Real-world learning opportunities provide students with hands-on experience that allows them to connect knowledge with action for practical competency. According to the study findings, institutions should include simulation-based learning through mobile applications into students' courses.

PENGHARGAAN

Would like to extend my gratitude to all the parties involved directly and indirectly in completing this article.

REFERENCES

- Anderson, O. R., & Wu, Y. T. (2015). Technology-Enhanced STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Education. *Journal of Computers in Education*. Springer Publication. 245-249
- Anne-Mette Nortvig, A. K. (2018). *A Literature Review of the Factors Influencing E-Learning and Blended Learning in Relation to Learning Outcome, Student Satisfaction and Engagement*. EJEL Publication. 46-55
- D'Angelo, C., Rutstein, D., Harris, C., Bernard, R., Borokhovski, E., & Haertel, G. (2013). *Simulations for STEM Learning: Systematic Review and Meta-Analysis*. Menlo Park, CA: SRI International.
- Gravier, M. J., & Farris, M. T. (2008). *An Analysis of Logistics Pedagogical Literature*. Emerald Group Publishing Limited. 233-253
- Kurt, D. S. (2018). *ADDIE Model: Instructional Design* <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- McGraw-Hill Education Europe, M. E. (2018). *Richard Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning*. New York, NY: Cambridge University Press, 31-48
- Nico Rutten, W. R. (2011). The Learning Effects of Computer Simulations in Science Education. *Journal of Computers & Education*. Springer Publication. 136-153
- Smith, L. C. (2004). *Enacting Entrepreneurial Intent: The Gaps between Student Needs*. Springer Publication. 454-463
- Suliman, S. (2020). *COVID-19: Adapting to the New Norm in the Higher Education Institutions*. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia. 209-222
- Wood, L. C., & Reiners, T. (2012). *Gamification in Logistics and Supply Chain Education: Extending Active Learning*. IADIS Internet Technologies and Society, Perth (Australia), November 28-30, 2012, pp. 101-108.

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Norshima Sha'ari

Ketua Program Diploma Logistik & Rangkaian Bekalan
Jabatan Perdagangan, Politeknik Nilai, Negeri Sembilan
norshima.shaari@polinilai.edu.my

Nor Hayati Fatmi Talib
Pensyarah Utama,
Jabatan Pengajian Am,
Politeknik Nilai, Negeri Sembilan
yati_6709@yahoo.com



DESIGN AND DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION FOR ENGLISH LEARNING

REKABENTUK DAN PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGERIS

Kadri Yusuf, ST., M. Kom^{1a}, Dra. Ermyna Seri, M. Hum^{2a}, Dra. Raina Rosanti, M. Hum^{3a} & Drs. Kun Mustain, M.Pd^{4a}

Politeknik Negeri Medan^a

ermynaseri@polmed.ac.id, kadriyusuf@polmed.ac.id, Raina.19661210@polmed.ac.id & kun.mustain@polinema.ac.id

ABSTRACT

This study is related to the design and development of mobile applications for learning English. The study aims to identify students' perceptions of the use of Rapid Application Development (RAD) applications and Android Studio programs using Visual Studio Code. This application is an Android platform designed and developed using Flutter and Dart language framework. The application aims to provide information related to English vocabulary, language expressions and the use of the language within bank front liners. To start up the application will check the latest data in the server and this application will only download and keep data in the users' smartphones if there is updated data. New data checking can be switched off when setting if an application has been downloaded in the server previously. Data kept in the users' server is a JSON file that contains vocabulary, language expressions, video tutorials and dialogues, exercises and audio links. Data with a JSON format is converted to objects by view/widget and displayed on the users' smartphones in accordance with the data category with the provided data link if the file is not available on the users' smartphones. Files that have been downloaded will be displayed as video audio according to the data category. Data was collected from 49 samples from the total population through questionnaires. Responses were obtained from questionnaires to see students' perceptions of auditory, visual, perception from internal and external factors towards the mobile application using Likert scales. The findings show that for the mobile application for English learning, the students who stated "Excellent" from external factors are 71.4%; Internal factors are 63.3%; Auditory perception is 61.3%, and visual perception is 40.8%. Students who stated "Very Good" from the visual perceptions is 38.8%, auditory and internal is 34.6% and external is 26.5%; for Students who stated "Neutral" from visual perception is 20.4%, auditory is 1%, internal and external is of 1%. None of the respondents were "Poor" and "Very Poor" or 0%. To conclude, the student's perception of the mobile application English learning was formed from external factors.

Keywords: Mobile Application, English Learning, Perception

ABSTRAK

Kajian ini berkaitan reka bentuk dan pembangunan aplikasi mudah alih untuk pembelajaran Bahasa Inggeris. Kajian bertujuan mengenalpasti persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi Rapid Application Development (RAD) dan program Android Studio menggunakan Visual Studio Code. Aplikasi ini ialah platform Android direka dan dibangunkan menggunakan rangka kerja bahasa Flutter dan Dart. Aplikasi bertujuan menyediakan maklumat berkaitan perbendaharaan kata bahasa Inggeris, ungkapan bahasa dan penggunaan bahasa di kaunter hadapan bank. Aplikasi bermula dengan menyemak data terkini dan hanya memuat turun dan menyimpan data dalam telefon pintar pengguna. Pemeriksaan data baharu boleh dihentikan jika aplikasi telah

dimuat turun dalam pelayan sebelum ini. Data yang disimpan dalam pelayan pengguna ialah fail JSON yang mengandungi perbendaharaan kata, ungkapan bahasa, tutorial video dan dialog, latihan dan pautan audio. Data dengan format JSON ditukar kepada objek mengikut paparan/widget dan dipaparkan pada telefon pintar pengguna mengikut kategori data dengan pautan data yang disediakan jika fail tidak tersedia pada telefon pintar pengguna. Fail yang telah dimuat turun akan dipaparkan sebagai audio video mengikut kategori data. Data dikumpul daripada 49 orang sampel daripada jumlah populasi melalui soal selidik. Jawapan diperoleh daripada soal selidik untuk melihat persepsi pelajar terhadap auditori, visual, persepsi daripada faktor dalaman dan luaran terhadap aplikasi mudah alih menggunakan skala Likert. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar yang menyatakan "Cemerlang" daripada faktor luaran iaitu 71.4%; Faktor dalaman adalah 63.3%; Persepsi auditori adalah 61.3%, dan persepsi visual adalah 40.8%. Pelajar yang menyatakan "Sangat Baik" daripada persepsi visual ialah 38.8%, auditori dan dalaman ialah 34.6% dan luaran ialah 26.5%; Pelajar yang menyatakan "Neutral" daripada persepsi visual adalah 20.4%, auditori adalah 1%, dalaman dan luaran iaitu 1%. Tiada responden yang "Miskin" dan "Sangat Miskin" iaitu 0%. Kesimpulannya, persepsi pelajar terhadap pembelajaran bahasa Inggeris aplikasi mudah alih terbentuk daripada faktor luaran.

Kata Kunci: Aplikasi Mudah Alih, Pembelajaran Bahasa Inggeris, Persepsi

INTRODUCTION

The Industrial Revolution 4.0 is marked by technological development and the use of technology and communication skills to support the tasks performed in doing business in this era of globalization. Employers are challenged to have competent human resources to be able to survive in the very tuff competition of business nowadays. Higher education as an educational institution and as a provider of graduates must be responsive to this global phenomenon that occurs in the global industries. Educational Institution has to direct its curriculum that links and matches the competencies required by industries and the process of teaching and learning must be integrated with technology and learning materials must be put into specific contexts to respond to the needs of the industry to provide graduates who are ready for work and able to compete in the global market.

One type of technology that has been developed rapidly in this millennial era is mobile applications. The mobile application can be developed by users for varieties of purposes such as to develop the media of English learning for students. Mobile applications can be easily installed in the users' cellphones or gadgets powered by Android connected to the internet and it can do varieties of activities. Mobile applications can be used at any place and at any time, so students can easily access learning materials online. The mobile application also gives flexibility to students to learn without being limited to space and time like most the conventional education system works in which the learning takes place in classroom with a stricted schedule.

Through the observation of the current situation, the students of a 4 years Diploma in Sharia Banking and Finance study program, Politeknik Negeri Medan are digital generations and tend to learn using technology through audio-visual who generally have smartphones and platform for learning English learning related to the context of "English for Bank Front Liners" is unavailable, so this research on "Design and Development of Mobile Application for English Learning" was conducted then after the mobile application was ready the investigation also was conducted to see students' perception towards the use of the mobile application in learning English.

RESEARCH OBJECTIVE

1. Designing and developing Mobile Applications for learning English
2. Knowing student perceptions of English Learning Mobile Applications

RESEARCH QUESTIONS

1. How the application method is developed?
2. What is the students' perception on the Application Mobile for English learning?

LITERATURE REVIEW

Design of Application

Subhan (2012), in developing a system, there are several development processes including: (1) a linear sequential model approach; (2) a prototyping method; (3) a RAD (Rapid Application Development) method. Each method has advantages and disadvantages according to the situation and conditions. This study uses the Rapid Application Development (RAD) method to develop a mobile application with an Android-based application that can be accessed via an Android device connected to the internet network. The application was equipped with information about the English learning materials in the area of "English for Bank Front Liners" such as the conversations that take place at the "Customer Services Desk" and "Teller's Desk" and this information can be accessed out of the class

Mobile Applications

The mobile application has been developed rapidly and is accepted in global society. With the increase of human activity, mobile applications can support activities and facilitate and reach unlimited communication and be used for various purposes according to the needs of its users. Mobile apps are developed for many reasons: namely, to respond to business needs, to build new services, to create new businesses, and to design games and other types of content for users. Developers can also develop using the Android operating system to design English language learning materials because cellular services can reach the user's mobile devices.

Iversen and Eierman (2014), mobile applications are integrated software that can be installed on smartphones and tablet computers that are not available on PC platforms. Mobile applications are the latest technological innovations that develop and have the same features as PC applications, because they can display and manipulate data using the internet so that programs can easily be developed. The mobile application that will be designed and developed for learning English in this study is using the Android operating system.

Android

Swift (2015), android "is an operating system for mobiles. Android is a Linux kernel based operating system. The user interface for the "user interface" of the Android operating system uses live data that is designed using touchscreen devices such as smartphones and tablets and can be accessed easily. Almost all smartphone software now uses the Android operating system, so this system is mostly installed on smartphones from other brands. This system has an open frame and source system and can be customized according to user needs, ready to use, low cost and provides a more attractive appearance compared to other operating systems. Swift (2015), Android can be used on sophisticated devices, so it is very popular among

technology companies. Android is an open system that can be developed by a community of users, and developers to develop code and add additional features for users.

The Android system can also be installed on hardware devices that use other operating systems. Android is a flexible operating system and powerful operating system that can compete with other operating systems. Android has various platform versions. These touches provide direct actions on the screen and keyboard. Android is designed in such a way that it can immediately respond to the user at the same time that the interface is touched. Android can also be called an open-source community where Android developers can use the source code of Android open-source projects. Developers can use the Android open-source project code to develop and distribute their versions of the operating system they have created.

Android has devices that provide multiple languages. Almost all languages used are supported by language tools and a language list of more than 100. With the Android feature that supports multiple languages, Android can easily adapt to other different languages. Swift Android can be used by anyone who wants to use it on their mobile device because it is easy to use, and has a variety of functions, easy to install, so many users in the global market. Android has an open platform, so the system is still open to development for developers. Developers can create their own applications that will be used for various mobile devices.

Android Studio

Smyth (2017), Android Studio is an integrated development environment (IDE) designed for Android application development including the Android Software Development Kit (SDK), Kotlin plug-in and the Open JDK Java development environment. Android Studio can be downloaded for developing Android applications on Windows, Mac OS and Linux systems, for developing Android-based applications. Android Studio provides tools for testing, and publishing stages of the program development process, as well as a unified development environment for building apps for all Android devices. The development environment provides code templates with sample code for common applications, a wealth of testing tools and frameworks, and a flexible development system.

Visual Studio Code

Visual Studio Code is a free code editor application from Microsoft used for developing applications that run Windows, Linux and MacOS operating systems (Del Sole, 2019). Visual Studio Code makes it easy to edit code files and project folder-based systems and also write code for web, mobile and cloud platforms for developers (Del Sole, 2019). Visual Studio Code is equipped with web application development, but other applications can also be developed with extensions or other settings. For example, for Android application development, you can use the Flutter framework for Android which is integrated into Visual Studio Code. Its features include debugging, syntax highlighting, intelligent code completion, snippets, and code refactoring. Users can change themes, keyboard shortcuts, settings, and install extensions.

Perception

Perception is a view, thought, or feeling created by someone through a sensory device for something that involves cognition. The perception that is formed in one's cognition of something can be different from one another (Démuth, 2013). Almost all perception theories view perception as a process of obtaining information, then the information is processed through a sensor system. Perception theorists are divided into two groups according to the information flow process captured by human sensors (1) Bottom-up process, starting from the lowest level sensor, namely from the cortex which is farthest from cognition and slowly moving to a more complex process or heading to a higher level (cortical), and this sensor is

responsible for a wider area process the received data towards abstract thinking. Bottom-up perception theory adheres to sensory input and plays a very important role in determining a person's final perception. Gibson's theory of direct perception argues that sensory input determines the perspective in data processing. Furthermore, the cognition system is created and formed from the influence of the external environment. Environmental pressure causes receptors to form, so they are stimulated and adapt to their environment.

Furthermore, interpretation occurs, and gives birth to a perception called "ecological perception". This interpretation contributes to and determines the role of the environment and its overall influence. The role of the environment affects the overall perception. Therefore, a person's perception is influenced by external objects that are connected to these receptors. The expert in bottom-up perception theory is Gibson who adheres to the view of direct perception or known as Gibson's theory of direct perception (Démuth, 2013).

(2) the theoretical group that uses a top-down process where data is stimulated by sensors through feelings and then these feelings influence cognition. This top-down process approach proves that to stimulate sensors, a person needs to have previous experience or knowledge or other influences that can shape his perception (Démuth, 2013). Internal sources are knowledge about something that already exists in cognition, while external involves finding or developing about an existing knowledge based on experience (Démuth, 2013). The elements that are measured to see perception can be seen in Figure 5, namely the respondent's perception.

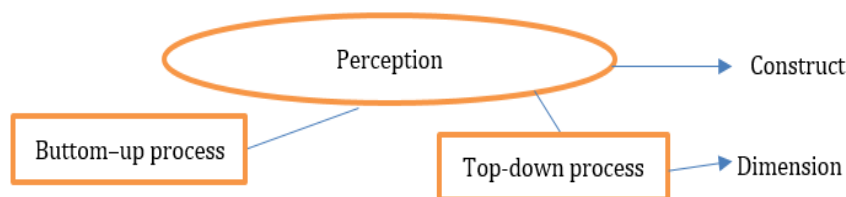


Figure 1: Perception Construct (Jogiyanto, 2008)

Perception is an important element in the thinking process. Perception is formed from input in the form of stimuli captured by the senses, and processed in the brain. The brain and mind move the form of stimulation or stimulus obtained by the senses until a perception is formed. Perception as a whole involves all the human senses themselves (Joanes J. et al, 2014).

Therefore, there are several types of perception that are driven from the five senses, namely: auditory perception, visual perception, kinesthetic perception, social perception, extra sensory perception (Joanes J. et al, 2014). Auditory perception involves the auditory senses (ears), namely the ability to process information through the hearing aids. The ear is able to give impressions and distinguish sounds by hearing the tones produced (Joanes J. et al, 2014). Visual perception involves the sense of sight, namely the eyes. The eye is the most important element in making perception. Through the sense of the eye, humans are able to capture impressions and analyze colors, shapes, sizes, patterns, and so on (Joanes J. et al, 2014). This study uses a combination of perception theory put forward by (Joanes J. et al, 2014), namely auditory perception and visual perception, and Gibson's theory of direct perception (Démuth, 2013). to measure respondents' perceptions on English learning in using Mobile Application.

English for Bank Front Liners

English for "Bank Front Liners" is the English language used for specific purposes in communicating between bank officers as a customer services officers and prospective customers at the customer services desk or teller and prospective customers at the teller's desk. To communicate effectively, precisely and correctly, students must know and have interpersonal communication skill in using language expressions and terminology or terms

related to banking contexts in front line. Therefore, students need to study it so that they are skilled at using it before they interact directly with customers in the real banking world.

To support the teaching and learning process in students learning outcomes, the teaching and learning must be integrated with technology in order to give students flexibility in their learning. The platform used is that mobile application in which equipped with tutorials, examples of bank front line conversations in the form of dialogues, vocabulary, phrases, banking terminology and language expressions via video. It aims to provide an example of how the English is used by the "Bank Front Liners" before they use it in the real world. The teaching materials arranged in the mobile application are adjusted to the syllabus in semester 1 (one) semester written in the lesson plan namely: (1) Opening a new account; (2) Making a deposit; (3) Making withdrawals; (4) Making transfers. English teaching material for "Bank Front Liners" is adapted from several reference books and electronic reading sources.

Previous Research

Some previous researches conducted, that shown findings: mobile application is very effective in English learning and there is a significant increase in learners' English Vocabularies and Idioms when post-test was conducted (Basal et al., 2016); Mobile application can increase learners' motivation and learning habits can be developed independently (Wang, 2017); Mobile application and interesting features can make the vocabulary learning becoming useful, easy and develop learners' selves-confidence and increase ability to use and this reflects through the learners' attitudes (Deris, Dkk., 2019); Mobile application helps learners in preparing themselves to take final exam, cause the test can be accessed from anywhere and whenever the learners want to; Mobile application can help learners' flexibility in learning Indonesian language for Foreign Speakers and can increase learners' ability (Ermyrna et al, 2018); Learners get positive benefits from learning using application mobile, cause learners can take final exam online (Alqahtani Mofareh A, 2019) ; Saudi university students' perception to virtual learning during the covid-19 pandemic is good rather than using white board. The students prefer virtual learning cause its flexibility, though the virtual learning is not always urgent in Saudi Arabia cultural context (Al-Nofaie, 2020); Rapid Application Development (RAD) method is an interactive learning media on simulation method, cause the learners can learn and test themselves to see their ability from their learning independently (Hutabari, 2019).

RESEARCH METHODOLOGY

This research uses qualitative methods because this research uses qualitative data and this type of research is exploratory descriptive research. Research variables consist of dependent variables and independent variables (Rusiadi et al., 2017). The dependent variable is the mobile application, and the independent variable is perception. Research data obtained from respondents (Arikunto, 2010) who are a four year Diploma of Syariah Banking and Finance study program and answer the questionnaires.

Research data were obtained from respondents, namely in the form of (1) respondents' perceptions of the Mobile Application for English learning. The types of data used in this study are primary and secondary data. The primary data source was taken from the results of verification from a verifier who is an expert in the field of multimedia on the feasibility of the mobile application used and the results of the answers to the questionnaire containing the students' perceptions of the English learning Mobile Application. Secondary data was obtained from reference book sources. This type of research used is that population research and this study uses a saturated sample because the population is smaller than 100 which were taken from semester 3. Data was collected from students after the mobile application was ready and downloaded and embedded into students' smartphone. The respondents gave their answers

through the Likert with rating scale a range of 1-5 (very good with a value of 5; Good with a value of 4; Neutral with a value of 3; Not Good with a value of 2; Very Not Good with a value of 1 (Jogiyanto, 2008).

The development of this application starts from process of design, as well as data design. Design process aims to integrate all processes that occur in the application, while data design is useful for knowing what data is needed in the processes in the application. Questionnaire data analysis uses perception theory to get respondents' perceptions of the Mobile Application after it is designed and developed. This study uses a combination of perception theory put forward by (Joanes J. et al, 2014), namely auditory perception and visual perception, and Gybson's theory of direct perception (Démuth, 2013), namely the factor external and internal influencing perceptions to measure respondents' perceptions of the English Language Learning Mobile Application through a questionnaire. The research design is presented in the form of a flowchart to describe the stages of the research carried out for the proposed time period (Sugiyono, 2017). The design and development of Mobile Application program is shown in the flowchart in Figure 2. The flowchart illustrates the design process from start to finish.

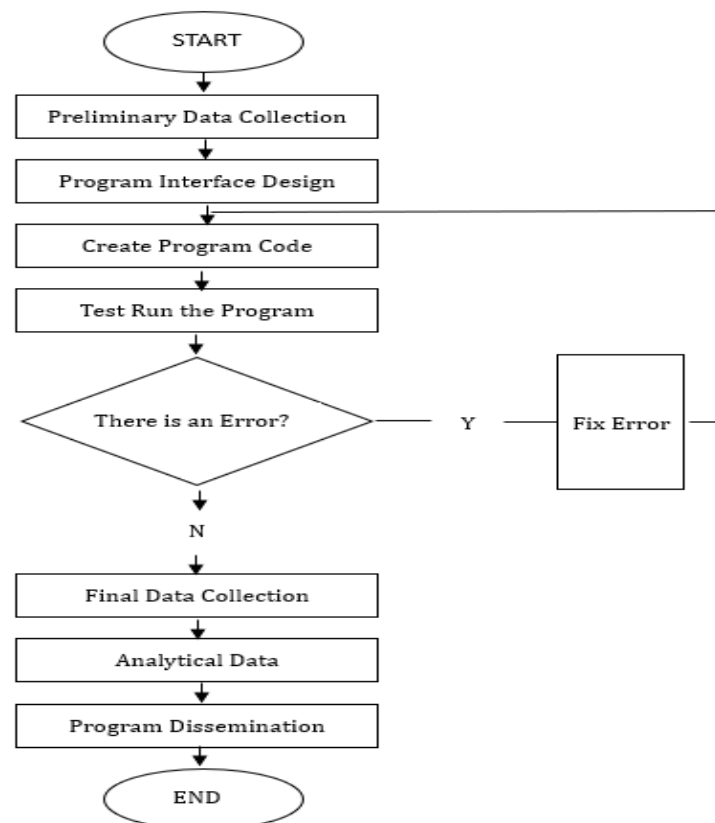


Figure 2: Flow Chart of Mobile Application Design

Data Collection

Preliminary data was collected to be embedded into the application menu which starts from the Design of Teaching Materials "Design of Learning Materials which was developed from the 'road map' of English language learning achievements in the D4 finance and Islamic banking study program at the basic level, namely graduates have the ability to communicate in providing services to customers in the "Bank Front Line" section. The teaching materials presented are (a) vocabularies, (b) communicative language functions and language expressions, (c) video teaching tutorials, (d) dialogue videos and (e) exercises.

This Video Teaching Tutorial contains teaching materials related to language expressions of each language's communicative functions (communicative language functions) contained in video dialogues. The content or teaching material presented in the video tutorial provides an explanation of the use of each communicative function and language forms with a communicative approach to teaching through communicative language functions and language expressions. The dialogue video contains conversations that contain its use related to the context of "Bank Front Line" which occurs at the customer service desk "Customer Services Desk" and the Teller desk "Teller's Desk". This dialogue is divided into 4 different topics related to banking activities, such as: (1) Opening a New Account; (2) Savings; (3) Making Money Withdrawals; (4) Making Money Transfers.

The Exercise are equipped with a scoring system. This scoring system gives a value to the answer chosen or written by the respondent as a "users" and the respondent can immediately get the score or value obtained. Respondents as "users" can find out their value from the results of the exercise automatically. Furthermore, after the design of this mobile application is complete, the Mobile Application dissemination is carried out. After the "users" respondents used the English Learning Mobile Application, they were then asked to fill out a questionnaire about their perceptions of the Mobile Application. Questionnaire answer data is tabulated to determine auditory, visual, external and internal factor perceptions of the English Learning Mobile Application

Interface Design

This program is designed using Visual Studio Code which is used on Smartphones with the Android operating system. This Interface Program is designed to provide flexibility to the user in selecting menus; make program code written using Visual Studio Code into an application that can be installed on the user's Smartphone. The finished application program.

Interface program design on Android-based Mobile Applications. This Android-Based Mobile Application Design was developed to find a solution that can improve students' English competence. The design is made in a multimedia-based video that contains tutorials in the form of presentations of teaching materials and dialog conversations at the customer service desk and teller desk using stories or "story lines" related to banking activities at the "Bank Front Liner". Then the application was developed and filled with several menus of teaching materials according to RPS and explanations of words, phrases, communicative functions, language expressions in sentences according to the banking context for "Bank Front Liner" and "Exercises" exercises as well as how to use the application

This mobile application was developed from a mobile device that is transformative because its feature has sensors that are able to capture the surrounding environment and display and manipulate data so that its use can be done mobile. Another feature has sensors that have the ability to communicate with other computer devices through various mechanisms such as through cellular signals that are located far away. This mobile application was developed for one month and is expected to provide a stimulus for students to study, in a way that is more flexible and without boundaries with time and place

Program Code

The program code is written in the Visual Studio Code program and uses the Dart language which is a language for building mobile applications based on the Flutter framework. The program code is organized by folder according to its function; fetching data, data models, and views. The code will be processed so that it becomes an application on a physical or virtual device.

Program Trials

Program trials are carried out by checking and correcting the syntax and installing the application to a Smartphone with the Android platform. This trial aims to test the functionality of the application program. through the menu selection display with the touch screen. If an error occurs, or if the program doesn't work, then improvements are made to the program code.

Final Data Collection

Final data collection is done by entering data/ content of teaching materials to the server.

Data Analysis

Data analysis is conducted by checking the appearance of the data displayed in the application. Displayed data that is not in accordance with the design will be changed through the program code until it is suitable and functions correctly and perfectly. Incorrect data will be corrected, and when it is ready the data will be uploaded on the server to be downloaded again by the application.

Disemination Program

At this stage, the functioning Application Program is disseminated by asking respondents to download the Mobile Application at the following link: <http://translucent-ply-fox.glitch.me/>. Respondents can use the Mobile Application for learning English.

Video Design Process

Learning media videos are made in 2 (two) types, namely (1) video tutorials and; (2) video conversations in the form of dialogue. The process of making tutorial videos uses the OBS application, while the process of making dialogue videos is carried out in 3 stages, namely: (1) pre-production; (2) production; and (3) post-production. Making a video in the form of a dialogue conversation is divided into 5 scenes.

Each scene has a title and 'content' learning vocabulary, phrases, communicative functions and language expressions along with teaching tutorials for using language expressions and conversations in the form of dialogue played by "talent". This dialogue conversation relates to the context of "English for Bank Front Liners". Each scene has a different duration size. The making of banking English learning media videos for "Bank Front Liners", was designed and developed according to the 'in line' with the 'road map' of basic level English learning achievements in the D4 Islamic Finance and Banking study program, Medan State Polytechnic.

Production

At the production stage, 'Shooting' is carried out through video recording. Video recording is done several times. Some of the video recordings taken were selected as many as 3 of the best video clips from each 'dialogue' topic. Video was taken based on the best image and sound or audiovisual quality recordings. Then editing process was conducted by combining Audio visual effects and text animation into the video using Final Cut Pro X software. After that, the whole video clips are merged and followed by 'rendering'. Rendering is done based on the duration of the video being made.

Post Production

In the Post Production stage, the video is uploaded to the "Server". To get videos, students can use applications that have been installed via "smartphones", by opening the desired video from the application. Furthermore, students can watch learning videos. After students watch the learning videos for one week, the students were asked to fill out the questionnaires in order to find out the respondents' perceptions of this English learning mobile application.

DISCUSSIONS AND FINDINGS

This application is an Android platform was designed and developed by using framework Flutter and Dart language. This aims to give information about English vocabularies, language expressions and the use of the language within bank front liner context. The displayed data in the Mobile Application is analyzed by checking the appearance whether it is in accordance with the design or not. If not the data will be changed using program code until it is suitable and functions correctly and effectively. Incorrect data will be corrected and when it is correct, then the data will be uploaded on the server to be downloaded back to the application When the application is complete then ready to be downloaded.

To startup the application, the application will check the latest data automatically from the server and the application will only download and save it into the users' smartphones if the there is found the new data. Start-up setting can be set in on and off position when new data checking is made. If the application has been previously downloaded from server, then kink can be open directly. When application is open for the first time, the application automatically download contents from server.

Data contents are kept inside the application is formatted in JSON file that contains of vocabularies, language expressions, links of video dialogues, video tutorials, exercises as wellas audio lnks. Data formatted in JSON filr is converted to object that will be forwarded to view/widget in the users' smartphones display. View/widget will format data according to relevant data category. To display the data containing link, application will check the referred file in users' smartphones. Application will download file from the data link provided if file is not available inside the users' smartphones. File that has been downloaded will be displayed as video/audio in accordance with data category.

The questionnaires were collected from 49 respondents used as samples from the total population then data was tabulated and analyzed using percentages to determine respondents' perceptions on the Mobile Application for learning English. Responses obtained from questionnaires about students' perceptions on auditori, visual, perception from internal and external factors to the mobile application using Likert scales. The collected data results from respondents regarding perceptions were tabulated using Likert scales as seen in table 2 below:

Table 2: Questionnaires Tabulation on Respondents Perceptions to English Learning Mobile Application Students

No	Perception	Number of Respondents' Responses					Number of Respondents
		EXC	VG	N	P	VP	
1	Auditory	30	17	2	0	0	49
	Percentage (%)	61,3	34,6	4,1	0	0	100%
2	Visual	20	19	10	0	0	49
	Percentage (%)	40,8	38,8	20,4	0	0	100%
3	Internal Factors influcing the students' perception	31	17	1	0	0	49
	Percentage (%)	63,3	34,6	2,1	0	0	100%

4	Faktor Eksternal influencing the perception	Factors students'	35	13	1	0	0	49
	Percentage (%)		71,4	26,5	2,1	0	0	100%

Remarks: EXC= Excellent; VG = Very Good; N= Neutral; P= Poor; VP= Very Poor

The findings show that the mobile application for English learning, the students who stated "Excellent" from external factors are of 71,4%; Internal factors are of 63,3%; Auditory perception is of 61,3%, and visual perception is of 40,8%. Students who stated "Very Good" from the visual perceptions is of 38,8%, auditory and internal is of 34,6% and external is of 26,5%; Students who stated "Netral" from visual perception is of 20,4%, auditory is of 1%, internal and external is of 1%. None of respondents "Poor" and "Very Poor" or 0%.

CONCLUSION

To conclude, the students' perception on the mobile application for English learning was excellent particularly their perception formed from the external factors. This findings is in line with the results of some previous researches conducted by (Basal et al, 2016); (Wang, 2017); (Deris et al., 2019); (Ermyna et al, 2018); (Alqahtani Mofareh A, 2019); Saudi university students' perception to virtual learning during the covid-19 pandemic is good rather than using white board. The students prefer virtual learning cause its flexibility, though the virtual learning is not always urgent in Saudi Arabia cultural context (Al-Nofaie, 2020); (Hutabari, 2019). Contribution of this research are:

1. Improve students' English skills through the Mobile Application media
2. Provide student flexibility in learning Banking English, especially for "Bank Front Liners"
3. Disseminate the Mobile Application to the public and the banking industry so that it can be utilized

ACKNOWLEDGEMENT

Would like to extend my gratitude to all the parties involved directly and indirectly in completing this article.

REFERENCES

- Akshay Singh, Sakshi Sharma & Shashwat Singh. (2016). *Android Application Development using Android Studio and PHP Framework*, *International Journal of Computer Applications (0975-8887) Recent Trends in Future Prospective in Engineering & Management Technology*
- Al-Nofaie Haifa. (2020). *Saudi University Students' Perceptions towards Virtual Education during Covid-19 Pandemic: A Case Study of Language Learning via Blackboard* Arab World English Journal (AWEJ) Volume 11. Number 3 September 2020 Pp. 4-20
- Alqahtani Mofareh A. (2019). *The Use of Technology in English Language Teaching* https://www.researchgate.net/publication/335504030_The_Use_of_Technology_in_English_Language_Teaching *Frontiers in Education Technology*
- Android Programming with Tutorials from the anddev.org-Community, handbook release 002 <http://andbook.anddev.org>
- Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi 2010). Jakarta: PT Rineka Cipta

- Brian Fling. (2009). *Mobile Design and Development*. Printed in the United States of America. Published by O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472.
- Del Sole, Alessandro. (2019). Visual Studio Code Distilled: Evolved Code Editing for Windows, MacOS, and Linux. <https://www.pdfdrive.com/visual-studio-code-distilled-evolved-code-editing-for-windows-macos-and-linux-d185943962.html>
- Démuth, Andrej. (2013). Perception Theories. Edícia kognitívne štúdia Towarzystwo Słowaków w Polsce Kraków· Filozofická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave·
- Ghafor, Omar F. (2018). *The Impact of Using New Technology on Students' Learning Achievements at the University of Halabja, Department of English Language*. https://www.researchgate.net/publication/327941901_The_Impact_of_Using_New_Technology_on_Students'_Learning_Achievements_at_the_University_of_Halabja_Department_of_English_Language. Conference: 9th International Visible Conference on Educational Studies & Applied Linguistics 2018 At: Iraqi Kurdistan Region\ Erbil
- Google Developer Training Team. (2016). *Android Developer Fundamentals Course*. Learn to Develop Android Applications Concept Reference
- Hutabri, Ellbert. (2019). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Perancangan Media Pembelajaran Multimedia. *Jurnal on line: Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)* <http://innovatics.unsil.ac.id>
- Iversen, Jakob, Eierman, Michael. (2013). *Learning Mobile App Development. A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android*. Addison-Wesley. 2014 Pearson Education, Inc
- Joanes J., Ahmad, Soffian A., Goh X. Z. Kadir S. (2014). *Persepsi & Logik*. Malaysia, Johor Baru: Universiti Teknologi Malaysia.
- Jogiyanto HM, Akt., MBA., Ph.D, Prof. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi: Pedoman dan Contoh Melakukan Penelitian di Bidang Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Klimova, Blanka and Polakova, Petra. (2020). Students' Perceptions of an EFL Vocabulary Learning Mobile Application https://www.researchgate.net/publication/339219285_Students'_Perceptions_of_an_EFL_Vocabulary_Learning_Mobile_Application
- Lamri, Chams Eddine, Dr. (2016). *An Introduction to English for Specific Purposes (ESP)*. Online lectures for third year "Licence" level.
- Mohamad Subhan, S. Kom. (2012). Analisa Perancangan Sistem. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia
- Md. Rashedul Islam1, Md. Rofiqul Islam2, Tahidul Arafhin Mazumder3. *Mobile Application and Its Global Impact*. International Journal of Engineering & Technology IJET-IJENS Vol: 10 No:06 72 107506-0909 IJET-IJENS © December 2010 IJENS I J E N S
- Nazaruddin Safaat H. M. I. (2013). *Aplikasi Berbasis Android: Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika
- Neil Smyth. (2015). *Android Studio Development Essentials – Android 6th Edition* Os Swift. 2015. Android Programming Guide *Android App Development Learn in A Day*: Copyright 2015 by Os Swift-2nd Edition
- Penny Ur. (2011). *A Course in Language Teaching*. UK: Cambridge University Press
- Reza Faisal, M. (2021). Membuat Aplikasi Mobile React Native dengan Visual Studio Code: Instalasi & Setup <https://www.rezafaisal.net/?p=3693>
- Rusiadi, Subiantoro, Nur, Hidayat & Rahmat. (2017). *Metodologi Penelitian*. Medan: USU Press
- Seri, Ermyrna and Sutrisno, Wiwinta. (2021). Design and Development of Mobile Application in Indonesian Language Learning for Foreign Speakers Level A1. *Journal of Physics: Conference Series* 1830012009.
- Smyth, Neil. Android Studio 3.0 Development Essentials Android 8 Edition. (2017). <http://repo.darmajaya.ac.id/4535/1/Android%20Studio%203.0%20Development%20Essentials%20%20%20Android%208%20Edition%20%28%20PDFDrive%20%29.pdf>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wan Zakaria, Wan Normeza, Abas, Hafiza, Masrom, Maslinm Mohd Ali Nor Raihana, October (2019). *Mobile App for Learning Economics Terminologies*. https://www.researchgate.net/publication/340451574_Mobile_App_for_Learning_Economics_Terminologies

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Kadri Yusuf, ST., M. Kom^{1a}

Dosen, Politeknik Negeri Medan
Jl. Almamater No.1, Padang Bulan,
Medan Baru, Medan City, North Sumatra
20155, Indonesia
kadriyusuf@polmed.ac.id

Dra. Ermyna Seri, M. Hum^{2a}

Dosen, Politeknik Negeri Medan
Jl. Almamater No.1, Padang Bulan,
Medan Baru, Medan City, North Sumatra
20155, Indonesia
ermynaseri@polmed.ac.id

Dra. Raina Rosanti, M. Hum^{3a}

Dosen, Politeknik Negeri Medan
Jl. Almamater No.1, Padang Bulan,
Medan Baru, Medan City, North Sumatra
20155, Indonesia
Raina.19661210@polmed.ac.id



Drs. Kun Mustain, M. Pd^{4a}

Dosen, Politeknik Negeri Medan
Jl. Almamater No.1, Padang Bulan,
Medan Baru, Medan City, North Sumatra
20155, Indonesia
kun.mustain@polinema.ac.id

**KAJIAN TERHADAP TAHAP KREATIVITI DALAM KALANGAN
PENSYARAH DI POLITEKNIK HULU TERENGGANU**
*A STUDY ON THE LEVEL OF CREATIVITY AMONG LECTURERS AT HULU
TERENGGANU POLYTECHNIC*

Zaleha Sulong^{1a} & Mat Sazilin Ayub^{2b}

Kolej Komuniti Kuala Terengganu^a & Kolej Komuniti Besut^b
nazaleha73@gmail.com^{1a} & sazealin@kkbesut.edu.my^{2b}

ABSTRAK

Kajian ini dilaksanakan untuk mengenalpasti tahap kreativiti pensyarah-pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. Kreativiti merupakan antara faktor utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pensyarah yang kreatif memiliki sifat, kebolehan dan kemahiran yang kreatif dapat mendidik dan menyediakan suasana menarik dan berguna sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran. Organisasi berperanan menggalakkan penjana idea kreatif dalam kalangan pensyarah melalui struktur, strategi dan budaya organisasi yang mendorong produktiviti dan peningkatan pencapaian akademik pelajar. Kajian bertujuan menilai tahap kreativiti pensyarah dan tahap sokongan pengurusan tertinggi terhadap amalan kreativiti di Politeknik Hulu Terengganu. Seramai 50 orang pensyarah yang mengajar secara sepenuh masa telah terpilih sebagai responden kajian. Data yang diperolehi melalui soal selidik dianalisis menggunakan perisian SPSS (Statistic Package for Social Science). Keputusan yang diperolehi secara keseluruhan mendapati tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu adalah pada tahap yang sederhana iaitu (66.7%). Tahap sokongan bahagian pengurusan tertinggi dalam amalan kreativiti berada pada tahap yang sederhana iaitu (66.7%). Tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah Politeknik Hulu Terengganu pula berada pada tahap yang tinggi iaitu (89.3%). Dapat disimpulkan bahawa tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah Politeknik Hulu Terengganu berada pada tahap yang tinggi. Justeru itu pengkaji telah memberikan cadangan kepada beberapa pihak bertujuan mengekalkan tahap inovatif Politeknik, Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia. Dalam mengembangkan lagi kajian ini untuk masa akan datang, pengkaji mencadangkan untuk diadakan kajian mengenai ciri-ciri yang dimiliki oleh pensyarah yang cemerlang dalam inovasi di politeknik seluruh Negeri Terengganu.

Kata Kunci: Kreativiti, Pensyarah, Pengajaran dan Pembelajaran

ABSTRACT

This study was carried out to identify the level of creativity of lecturers at Hulu Terengganu Polytechnic. Creativity is one of the main factors in the teaching and learning process. Creative lecturers have creative traits, abilities and skills that can educate and provide an interesting and useful atmosphere throughout the teaching and learning process. The role of the organization is to encourage the generation of creative ideas among lecturers through organizational structure, strategy and culture that encourage productivity and increase student academic achievement. The study aims to evaluate the level of creativity of lecturers and the level of top management support for creativity practices at Hulu Terengganu Polytechnic. A total of 50 lecturers who teach full-time have been selected as study respondents. Data obtained through questionnaires were analyzed using SPSS (Statistical Package for Social Science) software. The results obtained as a whole found that the level of organizational support in promoting creativity among lecturers at Hulu Terengganu Polytechnic was at a moderate level, namely (66.7%). The level of support from

the highest management in creativity practice is at a moderate level which is (66.7 %). The level of creativity among Hulu Terengganu Polytechnic lecturers is at a high level (89.3%). It can be concluded that the level of creativity among Hulu Terengganu Polytechnic lecturers is at a high level. Therefore, the researcher has given recommendations to several parties aimed at maintaining the innovative level of the Polytechnic, Ministry of Higher Education Malaysia. In further developing this study for the future, the researcher suggests that a study be conducted on the characteristics possessed by lecturers who excel in innovation in polytechnics throughout the State of Terengganu.

Keywords: Creativity, Lecturer, Teaching and Learning

PENGENALAN

Matlamat utama sistem pendidikan terutama Institusi Pengajian Tinggi (IPT) adalah melahirkan pelajar atau modal insan yang berpengetahuan, berkemahiran, kreativiti dan berinovasi tinggi. Peranan ini amat penting kerana mereka merupakan modal insan seterusnya aset negara untuk mencapai status negara maju dan berdaya saing. Kreativiti merujuk kepada proses pemikiran yang mendorong kepada penghasilan idea baru dan berguna samada oleh individu mahupun secara berkumpulan. Setiap individu mempunyai personaliti dan kreativiti yang berbeza-beza, namun kecenderungan dan kemampuan untuk menghasilkan idea yang unik dan lain daripada yang lain bergantung kepada beberapa faktor. Antaranya faktor diri sendiri, persekitaran dan masalah yang di hadapi. Kreativiti merupakan proses rangkuman seni dalam menghasilkan idea baru yang kreatif dan disiplin dalam mencipta dan membangunkan idea kepada sesuatu yang bernilai (Mohd Nawi, 2021).

Proses pengilmuan dan pendidikan perlu digabungkan bagi melahirkan modal insan yang menjadi tunjang kemajuan negara. Kemahiran berfikir secara kreatif dan inovatif merupakan aspek penting yang perlu ada supaya modal insan sentiasa mampu memberikan idea bernas dan dapat menghadapi cabaran semasa. Dunia pendidikan sekarang yang semakin menitikberatkan kemahiran berfikir secara kreatif di kalangan pelajar memerlukan usaha dan gerak kerja yang padu melibatkan tenaga pengajar di institusi-institusi pengajian tinggi. Pensyarah yang bertanggungjawab akan melaksanakan pelbagai kaedah dan menyusun strategi berkesan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi membantu pelajar yang kreatif menyelesaikan permasalahan mereka. Pendidik yang kreatif bukan sahaja dapat mendidik dan menyediakan suasana kreatif untuk pelajarannya tetapi juga mesti memiliki sifat, kebolehan dan kemahiran yang kreatif untuk digunakan sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas (Abdul Rahim, 2002).

Sehubungan dengan itu, pensyarah yang cemerlang dan berinovasi juga perlu memiliki beberapa kriteria antaranya mempunyai daya dan kebolehan memahami sesuatu melalui gerak hati, membina daya imaginasi dan boleh memberi pandangan secara kritis, bermotivasi dan bersemangat tinggi, minat yang mendalam, berpengetahuan luas, sifat ingin tahu, boleh menerima teguran dan pandangan, kreatif serta berkebolehan (Sazilin, 2013). Sekiranya pensyarah tidak memiliki kemahiran dan pengetahuan yang kreatif, sukar untuk mewujudkan atau merealisasikan suasana, ruang dan pengalaman yang menarik dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu organisasi memainkan peranan utama dalam menggalakkan penjaan idea kreatif di kalangan pensyarah.

Struktur, strategi dan budaya organisasi perlu disusun dengan baik bagi menghasilkan banyak idea yang mendorong produktiviti dan peningkatan pencapaian akademik pelajar. Kreativiti pensyarah menjadi lebih baik sekiranya hasil kerja kreatif mereka mendapat galakan dan sokongan dari organisasi. Terdapat tiga objektif utama dalam kajian ini iaitu untuk mengetahui tahap ciri-ciri kreativiti pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu, untuk

mengetahui tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu dan untuk mengetahui tahap sokongan organisasi terhadap amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

PERNYATAAN MASALAH

Dunia pendidikan yang semakin mencabar menyebabkan pentingnya golongan profesional seperti pensyarah memiliki ciri-ciri kreatif demi menjamin modal insan yang betul-betul berkualiti seperti mempunyai tahap kreativiti dan berinovasi tinggi. Bersamaan juga dengan Syahirah et al. (2022) dalam penulisannya menyatakan bahawa, 'pembangunan potensi pelajar menjadi keutamaan dalam membangunkan modal insan. Oleh yang demikian untuk melahirkan pelajar yang cemerlang dan seimbang dari aspek rohani dan jasmani, pelajar bukan sahaja harus cekap dalam kemahiran profesional, tetapi turut perlu melengkapkan diri dengan kebolehan generik yang berteraskan daya kreativiti dan inovasi'. Untuk itu pensyarah yang kreatif amat penting dalam membentuk pelajar yang kreatif dan berinovasi tinggi, walau bagaimanapun pensyarah juga merupakan manusia biasa yang berdepan dengan berbagai masalah. Dalam hal ini, organisasi yang bijak akan membantu dalam meneruskan kreativiti seseorang pensyarah dengan memberikan sokongan dari berbagai aspek, sebagai contoh keperluan peralatan dan sokongan moral. Kajian ini dilaksanakan bagi menilai ciri-ciri kreatif yang dimiliki oleh pensyarah dan tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreatif juga tahap sokongan organisasi terhadap amalan kreatif dalam kalangan pensyarah dengan tujuan menilai tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

KAJIAN LITERATUR

Kreativiti adalah sesuatu yang subjektif dan telah pun wujud bermula sejak manusia pertama dijadikan oleh Allah SWT iaitu Adam AS. Seterusnya kreativiti mula menjana pemikiran manusia dan membentuk tamadun di barat dan timur dalam pelbagai bidang kemasyarakatan. Bagi memupuk budaya kreativiti, masyarakat terutama golongan pelajar perlu didedahkan dengan maklumat, pengetahuan serta kefahaman tentang kreativiti. Menurut kajian oleh (Mohd Tajudin, 2022) berpendapat, kreativiti mempunyai peranan yang amat penting bagi menjamin kejayaan seseorang individu atau sesebuah organisasi.

Kreativiti adalah strategi yang disusun dalam sesuatu perancangan ke arah penghasilan idea atau penjenamaan semula dari pemikiran yang asli disusuli dengan langkah dan gerak kerja yang berkesan. Menurut (Ainon & Abdullah, 1996). Dewasa ini, kreativiti dalam kalangan pelajar menjadi amat penting samada kepada pelajar itu sendiri atau kepada sesebuah negara. Kreativiti dan inovasi menjadi kunci utama peningkatan kebolehpasaran graduan yang akan menempuh alam pekerjaan. Keperluan kreativiti semasa proses pembelajaran memerlukan golongan profesional terutamanya tenaga pengajar yang berinovasi dan kreatif dalam melahirkan individu dan pelajar yang mempunyai pemikiran kelas pertama.

Malaysia sebagai sebuah negara membangun amat menitikberatkan aspek kreativiti dan inovasi di peringkat nasional bagi memastikan idea-idea baru dapat dihasilkan oleh tenaga kerja dalam dunia globalisasi. Bagi meningkatkan produktiviti dan menggalakkan daya saing negara dalam pasaran globalisasi penjana modal insan iaitu individu yang berkemahiran dan berpengetahuan merupakan asas yang amat penting. Manakala bagi menjana minda kreatif dan inovatif modal insan, tenaga pengajar atau pensyarah perlu mengamalkan pemikiran kritis dan konstruktif dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran. Menurut (Nurrabi'atul Mardhiah, 2020) berpendapat bahawa kreativiti adalah penting dalam keberkesanan

pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu kreativiti mereka tidak terhad untuk diaplikasi semasa kuliah sahaja tetapi juga meliputi tugas-tugas mereka yang lain.

Kreativiti yang efektif dan produktif amat diperlukan bagi kecemerlangan sesebuah institusi. Oleh itu kajian ini perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana ciri-ciri kreatif di miliki oleh pensyarah di sesebuah institusi. Pengkaji berminat untuk membuat kajian tentang tahap-tahap kreativiti yang dimiliki oleh pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu kerana mendapati belum banyak kajian yang dijalankan sebelum ini di Politeknik. Kreativiti pensyarah juga di katakan akan lebih cemerlang sekiranya organisasi memberi galakan, penghargaan dan sokongan padu terhadap hasil kerja pensyarah yang kreatif.

METHODOLOGI KAJIAN

Rekabentuk Kajian

Penyelidikan yang dilaksanakan berbentuk kuantitatif. Penyelidik melakukan soal selidik untuk mendapatkan data. Penggunaan soal selidik adalah satu kaedah yang paling sesuai dalam pengumpulan data kerana kaedah analisis datanya mudah dilakukan berbanding dengan kaedah pemerhatian secara lansung yang memerlukan kemahiran terlatih serta memerlukan masa yang lama. Kajian ini menerangkan keadaan sebenar yang berlaku dalam kumpulan yang dikaji iaitu tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

Populasi dan Sampel Kajian

Dalam penyelidikan ini, populasi kajian adalah seramai 50 orang pensyarah Politeknik Hulu Terengganu yang bekerja secara sepenuh masa di Politeknik Hulu Terengganu. Pengkaji menggunakan keseluruhan populasi sebagai sampel atau pun responden.

Instrumen Kajian

Penyelidikan ini dijalankan dalam bentuk soal selidik bagi mendapatkan data dari responden. Soal selidik adalah satu set soalan atau item dalam bentuk tulisan. Ia digunakan untuk mengumpul maklumat bagi tujuan analisis bagi menjawab persoalan kajian antaranya berkaitan dengan sikap, persepsi dan pandangan selain daripada keterangan latarbelakang responden.

Menurut (Azmi Jasmi, 2018) soalan soal selidik merupakan instrumen kajian yang lazim digunakan dalam kajian deskriptif. Soal selidik ialah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkah laku responden dan produk kepada penggunaan alat pengukur ini adalah data. Borang soal selidik ini mempunyai empat (4) bahagian iaitu bahagian A terdiri dari maklumat latar belakang responden seperti jantina, umur, pendapatan, dan sebagainya. Bahagian B pula terdiri soalan yang akan digunakan untuk mendapat gambaran tentang ciri-ciri seorang pensyarah yang kreatif. Bahagian C pula akan gunakan untuk mengetahui tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreatif pensyarah dan dalam bahagian D pula ialah untuk mengetahui tahap sokongan organisasi terhadap amalan kreatif dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. juga bahagian B, C dan D adalah digunakan bagi menjawab 3 pernyataan masalah yang dinyatakan.

Skala Likert digunakan untuk mengukur tahap kesetujuan dan tidak setuju seseorang terhadap pernyataan yang diberikan. Kaedah Skala Likert terbahagi kepada 5 skor yang utama seperti berikut:

Jadual 1: Skala Likert 5 Tahap Persetujuan

Skor	Kenyataan
1	Amat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang Pasti
4	Setuju
5	Amat Setuju

ANALISIS DATA

Borang soal selidik kajian diedarkan kepada semua pensyarah Politeknik Hulu Terengganu. Taklimat ringkas diberi kepada semua responden yang terlibat. Masa diberi adalah 30 minit selepas taklimat. Rasional prosedur ini digunakan bagi memastikan kesemua borang soal selidik yang diedarkan dapat dikumpulkan semula. Dalam bahagian ini, pengkaji akan menerangkan secara keseluruhan hasil analisis data dan keputusan yang diperoleh. Data yang akan dihuraikan adalah mengikut persoalan kajian seperti berikut:

1. Apakah tahap ciri-ciri kreativiti pensyarah-pensyarah Politeknik Hulu Terengganu.
2. Apakah tahap sokongan pihak pengurusan tertinggi dalam menggalakkan amalan kreativiti pensyarah-pensyarah Politeknik Hulu Terengganu.
3. Apakah tahap sokongan pihak pengurusan tertinggi terhadap amalan kreativiti pensyarah-pensyarah Politeknik Hulu Terengganu.

Dalam usaha memberi jawapan kepada persoalan kajian 1 hingga 3 di atas, pengkaji telah menganalisis data-data yang diperoleh menggunakan perisian Statistic Package for The Sosial Sceinces" (SPSS For Windows) versi 2.0 dan menggunakan jadual skala Skor Min, frekuensi dan peratus bertujuan mendapatkan tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

Jadual 2: Skala Skor Bilangan / Peratus dan Interpretasi

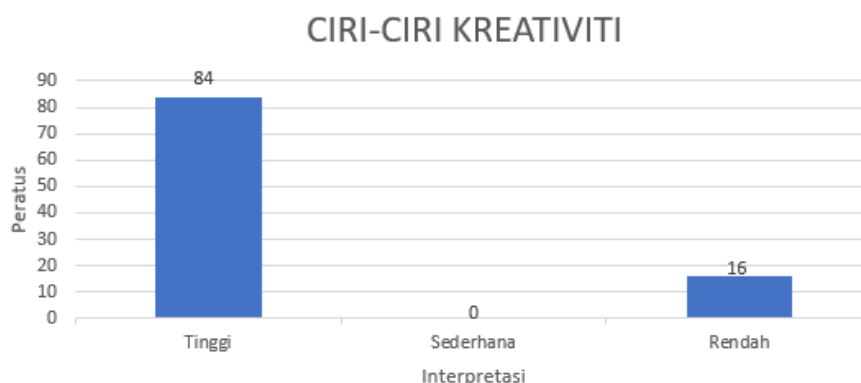
Peratus	Tahap	Interpretasi Bilangan/ Peratus
0%- 32%	Rendah	(Kurang setuju/ kurang membantu/ kurang mahir/ kurang memenuhi/ tidak pasti/ kadang-kadang/ tiada/ sebahagian kecil)
33% - 66%	Sederhana	(Setuju/ membantu/ mahir/ memenuhi/ separuh)
67%- 100%	Tinggi	(Sangat setuju/ sangat membantu/ sangat mahir/ sangat memenuhi/ sangat selalu/ semua/ sebahagian besar)

Persoalan Kajian 1

Apakah tahap ciri-ciri kreativiti pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

Jadual 3: Analisis Tahap Ciri-ciri Kreativiti yang Dimiliki oleh Pensyarah-pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu

Ciri Kreativiti Pensyarah-pensyarah	Bilangan	Peratus (%)
Tinggi (3)	42	84%
Sederhana (2)	0	0%
Rendah (1)	8	16%
Purata		89.3%



Jadual 3 menunjukkan analisis tahap ciri-ciri kreativiti yang di miliki oleh pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. Sebagai pendidik, kreativiti dan inovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran memberi kesan yang amat besar kepada pelajar. Contohnya pensyarah yang mempunyai idea baru yang kreatif dan kritis akan menjana idea baru pelajar dengan cara yang luar biasa dan seterusnya menimbulkan minat pelajar dalam setiap aktiviti. Secara tidak langsung akan meningkatkan kualiti pembelajaran dan menambah kefahaman pelajar. Dapat kita lihat bahawa hanya 16% atau pun lapan orang pensyarah yang kurang mempunyai ciri-ciri kreatif dan berada pada tahap yang rendah, seterusnya tiada pensyarah berada pada tahap yang sederhana manakala 84% iaitu seramai 42 orang pensyarah berada pada tahap yang tinggi. Kesimpulannya adalah tahap ciri-ciri kreativiti yang dimiliki oleh pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu adalah tinggi dengan purata keseluruhan kreativiti guru adalah 89.3%.

Persoalan Kajian 2

Apakah tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

Jadual 4: Analisis Tahap Sokongan Organisasi dalam Menggalakkan Amalan Kreativiti dalam Kalangan Pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu

Sokongan Pihak Pengurusan Tertinggi dalam Menggalakkan Amalan Kreativiti	Bilangan	Peratus (%)
Tinggi (3)	0	0%
Sederhana (2)	48	96%
Rendah (1)	2	4%
Purata		66.7%



Jadual 4 pula menunjukkan analisis tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. Sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreatif juga berlaku di dalam sistem persekolahan iaitu mengikut satu kajian yang dilakukan oleh (Akhsanul In'am, 2009) di Universiti Malaya yang bertajuk Pelaksanaan polisi pemerkasaan guru sekolah menengah pertama di Malang, Indonesia Beliau mendapati bahawa guru-guru di bandar Malang mempunyai kuasa sepenuhnya untuk merancang kurikulum yang sesuai dengan persekitaran sekolah termasuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran. Mereka juga mempunyai semangat proaktif dalam pelaksanaan polisi pemerkasaan guru. Dapat kita lihat dalam kajian ini bahawa 4% atau pun 2 orang pensyarah berpendapat sokongan organisasi berada pada tahap yang rendah, manakala seramai 48 orang pensyarah iaitu 96% berada pada tahap yang sederhana manakala 0% atau pun tiada pensyarah pada tahap yang tinggi. Sekiranya dilihat kepada Jadual 4 menunjukkan bahawa secara keseluruhan tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreatif dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu berada pada aras sederhana dengan purata keseluruhan kreativiti guru adalah 66.7%.

Persoalan Kajian 3

Apakah tahap sokongan organisasi terhadap amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu.

Jadual 5: Analisis Tahap Sokongan Organisasi terhadap Amalan Kreativiti dalam Kalangan Pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu

Sokongan Pihak Pengurusan Tertinggi terhadap Amalan Kreativiti	Bilangan	Peratus (%)
Tinggi (3)	0	0%
Sederhana (2)	48	96%
Rendah (1)	2	4%
Purata		66.7%



Jadual 5 di atas pula menunjukkan analisis tahap sokongan organisasi terhadap amalan kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. Dapat kita lihat dalam kajian ini bahawa terdapat kesamaan dapatan kajian dari segi sokongan organisasi terhadap amalan kreativiti dengan sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreativiti pensyarah iaitu 4% atau pun 2 orang pensyarah berpendapat sokongan organisasi berada pada tahap yang rendah, manakala seramai 48 orang pensyarah iaitu 96% berada pada tahap yang sederhana manakala 0% atau pun tiada pensyarah pada tahap yang tinggi. Sekiranya dilihat kepada jadual 5 menunjukkan bahawa secara keseluruhan tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreatif dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu berada pada aras sederhana dengan purata keseluruhan kreativiti guru adalah 66.7%.

KESIMPULAN DAN CADANGAN

Kajian terhadap tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu adalah untuk menilai tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. Kajian berdasarkan kepada tiga perkara iaitu tahap ciri-ciri kreatif, tahap sokongan organisasi dalam menggalakkan amalan kreatif dan tahap sokongan organisasi terhadap amalan kreatif dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu. Berpanduan kepada dapatan kajian terhadap kesemua persoalan kajian. Oleh yang demikian, pengkaji membuat kesimpulan bahawa tahap kreativiti dalam kalangan pensyarah di Politeknik Hulu Terengganu adalah berada pada tahap yang tinggi walaupun kurang mendapat sokongan dari pihak pengurusan. Dalam kajian yang dibuat oleh Sazilin (2013), juga menyatakan bahawa tahap kreativiti pensyarah di satu satu institusi akan menggambarkan tahap kreativiti institusi tersebut.

Cadangan: Bagi menyuburkan budaya kreativiti dalam kalangan pensyarah, pihak pengurusan seharusnya memberikan sokongan dan galakan yang tinggi terutama dengan aktiviti yang berkaitan dengan kreativiti. Selain daripada itu organisasi juga dicadangkan untuk mengadakan kursus-kursus dari semasa ke semasa bersama industri dan badan-badan yang berkaitan secara bersemuka membincangkan perkara-perkara berkaitan dengan strategi dan kaedah mengajar menggunakan modul kreativiti. Ini diharap dapat meningkatkan motivasi dan keyakinan pensyarah untuk menginovasikan hasil kerja mereka dalam pengajaran dan pembelajaran.

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah SWT, Yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang. Perdamaian dan berkat adalah kepada-Nya, Muhammad SAW, hamba-Nya dan utusan. Alhamdulillah, semua puji hanya kepada Allah SWT, Yang Maha Agung lagi Berkuasa yang telah memberikan kepada saya kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan kajian ini dengan jayanya. Dengan memberi kesihatan yang baik, minda dan badan yang cergas sepanjang tempoh melaksanakan kajian, Akhirnya saya dapat menyiapkan kajian ini dengan jayanya. Justeru dalam usaha saya mencari rahmat dan pengampunannya.

Pertama sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada sahabat penyelidikan saya, Ts. Mat Sazilin Ayub atas bimbingannya sepanjang perkembangan kajian ini. Dengan idea, kebolehan, kepakaran dan kesabarannya, saya dapat menyelesaikan penulisan ini. Alhamdulillah, saya amat bersyukur kerana mempunyai sahabat yang fasih, bermanfaat dan berdedikasi juga memiliki pemikiran yang kritis. Semoga Allah memberkati keluarganya dan memberkati beliau di akhirat kelak In Syaa Allah.

Saya juga berterima kasih kepada suami saya yang tercinta, Abdul Razak Sadli, kerana doa berterusan, galakan yang tidak berkesudahan dan pengorbanan untuk selalu berada di belakang saya semasa saya senang atau susah. Juga kepada semua orang yang telah membantu saya secara langsung atau tidak langsung dalam mengumpul maklumat-maklumat untuk penyelidikan ini. Terima kasih yang tidak terhingga untuk masa dan kesabarantuan semua. Akhir sekali, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Hulu Terengganu kerana telah memberikan sokongan membenarkan saya melaksanakan kajian ini di sana. Tanpa kebenaran ini nescaya tidak akan terlaksana kajian yang amat bermakna ini. Alhamdulillah.

RUJUKAN

- Abd Hamid, M. Azhar., Khalid, E., Hassan, Z., & Abu Kassim, O. (2003). *Pendidik Kretiviti sebagai Teras Transformasi Literasi Kreatif di Malaysia*. Kertas Kerja Seminar Kebangsaan Memperkasa Sistem Pendidikan , 19-21 Oktober 2003, Hotel Puteri Pan Pasific (Tidak Diterbitkan)
- Abdul Ghafar, M. N. (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. (C. A. Che Ismail, Ed.) (7th ed.). Universiti Teknologi Malaysia.
- Abdul Rahim. (2002). *Berfikir secara Kritis*. Kuala Lumpur: INMIND
- Ahmad, R., Hassan, H., & Ariffin, A. A. W. (2016). *Pembudayaan Kreativiti sebagai Teras Transformasi Literasi Kretiviti di Malaysia*. Seminar Kebangsaan Memperkasakan Sistem Pendidikan, 19-21 October 2003, Hotel Puteri Pan Pacific, Johor Bahru
- Ainon Mohd & Abdullah Hassan. (1996). *Kursus Berfikir untuk Kolej dan Universiti*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd
- Kamarul Azmi Jasmi. (2018). *Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif*. Universiti Teknologi Malaysia. https://www.researchgate.net/publication/293097563_Metodologi_Pengumpulan_Data_dalam_Penyelidikan_Kualitatif
- Kao, J. (1996). *Jamming: The Art Disciplin of Business Creativity*, New York: Harper.
- Marliyana Yaacob. (2019). *Penilaian Kreativiti Guru Pelatih Diploma Kejuruteraan serta Pendidikan terhadap Keberkesanan Pengajaran dan Pembelajaran*. Tesis Ijazah Sarjana Pendidikan, 19-21 October 2003, Hotel Puteri Pan Pacific, Johor Bahru.
- Mat Sazilin bin Ayub. (2013). *Kajian terhadap Tahap Kreativiti dalam Kalangan Pensyarah di Kolej Komuniti Ledang Johor*. Persidangan Pendidikan (Penyelidikan dan Inovasi) dalam Pendidikan dan Latihan Teknikal dan Vokasional (CiE-TVET 2013).
- Mohammad Yusof Arshad & Siti Hajar Alias. (2011). Tahap Kreativiti di Kalangan Pelajar Program Sains di Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia
- Mohd Najib Abdul Ghafar. (2003). *Reka Bentuk Tinjauan Soal Selidik Pendidikan*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Naw, Mohd Zulfakar. (2021). Perkembangan dan Cabaran Institusi Pengajian Tinggi di Malaysia: Suatu Pemerhatian Awal. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*. 6. 169-177. 10.47405/mjssh.v6i6.808.
- Mohd Tajudin Jamaludin. (2022). Peranan Pemimpin Instruksional dalam Mencetus Pembudayaan Kreativiti dan Inovasi di Sekolah, University of Malaya, <https://www.Researchgate.Net/Publication/363694600>
- Nurrabi'atul Mardhiah Rushdi dan Muhammad Syawal Amran. (2020). Kreativiti dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran, Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan ke-5 (PASAK5 2020) e-ISBN: 978 967 2122 90 6
- Zulkafli Kamaruddin. (2008). *Penglibatan Guru dalam Membuat Keputusan, Sokongan Sokongan Organisasi dan Komitmen Kerja*. Universiti Sains Malaysia dalam Laman Sesawang.

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Zaleha Sulong

Pensyarah Kanan
Kolej Komuniti Kuala Terengganu,
20200 Kuala Terengganu,
Terengganu
nazaleha73@gmail.com

Ts. Mat Sazilin Ayub

Pensyarah Utama,
Unit Penyelidikan, Inovasi dan Komersialan,
Kolej Komuniti Besut,
22000 Besut, Terengganu
sazilin@kkbesut.edu.my



**KESEDIAAN MODUL MATAPELAJARAN PENGAJIAN UMUM (MPU)
PENGAJIAN ISLAM DAN PERUNTUKAN JAM PEMBELAJARAN PELAJAR
DI POLITEKNIK MALAYSIA**
***AVAILABILITY OF GENERAL STUDIES CURRICULUM MODULE (MPU)
ISLAMIC STUDIES AND ALLOCATION OF STUDENT LEARNING HOURS AT
POLYTECHNIC MALAYSIA***

Mohd Khairul Naim Sameri^{1a}, Azmil Hashim^{2a} & Mohamad Marzuqi Abdul Rahim^{3a}
Universiti Pendidikan Sultan Idris^a
naim.jaipk@gmail.com, azmil@fsk.upsi.edu.my & marzuqi@fsk.edu.my

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam sebagai bahan pengajaran dan tahap peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar. Responden dalam kajian ini terdiri daripada 353 orang pelajar yang dipilih dari 18 buah Politeknik Malaysia berdasarkan cadangan Krejcie dan Morgan (1970). Data kajian ini dianalisis secara deskriptif menggunakan min, kekerapan dan peratusan. Hasil dapatan kajian menunjukkan tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam berada pada tahap interpretasi skor yang tinggi iaitu dengan nilai (min=4.13) dan peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar menunjukkan berada pada tahap interpretasi skor yang tinggi dengan nilai (min=4.12). Oleh itu, secara keseluruhannya dapatan kajian menunjukkan tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam dan peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar berada pada tahap yang baik. Dapatan ini telah menggambarkan bahawa tahap kesediaan modul dan peruntukan jam pembelajaran pelajar adalah mencukupi dan membantu pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di Politeknik Malaysia.

Kata kunci: Kesediaan Modul MPU Pengajian Islam, Peruntukan Jam Pembelajaran Pelajar.

ABSTRACT

This study aims to identify the level of readiness of the Islamic Studies module (MPU) as a teaching material and the level of allocation of student learning hours. The respondents in this study consisted of 353 students selected from 18 Malaysian Polytechnics based on the recommendations of Krejcie and Morgan (1970). The data of this study was analyzed descriptively using mean, frequency and percentage. The results of the study show that the level of readiness of the Islamic Studies module (MPU) is at a high score interpretation level with a value (min=4.13) and the allocation of student learning hours shows that it is at a high score interpretation level with a value (min=4.12). Therefore, in overall, the findings of the study showed that the level of readiness of the Islamic Studies module (MPU) and the allocation of student learning hours are at a good level. This finding has illustrated that the level of readiness of the module and the allocation of student learning hours is sufficient and helps the implementation of the Islamic Studies course (MPU) at Polytechnic Malaysia.

Keywords: Islamic Studies MPU Module Readiness, Student Learning Time (SLT).

PENGENALAN

Kursus Mata Pelajaran Pengajian Umum (MPU) merupakan kursus yang perlu diambil dan wajib lulus oleh pelajar Politeknik Malaysia. Kursus ini terdiri daripada tiga jam pelaksanaan dalam seminggu proses pengajaran dan pembelajaran dengan nilai dua jam kredit yang wajib diikuti oleh pelajar semasa di semester dua pengajian Diploma. Kursus ini ditawarkan adalah bertujuan untuk melahirkan graduan yang mempunyai ilmu pengetahuan, nilai-nilai mulia, tanggungjawab dalam masyarakat, kemahiran insaniah, perluasan ilmu berteraskan Malaysia dan berupaya dalam mengaplikasikan ilmu dalam kehidupan seharian (Ahmad Fakhruddin, 2019).

Pembinaan kursus MPU Pengajian Islam ini amat selari dengan apa yang telah di hasratkan di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (PPPM-PT). Manakala pendidikan pula adalah suatu usaha berterusan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Usaha murni ini menjadi lebih sempurna dengan kewujudan infrastruktur yang bersesuaian dalam penyampaian ilmu. Oleh itu, kesediaan bahan pengajaran seperti modul dan peruntukan masa merupakan elemen yang penting dalam melaksanakan penyampaian sesuatu ilmu. Modul atau bahan pengajaran merupakan sumber utama dalam proses penyampaian sesuatu ilmu. Tanpa bahan pengajaran ini sesuatu ilmu tidak dapat disampaikan dengan sempurna. Manakala untuk melengkapi matlamat pengajaran dan pembelajaran, peruntukan masa yang bersesuaian perlu diutamakan. Menurut Myers dan Myers (1995), amalan pengajaran yang berkesan antaranya ialah penggunaan masa ketika proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung.

PENYATAAN MASALAH

Kursus Matapelajaran Pengajian Umum (MPU) Pengajian Islam merupakan penggantian kepada kursus Pendidikan Islam pada peringkat diploma. Kursus Pendidikan Islam ini dilaksanakan kepada pelajar selama dua semester iaitu semester 1 dan 2. Kursus Pendidikan Islam ini yang meliputi topik cabang ilmu Islam iaitu akidah, syariah, akhlak serta cabang ilmu *Munakahat* dan *Muamalat*. Manakala pelaksanaan kursus Matapelajaran Pengajian Umum (MPU) Pengajian Islam hanya dilaksanakan pada semester 2 sahaja dengan melibatkan perbincangan dan topik yang luas seperti Islam sebagai agama, asas-asas ilmu syariah, Institusi kekeluargaan Islam dan cabaran semasa.

Oleh itu menjadi persoalan, adakah tempoh masa yang diperuntukkan iaitu selama 14 minggu mampu disampaikan oleh pensyarah kepada pelajar dengan mengambil kira kesan-kesan pengajaran yang melibatkan ilmu Islam dan penghayatannya yang terdiri daripada asas-asas syariah, kekeluargaan Islam dan cabaran semasa. Disamping penguasaan ilmu, pelajar juga disediakan dengan tugasan yang wajib dilaksanakan dengan tuntasnya melalui beberapa penilaian.

Selain itu, dari aspek kesediaan modul kepada institusi pelaksana. Terdapat kepelbagaian modul di peringkat institusi yang digunakan sebagai bahan pengajaran. Hal ini menyebabkan kursus (MPU) Pengajian Islam dijalankan dengan kebergantungan sepenuhnya di peringkat institusi untuk melaksanakan kursus ini mengikut kepakaran dan bahan pengajaran masing-masing. Justeru menjadi persoalan adakah semua institusi yang menjalankan kursus ini turut menyediakan modul kepada pelajar masing-masing? Adakah modul yang disediakan mudah difahami dan dibaca serta bersesuaian dengan sukatan pelajaran yang dicadangkan?

OBJEKTIF KAJIAN

Terdapat dua objektif utama kajian ini dijalankan:

1. Mengenal pasti tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam sebagai bahan pengajaran.
2. Mengenal pasti tahap peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar.

PERSOALAN KAJIAN

Dua persoalan kajian disenaraikan selari dengan objektif kajian:

1. Apakah tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam sebagai bahan pengajaran membantu pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di politeknik.
2. Apakah tahap peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar dan membantu pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di politeknik.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk menilai perlaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam dari aspek kesediaan modul dan peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar di Politeknik Malaysia. Reka bentuk kajian ini adalah kajian kuantitatif deskriptif yang di analisis dengan menggunakan perisian IBM SPSS "Statistical Package for Social Science" (SPSS). Sampel dalam kajian ini adalah seramai 353 orang pelajar semester tiga. Penentuan sampel dalam kajian ini adalah berdasarkan cadangan dari Krejcie dan Morgan (1970). Manakala lokasi kajian terdiri daripada 18 buah Politeknik Malaysia.



Instrumen Kajian

Borang soal selidik merupakan alat pengukuran utama yang digunakan dalam kajian ini bagi tujuan untuk menganalisis data kuantitatif. Soal selidik merupakan salah satu kaedah mudah dan cepat untuk mendapatkan maklumat tentang perkara yang di kaji. Soal selidik juga lebih sesuai terhadap kajian yang mempunyai sampel yang ramai (Gillham, B., 2000). Soal selidik dalam kajian ini menggunakan skala jawapan jenis 'Likert' 5 mata. Keterangan skala ini bermula dari skala 1 yang bermaksud sangat tidak setuju sehingga 5 iaitu sangat setuju seperti yang dicadangkan oleh Hair (2009). Selain itu, skala ini turut digunakan oleh penyelidik lepas (Azmil Hashim, 2010 & Nor Hayati, 2014). Manakala interpretasi min bagi skala ini bermula dengan skala 1.00-2.00 menunjukkan rendah, 2.01-3.00 Sederhana rendah, 3.01-4.00 Sederhana tinggi dan 4.01-5.00 Tinggi (Nunnally & Bernstein, 1994).

Analisis Data

Melalui analisis deskriptif, pengkaji telah menyusun beberapa persoalan kajian untuk diproses penganalisan secara kuantitatif. Data-data kuantitatif ini dilakukan secara deskriptif melalui analisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Sciences Version 21.0*. Proses menganalisis data kuantitatif ini dilakukan secara deskriptif iaitu menggunakan *frekuensi*, *peratusan*, *min* dan *sisihan piawai*.

DAPATAN KAJIAN

Persoalan Kajian 1: Apakah tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam sebagai bahan pengajaran.

Untuk melihat secara terperinci kesediaan modul sebagai bahan pengajaran pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di Politeknik, analisis deskriptif adalah seperti jadual 1.

Jadual 1: Tahap Kesediaan Modul (MPU) Pengajian Islam sebagai Bahan Pengajaran

Item	Kekerapan (Peratus) (N = 353)					Min	Sisihan Piawai	Interpretasi Skor
	STS	TS	KS	S	SS			
Modul MPU tersedia di minggu pertama kuliah untuk digunakan	0 (0.0)	0 (0.0)	11 (3.1)	134 (38.0)	208 (58.9)	4.56	0.557	Tinggi
Istilah yang digunakan dalam modul sesuai dan mudah difahami	0 (0.0)	0 (0.0)	17 (4.8)	162 (45.9)	174 (49.3)	4.44	0.587	Tinggi
Modul ini mudah dibaca	0 (0.0)	6 (1.7)	79 (22.4)	215 (60.9)	53 (15.0)	3.89	0.657	Sederhana Tinggi
Mempunyai kandungan yang disusun mengikut topik P&P	0 (0.0)	12 (3.4)	47 (13.3)	196 (55.5)	98 (27.8)	4.08	0.736	Tinggi
Modul ini mempunyai latihan yang membantu pelajar memahami topik MPU	0 (0.0)	16 (4.5)	138 (39.1)	142 (40.2)	57 (16.1)	3.68	0.796	Sederhana Tinggi
Aktiviti-aktiviti yang terdapat dalam modul ini membantu saya memahami tajuk-tajuk yang diajar	0 (0.0)	25 (7.1)	146 (41.4)	150 (42.5)	32 (9.1)	3.54	0.757	Sederhana Tinggi
Modul ini sesuai dengan sukatan mata pelajaran yang dicadangkan	0 (0.0)	1 (0.3)	30 (8.5)	158 (44.8)	164 (46.5)	4.37	0.65	Tinggi
Modul ini tidak sesuai dengan peringkat pengajian yang saya diikuti	0 (0.0)	0 (0.0)	8 (2.3)	174 (49.3)	171 (48.4)	4.46	0.543	Tinggi
Modul ini menyumbang ke arah pembentukan kefahaman aspek akidah	0 (0.0)	3 (0.8)	89 (25.2)	147 (41.6)	114 (32.3)	4.05	0.78	Tinggi
Modul ini menyumbang ke arah pembentukan kefahaman aspek ibadah	0 (0.0)	1 (0.3)	39 (11.0)	201 (56.9)	112 (31.7)	4.20	0.632	Tinggi
Modul ini menyumbang ke arah pembentukan kefahaman aspek akhlak	0 (0.0)	5 (1.4)	103 (29.2)	170 (48.2)	75 (21.2)	3.89	0.742	Sederhana Tinggi
Modul ini kurang berkesan membentuk penghayatan agama Islam saya	0 (0.0)	2 (0.6)	61 (17.3)	171 (48.4)	119 (33.7)	4.15	0.715	Tinggi
Modul ini berkesan membentuk penghayatan agama untuk diaplikasikan dalam kehidupan seharian	0 (0.0)	0 (0.0)	26 (7.4)	150 (42.5)	177 (50.1)	4.43	0.627	Tinggi
Keseluruhan						4.13	0.447	Tinggi

Persoalan Kajian 2: Apakah tahap peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar “*Student Learning Time*” (SLT) aspek mencukupi dan membantu pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di politeknik?

Data yang diperoleh daripada bahagian ini adalah berdasarkan Soal Selidik Pelajar. Dapatan kajian berkaitan peruntukan jam pembelajaran “*Student Learning Time*” (SLT) aspek

mencukupi dan membantu pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di Politeknik. Untuk melihat secara terperinci tahap peruntukan jam pembelajaran "*Student Learning Time*" (SLT) mencukupi dan membantu pelaksanaan kursus MPU, keterangan analisis deskriptif adalah seperti dalam Jadual 2.

Jadual 2: Tahap Peruntukan Pengagihan Jam Pembelajaran Pelajar P&P

Item	Kekerapan (Peratus) (N = 353)					Min	Sisihan Piawai	Interpretasi Skor
	STS	TS	KS	S	SS			
Peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar mencukupi untuk P&P kursus MPU	0 (0.0)	1 (0.3)	17 (4.8)	131 (37.1)	204 (57.8)	4.52	0.603	Tinggi
Peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar sesuai dengan P&P kursus MPU	0 (0.0)	6 (1.7)	78 (22.1)	116 (32.9)	153 (43.3)	4.18	0.832	Tinggi
Pensyarah menghabiskan sukatan pelajaran di luar waktu kelas	3 (0.8)	20 (5.7)	175 (49.6)	127 (36.0)	28 (7.9)	3.44	0.756	Sederhana Tinggi
Saya selesa belajar dengan peruntukan pengagihan jam pembelajaran yang ditetapkan untuk proses P&P MPU	0 (0.0)	2 (0.6)	38 (10.8)	159 (45.0)	154 (43.6)	4.32	0.684	Tinggi
Keseluruhan						4.12	0.504	Tinggi

PERBINCANGAN

Tahap Kesediaan Modul (MPU) Pengajian Islam sebagai Bahan Pengajaran.

Dapatan kajian berkaitan tahap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam pada perspektif pelajar menunjukkan berada pada tahap yang tinggi (min=4.13). Hasil dapatan ini selari dengan kajian yang lepas iaitu keseluruhan tahap kesediaan buku teks atau modul tersedia sebelum PdP bermula dengan jumlah skor min yang tinggi (Norhayati, et al., 2014 dan Azizi, et al., 2015). Elemen penilaian dalam dapatan ini meliputi aspek modul (MPU) Pengajian Islam tersedia di minggu pertama sesi kuliah, istilah yang bersesuaian dan mudah difahami, modul yang mudah dibaca, kandungan modul disusun mengikut topik, latihan yang disediakan membantu pelajar memahami topik dengan baik, aktiviti-aktiviti yang disediakan membantu kefahaman pelajar, kesesuaian modul dengan sukatan pelajaran yang dicadangkan, modul (MPU) Pengajian Islam memberi sumbangan ke arah pembentukan kefahaman akidah, ibadah dan akhlak pelajar, modul (MPU) Pengajian Islam memberi kesan terhadap penghayatan agama Islam pelajar, modul (MPU) Pengajian Islam memberi kesan terhadap pelaksanaan penghayatan agama Islam pelajar dalam kehidupan seharian. Oleh itu, secara keseluruhannya dapatan kajian menunjukkan tahap kesediaan modul berada pada tahap yang baik dan membantu proses pelaksanaan PdP kursus (MPU) Pengajian Islam.

Tahap Peruntukan Pengagihan Jam Pembelajaran Pelajar "*Student Learning Time*" (SLT) Aspek Mencukupi dan Membantu Pelaksanaan Kursus (MPU) Pengajian Islam di Politeknik.

Hasil dapatan aspek peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar pelajar "*Student Learning Time*" (SLT) menunjukkan berada pada tahap yang tinggi (min=4.12). Dapatan ini jelas membuktikan bahawa peruntukan jam pembelajaran pelajar yang telah disediakan mencukupi dan membantu proses pelaksanaan kursus. Menurut (Fowzia Osman, 1990)

menyatakan jadual waktu yang terbaik adalah jadual yang sistematik kerana jadual ini mampu melicinkan tugas-tugas PdP dan dapat mengurangkan masalah kepada guru. Selain itu, dapatan ini juga selari dengan (Nor Hayati, 2014) dan (Azizi Jafar, 2015) dalam kajian mereka mendapati peruntukan agihan masa yang bersesuaian dan mencukupi membantu proses pelaksanaan P&P serta menjadikan pembelajaran lebih selesa.

Secara kesimpulannya hasil dapatan kajian menunjukkan, peruntukan pengagihan jam pembelajaran pelajar "*Student Learning Time*" (SLT) adalah mencukupi dan membantu pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di Politeknik. Pelajar bersetuju bahawa tempoh masa waktu PdP adalah bersesuaian. Manakala pensyarah juga melaksanakan proses PdP dan menghabiskan sukatan pelajaran mengikut waktu yang ditetapkan. Tempoh masa yang bersesuaian ini telah memberi keselesaan kepada pelajar semasa proses PdP dijalankan. Dapatan kajian ini turut selari dengan kajian Fowzia, 1990; Nor Hayati, 2014; dan Azizi, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan dapatan kajian dari aspek kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam sebagai bahan pengajaran dan berada pada tahap yang tinggi. Ini menunjukkan modul (MPU) Pengajian Islam telah tersedia sebelum sesi PdP dilaksanakan. Selain itu, hasil dapatan kajian juga telah menunjukkan persefahaman yang sama terhadap kesediaan modul (MPU) Pengajian Islam iaitu pelajar bersetuju bahawa modul telah disediakan pada minggu pertama sesi P&P, modul bersesuaian dengan pelajar, modul mudah dibaca, kandungan modul yang tersusun membuatkan pelajar memahaminya, mempunyai latihan dan aktiviti serta memberi impak kepada kefahaman pelajar dari aspek kefahaman akidah, ibadah dan kefahaman akhlak pelajar.

Seterusnya peruntukan agihan jam pembelajaran pelajar "*Student Learning Time*" (SLT). Kajian berkaitan peruntukan jam pembelajaran pelajar adalah dinilai pada aspek mencukupi dan membantu dalam pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam di Politeknik. Dapatan kajian menunjukkan tahap kesediaan jam pembelajaran aspek mencukupi dan membantu dalam pelaksanaan kursus (MPU) Pengajian Islam berada pada tahap yang tinggi. Ini menunjukkan kesediaan jam pembelajaran pelajar yang telah diperuntukkan kepada kursus (MPU) Pengajian Islam adalah mencukupi dan membantu pelaksanaan kursus. Walaupun begitu, terdapat sedikit penambahbaikan yang perlu diberi perhatian seperti keseimbangan antara jam pembelajaran dengan tugas pelajar. Selain itu aspek kesesuaian waktu pelaksanaan P&P perlu diberi perhatian dan pelaksanaan sukatan pelajaran perlu mengikut ketetapan yang telah disediakan.

ACKNOWLEDGEMENT

I would like to express my gratitude to my supervisor Prof Dr. Azmil Hashim and Associate Prof Dr. Marzuki Abdul Rahim for their direct and indirect guidances in preparing this article.

RUJUKAN

- Ahmad Fakrudin Mohamed Yusoff. (2019). *Penggunaan Aplikasi Web 2.0 dalam Proses Pengajaran dan pembelajaran Kursus Mata Pelajaran Umum (MPU) di Politeknik. Journal of Social Science and Humanities. Vol.16, No.5(1-13), ISSN:1823-884x.*
- Alias Mat Saad, Zuhair Abd Rahman, Abu Zarrin Selamat, Nor Hayati Fatmi Talib, Yusni Mohamad Yusak & Zainab Hanina Abdull Samad. (2014). *Kertas Cadangan Pelaksanaan Program Tahfiz Model Ulul Albab di Politeknik.* Tidak diterbitkan.

- Azizi Jaafar. (2015). *Penilaian Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Islam Sekolah Menengah Berasaskan Model Context, Input, Process, Product (CIPP)*. Tesis Doktor Falsafah (tidak diterbitkan), Universiti Utara Malaysia.
- Azmil Hashim. (2010). *Penilaian Pelaksanaan Kurikulum Tahfiz al-Quran di Darul Quran dan Maahad Tahfiz al-Quran Negeri*. Tesis Dr. Fal. Universiti Kebangsaan Malaysia. Bangi. Tidak Diterbitkan.
- Fowzia Osman. (1990). *Penilaian Program Peralihan Kemahiran Hidup (Pilhan B) Tingkatan Satu di Wilayah Persekutuan*. Tesis Sarjana Pendidikan (tidak diterbitkan), Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Gillham, B. (2000). *Case Study Research Methods*. London: Bloomsbury Academic.
- Hair, Jr. J. F., Black, W. C. Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2009). *Multivariate Data Analysis with Readings* (7th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). (2019b). *Buku Panduan Amalan Pendidikan Berimpak Tinggi dalam Mata Pelajaran Pengajian Umum*. WP Putrajaya: Jabatan Pendidikan Tinggi (JPT).
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W. (1970). *Determining Sample Size for Research Activities. Educational and Psychological Measurement*, 30: 608-619.
- Myers, C. B. & Myers, L. K. (1995). *The Profesional Educator: A New Introduction to Teaching and School*. Belmont: Woodsworth Publishing Company.
- Nor Hayati Fatmi Talib, (2014) *Penilaian Pelaksanaan Kurikulum Tamadun Islam dan Tamadun Asia TITAS di Politeknik Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia. Tesis Doktor Falsafah (tidak diterbitkan), Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi*
- Nunnally, J. C., and I. H. Bernstein. (1994). *Psychometric Theory*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill
- Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (PPPM- PT); hlm: E-12, (2021)

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS



Mohd Khairul Naim Sameri, Dr

Graduan Ijazah Doktor Falsafah
Jabatan Pengajian Islam,
Fakulti Sains Kemanusiaan
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
35900, Muallim, Perak
naim.jaipk@gmail.com

Azmil Hashim

Professor Universiti Khas C VK7
Jabatan Pengajian Islam,
Fakulti Sains Kemanusiaan
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
35900, Muallim, Perak
azmil@fsk.upsi.edu.my

Mohamad Marzuqi Abdul Rahim

Prof Madya Dr.
Jabatan Pengajian Islam,
Fakulti Sains Kemanusiaan
Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)
35900, Muallim, Perak
marzuqi@fsk.edu.my

REALITI MAYA DALAM BIDANG SIRAH SEKOLAH RENDAH SIRAH VIRTUAL REALITY IN PRIMARY SCHOOL

Mohamad Fikri Basiron^{1a} & Hafizhah Zulkifli^{2a}

Universiti Kebangsaan Malaysia^a

p121320@siswa.ukm.edu.my^{1a} & hafizhah_zulkifli@ukm.edu.my^{2a}

ABSTRAK

Kepakaran guru menggunakan pelbagai sumber pendidikan merupakan perkara utama dalam merancang proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PDPC) berkualiti dalam bilik darjah. Objektif pembelajaran menjadi satu keutamaan yang harus dicapai terutamanya dalam Pendidikan Islam. Tambahan pula, Pendidikan Islam turut menyumbang kepada pembentukan jati diri murid terutamanya dari aspek kerohanian. Bidang sirah yang terdapat dalam Pendidikan Islam ini berkait rapat dengan kisah Rasulullah Sallallahu 'Alaihi Wasallam (SAW) dan sejarah hidup baginda. Penguasaan murid terhadap bidang sirah akan dapat melahirkan murid yang sentiasa menjadikan Nabi Muhammad sebagai idola mereka sepanjang zaman. Hal ini kerana, sirah perjuangan baginda dapat diambil ibrah dari segenap aspek dari segi peribadi, kepimpinan, kehambaan, kekeluargaan, adab serta akhlak yang terpuji. Kertas konsep ini bertujuan untuk mengenalpasti bahan bantu mengajar (BBM) yang sering digunakan oleh Guru Pendidikan Islam (GPI) serta mengenalpasti pengaplikasian VR dalam bidang sirah sekolah rendah. Perbincangan, dapatan dan implikasi kajian dinyatakan agar dapat memberi idea baharu kepada pengkaji akan datang serta manfaat dalam PdPc sirah.

Kata Kunci: PDPC, Bidang Sirah, Realiti Maya, Teknologi, BBM

ABSTRACT

The teacher's expertise in using various educational resources is the main point in planning a quality learning and facilitation process (PdPc) in the classroom. Learning objectives become a priority that should be achieved especially in Islamic Education. Furthermore, Islamic Education also contributes to the formation of students' identity, especially from the spiritual aspect. The field of headship found in Islamic Education is closely related to the story of the Prophet Sallallahu 'Alaihi Wasallam (SAW) and his life history. The student's mastery in sirah field will be able to produce students who will always make the Prophet Muhammad their idol throughout the ages. This is because, the Prophet Sallallahu 'Alaihi Wasallam (SAW) struggle can be learned from all aspects in terms of personal, leadership, servitude, family, manners and commendable morals. This concept paper aims to identify teaching aids (TEAs) that are often used by Islamic Education Teachers (GPIs) as well as to identify the application of VR in the sirah field of primary school teaching. The discussion, findings and implications of the study are stated in order to give new ideas to future researchers as well as benefit in PdPc sirah.

Keywords: PDPC, Islamic History, Virtual Reality, Technology, Teaching Tools (BBM)

PENDAHULUAN

Perubahan pendekatan, strategi serta teknik pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) perlu bergerak seiring dengan peredaran zaman untuk mengelakkan sistem pendidikan jauh ketinggalan. Melihat kepada isu ini, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah

menyediakan panduan bagi warga pendidik untuk meletakkan sasaran masing-masing menerusi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Kini, kita berada di gelombang ketiga PPPM yang memberi fokus kepada 11 anjakan dalam sistem pendidikan negara (KPM, 2013). Kajian ini akan menfokuskan kepada anjakan yang ketujuh dalam PPPM iaitu memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia. Perkembangan teknologi dalam pendidikan tidak kurang hebatnya demi menyahut seruan Dasar Revolusi Perindustrian Keempat (4IR) Negara. Tambahan pula, sektor pendidikan berada dalam 10 sektor yang diberi fokus utama oleh kerajaan (Jabatan Perdana Menteri, 2021).

Selain itu, bahan bantu mengajar (BBM) berteraskan teknologi mampu memberikan impak yang tinggi dalam kemenjadian murid. Menurut Hanifah Mahat et al. (2020), BBM berbentuk multimedia mampu menjadi faktor penarik kepada murid untuk belajar serta memudahkan murid untuk memahami sesuatu tajuk yang baru dipelajari. Selain itu, menurut Charles Muling Libau dan Ying Leh Ling (2020), inisiatif guru dalam menggunakan pelbagai sumber untuk menghasilkan BBM yang mempunyai audio, visual dan bahan interaktif akan memberi kesan positif kepada murid-murid. Secara amnya, dapatlah dinyatakan bahawa, BBM realiti maya (VR) atau dikenali sebagai *Virtual Reality (VR)* mampu untuk menjadikan sesi PdPc *Sirah* berkesan kerana VR ini adalah satu bahan bercirikan teknologi yang menggabungkan antara bahan audio, visual serta merupakan bahan bantu yang interaktif. Oleh yang demikian, fungsi VR ini haruslah diperhalusi dan dikaji dengan lebih mendalam oleh para penyelidik dan juga mana-mana institusi yang berkaitan dengan sistem pendidikan.

Hal ini kerana, bahan VR merupakan bahan teknologi yang boleh mendatangkan banyak manfaat kepada sistem pendidikan dalam usaha penerokaan ilmu oleh murid serta membina murid yang mampan dan berdaya saing. Justeru, pengkaji berpendapat bahawa adalah menjadi satu keperluan untuk dilakukan kajian yang mendalam terhadap bahan VR ini.

Objektif kertas konsep ini bertujuan untuk mengenalpasti BBM yang sering digunakan oleh GPI serta mengenalpasti pengaplikasian VR dalam bidang *sirah* sekolah rendah. Jika diterokai, terdapat dasar yang khusus berkaitan integrasi pendidikan dengan teknologi di dalam PPPM dan juga 4IR antaranya ialah Dasar Pembestarian Sekolah serta Dasar Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK/ ICT) dalam Pengajaran dan Pembelajaran (Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan 2017). Namun begitu, kajian terhadap VR ini masih lagi kurang dalam subjek Pendidikan Islam khususnya bidang *Sirah*.

Dasar-dasar ini menuntut kepada seluruh warga pendidikan untuk bersama-sama berganding bahu dalam memastikan pelaksanaan ICT dan penerapan elemen teknologi dalam sistem pendidikan negara. Pengaplikasian pengajaran berteraskan ICT ini haruslah dimulakan sejak dibangku sekolah lagi agar dapat melahirkan generasi yang celik teknologi. Namun sehingga kini, masih lagi terdapat jurang yang jelas terhadap penggunaan VR di dalam sesi PdPc. Perbincangan dan penerokaan bahan bantu VR ini telah banyak diperkatakan di luar negara namun, kajian berkaitan integrasi VR dalam sistem pendidikan negara kita masih lagi kurang dan belum diperkatakan serta dipraktikkan secara meluas. Oleh itu, kajian berkaitan VR ini perlu dilakukan bagi mendapatkan manfaatnya terutamanya dalam bidang pendidikan serta mampu memberi impak maksima dalam PdPc.

KAJIAN LITERATUR

Definisi Bahan Bantu Mengajar

Menurut Nur Syafiqah et al. (2018), BBM adalah persekitaran atau sesuatu objek yang boleh dipegang, dilihat, dirasa serta dihidu oleh murid yang mana ia bertujuan semata-mata untuk memudahkan guru menyampaikan isi pelajaran. Selain itu, BBM juga boleh ditakrifkan sebagai

satu bahan sedia ada yang mana boleh diolah serta dimanfaatkan oleh guru untuk kegunaan proses pengajaran terhadap murid-murid (Charles Muling Libau & Ying Leh Ling, 2020). Tambahan pula, menurut kajian Mohd Faez Ilias et al. (2013) menyatakan bahawa, buku teks yang dibekalkan oleh KPM merupakan BBM yang wajib digunakan oleh guru di dalam bilik darjah berikutan segala kandungan dalam buku teks itu selaras dengan sukatan pelajaran. Dalam kajian Mohammad Amir et al. (2015) menyatakan bahawa, BBM adalah sebarang kelengkapan atau bahan yang digunakan oleh guru dan murid dengan tujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan perbincangan. Justeru, BBM dapat ditakrifkan sebagai sesuatu bahan, alat, persekitaran, objek atau buku yang dapat diolah serta membantu guru dan murid dalam sesi PdPc dalam bilik darjah. Oleh itu, sesi PdPc haruslah disokong oleh BBM agar dapat membantu dalam mencapai objektif pembelajaran.

Secara amnya, terdapat banyak jenis BBM yang boleh diterokai demi membantu para guru dalam melaksanakan proses PdPc sirah di sekolah antaranya ialah bahan bantu maujud, bercetak mahupun berunsurkan teknologi. Menurut Norhazira, et al. (2021), BBM yang praktikal, berinovasi, serta yang bersesuaian dengan tajuk pelajaran akan menjamin impak positif dalam meningkatkan pengetahuan murid serta kaedah pengajaran yang berkesan. Tambahan pula, BBM dapat membantu dalam menyelesaikan masalah dalam kaedah pengajaran guru serta dapat merangsang murid untuk belajar (Nurul Farhanah & Aliza, 2021). Jelaslah di sini bahawa BBM memainkan peranan yang sangat penting dalam membantu proses PdPc di sekolah. Justeru, BBM ini perlu diambil berat oleh golongan pendidik agar dapat merealisasikan serta membantu guru dalam mencapai objektif pembelajaran pada sesuatu tajuk.

Kategori Bahan Bantu Mengajar

Kesemua BBM yang digunakan ketika sesi pembelajaran bertujuan untuk memudahkan murid untuk memahami isi pelajaran dengan baik. Namun begitu, menjadi prasyarat bahawa BBM yang dihasilkan itu mestilah boleh disentuh, menarik minat murid dan juga mampu untuk mengekalkan konsentrasi murid ketika belajar (Nur Hana, et al., 2022). Hal ini kerana, jika murid kurang berminat terhadap sesi pembelajaran tersebut maka, objektif pembelajaran sukar untuk dicapai dan apa yang lebih membimbangkan adalah murid akan menunjukkan tingkah laku negatif sekaligus mengganggu proses PdPc rakan lain. Terdapat pelbagai BBM yang digunakan oleh guru disekolah sama ada menggunakan bahan yang sedia ada disekeliling ataupun bahan baharu yang dicipta oleh guru. Selain itu, menurut Fariyah, et al. (2020), BBM ini boleh dibahagikan kepada tiga kategori iaitu bahan bantu *maujud*, bahan bantu digital dan bahan bantu bercetak. Penerangan bagi setiap kategori BBM adalah seperti berikut.

Bahan Bantu Mengajar Maujud

Menurut kajian Nurul Farhanah dan Aliza (2021), BBM *maujud* adalah satu bahan yang ada disekeliling murid yang dapat memberi manfaat dan peluang untuk murid meneroka dan menikmatinya. Dalam erti kata lain, BBM maujud ini boleh disentuh atau dipegang oleh murid-murid secara fizikal kerana secara kebiasaannya bahan ini berada disekeliling murid serta mudah untuk didapati. Antara contoh bahan yang boleh dikategorikan sebagai BBM *maujud* adalah seperti alatan bilik darjah, buku, buah-buahan dan alat tulis serta apa-apa bahan yang boleh disentuh oleh murid-murid. Namun begitu, BBM maujud ini dapat dibahagikan kepada dua jenis iaitu bahan realia ataupun bahan buatan.

Bahan realia ini bermaksud sesuatu hidupan yang masih hidup ataupun yang telah diawet dengan cecair kimia untuk dijadikan bahan pembelajaran manakala bahan buatan adalah sesuatu benda yang dihasilkan seperti kereta, pakaian atau bahan yang dikategorikan sebagai bahan tidak bernyawa (Mohd Faez Ilias & Kamarul Azmi, 2012). Penggunaan jenis bahan yang hendak digunakan ini adalah berdasarkan kepada tajuk pembelajaran. Sebagai

contoh, di dalam tajuk pembukaan Kota Mekah, guru boleh menggunakan bahan maujud seperti replika, diorama atau model 3D Kaabah untuk memberikan penjelasan kepada murid sewaktu mengajar topik ini. Tambahan pula, bahan-bahan ini boleh disentuh serta dilihat oleh murid dengan jelas.

Bahan Bantu Mengajar Bercetak

Bahan bercetak merupakan satu bahan yang dilampirkan atau dicetak untuk kegunaan murid-murid dengan tujuan memudahkan pelaksanaan proses PdPc dan membuat rujukan. Sebagai contoh, BBM bercetak adalah seperti buku teks, lembaran kerja, poster, surat khabar, buku latihan dan juga gambar bercetak. Menurut Fariyah et al. (2020), BBM bercetak merangkumi bahan seperti gambar, al-Quran, lembaran kerja, buku teks dan juga kamus. Tambahan pula, Kamal Shukri Abdullah Sani (2007) menyatakan bahawa poster, keratan akhbar, majalah, peta dan juga brosur juga merupakan bahan yang tergolong dalam BBM bercetak. Selain itu, menurut kajian Sulaiman Masri et al. (2006) menyatakan bahawa, BBM bercetak yang lain adalah seperti buku nota, novel, buku kerja, buku teks dan juga rencana.

Justeru, terdapat banyak contoh BBM bercetak yang boleh digunakan oleh guru untuk memastikan kelancaran sesi PdPc seterusnya memberikan pengalaman kepada murid untuk menggunakan pelbagai sumber dalam mencari rujukan. Kepelbagaian penggunaan bahan ini akan meningkatkan lagi kemahiran murid dalam mencari ilmu. Sebagai contoh, menerusi tajuk peristiwa Nabi Muhammad menerima wahyu, guru boleh menggunakan buku teks ataupun beberapa kepingan gambar untuk menerangkan berkenaan Gua Hira sebagai tempat pertama Ketika wahyu diturunkan kepada baginda. Di samping itu, guru juga boleh menggunakan peta untuk menunjukkan jarak perjalanan ke Gua Hira dari rumah baginda Nabi Muhammad SAW. Hal ini kerana, gambar dan peta tersebut boleh disentuh dan dilihat oleh murid dengan jelas di samping membantu guru memberikan penerangan serta gambaran berkenaan dengan kisah sirahnya.



Bahan Bantu Mengajar Digital

BBM digital adalah sesuatu bahan yang terdiri daripada bahan imej, audio, video ataupun bahan animasi yang menggunakan gajet sebagai media penyampaian. Pernyataan ini disokong oleh kajian Norly et al. (2016) yang menyatakan bahawa, BBM digital adalah bahan yang menggabungkan fungsi audio, rakaman video dan juga imej serta perlu untuk menggunakan sebarang perisian atau alat teknologi bagi mengaplikasikannya sama ada komputer riba, tablet mahupun sebarang alat teknologi lain. Tambahan pula, menurut Hanifah Mahat et al. (2020) sesuatu bahan yang dapat menggabungkan pelbagai deria manusia yang terdapat pada BBM digital mampu untuk menjadikan proses PdPc itu sangat berkesan dan bermakna dalam diri murid-murid.

Selain itu, BBM digital ini merupakan satu pendekatan baharu yang boleh diolah oleh guru mengikut kesesuaian sesuatu objektif pembelajaran yang ingin dicapai ke arah pembelajaran yang berkesan serta meningkatkan lagi kemahiran murid-murid (Siti Aminah & Fazlinda, 2018). Hal ini kerana, guru perlu memahami terlebih dahulu fungsi sesuatu bahan itu sebelum diaplikasikan di dalam kelas. Guru boleh menggunakan video peperangan untuk memberi gambaran yang jelas kepada murid-murid bagaimana peperangan Badar, Uhud dan Khandak berlaku suatu ketika dahulu. Di samping itu, guru juga boleh menggunakan rakaman *Google Earth* untuk menunjukkan video 3D berkaitan dengan tempat peperangan disertakan dengan penerangan guru.

BBM VR tergolong dalam kumpulan bahan bantu digital yang terdiri dari tiga elemen penting iaitu visual, audio dan juga bahan interaktif. Gabungan kesemuanya ini mampu merangsang kemahiran murid iaitu penglihatan, pendengaran dan juga pergerakan. Menurut

Muhammad Shahrul Iman dan Noorhaniza (2021), pembelajaran berbantuan VR ini terdiri daripada media yang menarik serta menawarkan penerokaan secara mandiri terhadap bahan yang telah disediakan. Tambahan pula, bahan bantu mengajar interaktif yang berbantuan teknologi adalah seperti penggunaan laman web, CD interaktif, video, muzik serta sebarang aplikasi yang boleh diakses menggunakan gajet sedia ada seperti telefon bimbit atau tablet (Nuril Ham et al., 2021). Pelbagai BBM bercirikan teknologi boleh diaplikasikan oleh GPI dalam sesi PdPc mengikut kesesuaian isi pelajaran yang ingin disampaikan pada hari tersebut. Justeru, anjakan paradigma bahan haruslah bergerak seiringan dengan perubahan teknologi semasa agar sistem pendidikan kita tidak jauh ketinggalan.

Pelbagai variasi cara penyampaian ilmu dan BBM diharapkan agar dapat memfokuskan kepada peningkatan kemahiran murid hasil daripada perancangan teratur guru. Bidang yang ada dalam kurikulum Pendidikan Islam terdiri daripada bidang al-Quran, Hadis, Akidah, Ibadah, Sirah, Adab dan Jawi, Namun di dalam kajian ini, bidang sirah sahaja yang akan diberi penekanan serta dikaji keberkesanannya dalam pengaplikasian BBM VR ini. Menurut Mohd Shahrizal Nasir dan Kamarul Shukri (2021), bidang sirah ini perlu difahami dan dihayati oleh murid-murid berikutan terdapat banyaknya nilai *rabbani* terkandung dalam sirah nabi yang pastinya boleh menjadi panduan serta contoh tauladan yang baik dalam kehidupan. Pastinya sirah ini perlu diamati agar murid kita menjadikan Nabi Muhammad SAW menjadi role model dalam kehidupan.

IMPAK BAHAN BANTU DIGITAL

Landskap pembelajaran era abad ke-21 ini menuntut golongan pendidik untuk berevolusi dalam pelaksanaan, aplikasi bahan serta cara pemikiran yang dinamik dalam pengurusan sesi PdPc. Impak yang diharapkan agar dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran murid. Ironinya, kemenjadian murid dapat difokuskan serta dijelmakan dalam kehidupan selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) yang merupakan satu usaha berterusan dalam penekanan mengembangkan potensi individu secara menyeluruh dan seimbang dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berlandaskan kepercayaan kepada tuhan serta melahirkan murid yang berketerampilan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2018).

Menurut Hamdi Serin (2020), BBM berbentuk VR ini dapat membantu murid dalam memberi gambaran umum terhadap isi pelajaran sebelum diberi penerangan oleh guru. Selain itu, bahan VR ini membantu menyokong murid untuk mendapatkan maklumat serta memproses maklumat dengan pantas. Hal ini kerana, VR berupaya untuk memberi akses kepada murid untuk mencari maklumat yang diperlukan. Sebagai contoh, *e-book* atau buku teks Sirah digital boleh diletakkan di dalam perisian VR di samping murid boleh menggunakan fungsi *search* untuk mencari maklumat.

Tambahan pula, murid berupaya untuk melaksanakan eksperimen yang sukar diimplimentasikan dalam dunia pendidikan sebenar dengan menggunakan BBM VR ini (Andrzej Paszkiewicz et al., 2021). Sebagai contoh, murid boleh meneroka sistem suria serta melihat negara luar tanpa perlu bergerak ke mana-mana dengan hanya menggunakan VR. Dalam konteks Sirah, murid boleh melihat tempat-tempat yang berkenaan dengan peristiwa penting dalam Islam seperti Gua Hira merupakan tempat Nabi Muhammad SAW menerima wahyu pertama, Masjid Nabawi sebagai pusat pentadbiran pertama dalam Islam, Masjidil Haram yang terdapat banyak kisah yang bersangkutan dengan Sirah Nabi Muhammad SAW. Keadaan ini dapat menjimatkan kos tanpa murid perlu mengeluarkan duit untuk pergi ke tempat tersebut serta dapat menjimatkan masa. Maka, jelaslah bahawa elemen pengalaman pembelajaran ini dapat memberikan impak yang tinggi dalam pembinaan peribadi murid serta melahirkan murid yang kompeten dan berdaya saing.

Penerokaan terhadap pelbagai BBM teknologi ini sudah pastinya akan menyumbang kepada penajaan idea baharu dalam mendalami teknologi terkini. Perkara ini akan memberikan nilai tambah kepada guru dalam konteks kaedah, teknik dan strategi PDPC sentiasa berkembang mengikut peredaran zaman. Guru perlu sentiasa mencari peluang untuk meningkatkan kemahiran diri serta menggali inovasi dalam pendidikan seiring dengan perkembangan dunia serta dapat melahirkan murid yang inovatif (Wan Ali Akbar et al., 2021). Secara tidak langsung, guru akan sentiasa berusaha menambah ilmu dan menjadi peneraju kepada budaya keilmuan di dalam kehidupan serta dalam bilik darjah secara khususnya. Tambahan pula, secara tidak langsung kemahiran guru akan bertambah serta meningkatkan lagi martabat sistem pendidikan negara kita di peringkat global.

Selain itu, aspek seterusnya yang diberi perhatian ialah berkaitan dengan minat murid untuk belajar. Bidang Sirah merupakan satu cabang ilmu yang kaya dengan input-input bermakna dalam pembinaan karakter insan yang didasari dengan wahyu, kisah kenabian dan kronologi peristiwa-peristiwa penting dalam Islam. Tuntasnya, banyak fakta dan konsep yang perlu diingat dan diimplementasikan dalam kehidupan. Justeru, sebagai pendidik adalah menjadi kemestian untuk memastikan sesi PdPc yang dikendalikan dapat menarik minat murid untuk belajar serta dapat membina peribadi murid yang luhur.

Pernyataan ini disokong oleh kajian Igor Cicek et al. (2021) menyatakan bahawa, tahap minat terhadap proses pembelajaran akan meningkat jika VR digunakan. Hal ini kerana BBM VR mampu memberi pengalaman sebenar kepada murid untuk meneroka dunia walau hanya berada di dalam bilik darjah sahaja. Apabila minat murid berada di tahap optimum diikuti dengan kefahaman yang jelas terhadap sesuatu ilmu Islam maka, ia akan menjadi penentu dan penanda aras dalam proses seterusnya iaitu tahap penghayatan ilmu tersebut dalam diri (Fathi & Khadijah, 2021).

Seterusnya, BBM digital dapat memberi galakkan untuk murid belajar di luar waktu persekolahan. Dengan kemudahan akses meluas terhadap bahan PdPc, kini guru dan murid boleh mencari bahan atau maklumat diluar waktu interaksi disekolah. Hal ini kerana, penggunaan alatan seperti komputer, telefon bimbit, televisyen dan tablet mampu untuk membuat capaian maklumat umum sebelum sesi PdPc dilaksanakan. Selain itu, penubuhan email e-didik seperti *ID Google Suite* untuk guru dan murid memberi kebebasan akses kepada laman web dan bahan pendidikan secara percuma di alam maya (Simah et al., 2021). Perkara ini memberi peluang kepada semua murid dan guru untuk memuat turun atau memuat naik bahan yang berkenaan. Antara contoh aplikasi yang boleh diakses secara percuma seperti *Canva*, *Google Jamboard* dan *Microsoft*.

METODOLOGI KAJIAN

Pengkaji melaksanakan kaedah kajian kepustakaan serta menggunakan kaedah analisis dokumen secara analisis deskriptif berdasarkan kajian-kajian lepas yang telah diutarakan oleh pengkaji lain. Reka bentuk ini bertujuan untuk meneliti situasi terhadap sesuatu fokus yang dipilih agar dapat memberi *output* yang berkualiti terhadap kajian (Vanitha Subramaniam & Norshidah, 2022). Penelitian dilakukan terhadap 28 artikel yang telah diakses dari *Google Scholar* dan *e-Jurnal* untuk memberikan gambaran yang kompleks, penilaian secara terperinci dan penghujahan yang tepat berdasarkan perkara yang hendak difokuskan.

Pengkaji hanya menggunakan artikel jurnal yang berada di sekitar tahun 2018 sehingga tahun 2022 sahaja bagi mengupas isu kajian ini dalam tempoh lima tahun kebelakang dari tahun semasa. Hal ini kerana, hasil dapatan dan idea kajian masih lagi relevan digunakan untuk kajian akan datang. Artikel yang diberi penekanan adalah berkaitan dengan tema pedagogi terkini bidang Sirah, BBM teknologi dalam Pendidikan Islam serta VR dalam pendidikan agar

perbincangan yang dilakukan bertepatan dengan permasalahan kajian. Impak dari perbincangan terhadap kajian ini akan memberi satu sudut pandang lain secara tidak langsung berkenaan konsep, kaedah dan disiplin ilmu baharu dapat dijemakan serta memberi manfaat kepada pengkaji lain.

PERBINCANGAN KAJIAN

Setiap proses PDPC perlulah mempunyai perancangan yang sistematik dan jelas. Hal ini kerana, perancangan yang teratur dapat membantu guru untuk menyampaikan isi pelajaran dengan mudah dan berkesan agar dapat difahami oleh murid-murid. Tambahan pula, guru perlu komited dan konsisten dalam usaha mendidik murid-murid disekolah serta bertanggungjawab untuk mengajar mengikut isi kandungan yang telah digariskan dalam kurikulum Pendidikan Islam. Menurut Tengku Sarina Aini et al. (2022), setiap guru mempunyai tanggungjawab untuk membina sahsiah serta peribadi murid-murid disamping amanah dalam menghabiskan silibus yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Justeru, berikut merupakan contoh rancangan pengajaran harian dalam pelaksanaan BBM VR.

Contoh Pelaksanaan Sesi Pembelajaran Menggunakan VR

Sesi pembelajaran di dalam bilik darjah akan dimulakan dengan pendahuluan, set induksi, pengembangan isi pelajaran pada langkah 1, 2 dan 3 serta penutup. Susunan pelaksanaan sesi pembelajaran ini merupakan salah satu teknik mengendalikan sesi pembelajaran agar lebih sistematik. Rancangan Pengajaran Harian (RPH) merupakan satu dokumen yang perlu disediakan oleh guru sebelum mereka masuk mengajar di dalam bilik darjah. Contoh yang digunakan ini adalah berdasarkan tajuk peristiwa pembukaan Negara Madinah bidang Sirah tahun enam.

Menurut Bahagian Pembangunan Kurikulum (2018), Standard kandungan yang ada dalam Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran (DSKP) bagi tajuk ini adalah (5.1) Merumus iktibar daripada peristiwa pembentukan negara serta menghayati dan mengamalkannya secara beradab dan istiqamah. Manakala standard pembelajaran bagi tajuk ini adalah (5.1.1) menyatakan latar belakang Madinah serta (5.1.2) menjelaskan peranan Masjid an-Nabawi. Seterusnya objektif pembelajaran tajuk ini adalah diharapkan agar murid dapat murid dapat menjelaskan latar belakang Madinah dengan betul serta murid dapat menjelaskan peranan Masjid An-Nabawi. Perbincangan berkenaan pelaksanaan sesi pembelajaran menggunakan BBM VR ini akan dinyatakan seperti dalam sebahagian langkah pengajaran (RPH) berikut.

Perkara	Kandungan Dan Aktiviti	Catatan
Langkah 3 (25 minit)	1. Murid bergerak dalam kumpulan ke stesen stesen yang telah ditetapkan. 2. Murid membuat aktiviti pada tiap-tiap stesen yang ada. - Stesen 1: Puzzle Masjid An-Nabawi: Murid menyelesaikan puzzle gambar Masjid An-Nabawi. - Stesen 2: Kuiz Kumpulan: Murid menjawab kuiz berkaitan dengan latar belakang Masjid An-Nabawi. - Stesen 3: Teka silang kata: Murid meyelesaikan teka silang kata berkaitan dengan Kota Madinah. - Stesen 4: Virtual Reality (VR): Murid melihat persekitaran Masjid An-Nabawi secara VR. - Stesen 5: Perbincangan Kumpulan: Murid menganalisis peranan Masjid An-Nabawi dalam jadual yang disediakan.	PAK21: Station to station Kaedah: Perbincangan KBAT: Menganalisis Teknik: Soal jawab Bahan Bantu Mengajar: Puzzle, kuiz, teks silang kata, alatan VR. Nilai: Kerja berpasukan, kesabaran, kepimpinan

Berdasarkan RPH di atas, dapat dilihat bahawa BBM VR diaplikasikan di dalam sesi pembelajaran pada langkah ketiga yang mana akan mengambil masa lebih kurang 25 minit. Kaedah pembelajaran di atas menggunakan salah satu kaedah Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21) iaitu pembelajaran *station to station*. Murid telah dibahagikan kepada lima kumpulan agar mereka dapat bergerak secara bergilir pada lima stesen yang telah ditetapkan. Aktiviti di stesen satu adalah berkenaan dengan *puzzle*, stesen kedua berkenaan kuiz kumpulan, stesen ketiga aktiviti teka silang kata, stesen keempat adalah berkaitan aktiviti menggunakan BBM VR untuk melihat persekitaran Masjid an-Nabawi dan akhir sekali adalah stesen kelima yang memerlukan murid-murid membuat perbincangan di dalam kumpulan mereka. Antara kaedah dan teknik PdPc yang digunakan adalah kaedah perbincangan, menganalisis dan juga soal jawab di samping memupuk nilai kerja berpasukan, kesabaran dan kepimpinan dalam kalangan murid.

Pelaksanaan pada stesen keempat adalah dengan menggunakan alatan *VR Headset Pico 4* untuk melihat suasana persekitaran sebenar Masjid an-Nabawi secara maya. Ketika ini semua murid perlu untuk menggunakan alatan VR tersebut agar mereka dapat melihat serta merasai pengalaman menonton video 360° serta merasai pengalaman seumpama mereka berada di sana. Kandungan video tersebut adalah berkenaan dengan suasana sebenar Masjid an-Nabawi yang mana murid akan diperlihatkan perjalanan sekitar di dalam masjid, melihat aktiviti orang ramai yang sedang beribadah, menziarahi makam Baginda Nabi Muhammad SAW, serta persekitaran luar dan dalam Masjid an-Nabawi.

Keadaan ini dapat menjadikan murid akan merasai pengalaman sebenar yang sangat dekat seumpama mereka berada di Madinah. Tambahan pula, keadaan ini akan menjadikan sesi PDPC Sirah lebih berkesan dan berimpak tinggi sekaligus menafikan stigma PdPc Sirah yang ada di sekolah sebelum ini kurang menarik perhatian murid (Fathi Abdullah & Khadijah, 2021), kurangnya penghayatan murid terhadap akhlak Nabi Muhammad SAW dalam mata pelajaran sirah (Jamaliah & Hafizhah, 2021), kaedah pengajaran guru yang kurang berkesan (Nur Adibah Liyana & Hafizhah, 2020), serta guru kurang membuat implementasi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam sesi pengajaran sirah (Muhammad Talhah et al, 2022).

Cabaran dalam Menggunakan VR dalam Sesi Pembelajaran

Berdasarkan kajian ini, terdapat empat aspek yang dikenal pasti menjadi cabaran dalam mendapat capaian aplikasi BBM VR dalam PDPC iaitu dari segi kemudahan yang ada disekolah, kesediaan guru, bahan yang ingin dihasilkan dan juga subjek atau bidang yang akan difokuskan. Perkara ini perlu diteliti agar tidak terdapat jurang yang besar dalam mengintegrasikannya dalam pendidikan Islam. BBM VR ini bernilai ratusan ringgit dan ada juga yang mencecah angka ribuan ringgit. Perkara ini menjadi salah satu sebab mengapa bahan ini kurang diberi perhatian dan dieksplorasi oleh golongan pendidik. Namun begitu, di negara luar telah banyak digunakan dan diaplikasikan dalam pendidikan.

Seterusnya, aspek kedua yang menyumbang kepada cabaran menggunakan VR ini adalah kemudahan alatan VR yang tidak disediakan disekolah. Pada ketika ini, tidak semua sekolah mempunyai alatan VR yang boleh digunakan untuk murid di dalam kelas secara individu. Secara purata, jumlah murid yang ada dalam kelas ketika ini adalah dalam lingkungan 35 hingga 45 orang murid dalam satu kelas. Namun begitu, tidak dinafikan juga bahawa terdapat guru dan pengurusan sekolah yang mengambil inisiatif sendiri untuk menyediakan bahan VR agar dapat digunakan disekolah. Selain itu, guru perlu lebih kreatif merancang pelaksanaan PdPc dengan menggunakan alatan VR ini secara bergilir oleh murid di dalam kelas dengan menggabungkan kaedah stesen seperti pembelajaran Abad Ke-21.

Tambahan pula, BBM VR ini merupakan salah satu bahan digital yang menuntut kepada pengguna yang mahir dan berpengetahuan luas dalam mengendalikan alat ini. Oleh itu,

kemahiran guru untuk mengaplikasikan serta menghasilkan bahan berbantuan VR ini merupakan cabaran seterusnya yang perlu difikirkan jalan penyelesaiannya agar tiada jurang yang sangat jauh dalam menggunakannya. Dalam penghasilan BBM VR ini, guru perlu mempunyai kemahiran menghasilkan video, menyunting rakaman, memilih bahan di internet dan juga kemahiran penggunaan bahan dari segi *software* dan juga *hardware*.

Selain itu, cabaran yang dapat diutarakan seterusnya adalah dari segi isi pelajaran yang ada dalam kurikulum pendidikan Islam. Hal ini kerana, konsep utama BBM VR ini adalah sesuatu bahan yang mampu untuk membawa penggunaanya untuk berada seumpama tempat sebenar atau satu persekitaran simulasi buatan yang dihasilkan oleh komputer (Jamaludin et al., 2022). Di dalam kurikulum Pendidikan Islam, terdapat isi pelajaran yang menyentuh kandungan berkaitan perkara sam'iyat seperti perkara ketuhanan, malaikat, alam akhirat, alam kubur, mukjizat kenabian serta dosa dan pahala yang tidak boleh divisualkan untuk mengelakkan penafsiran ilmu yang sesat jika tidak didorong oleh wahyu al-Quran dan Hadis.

LIMITASI KAJIAN

Bahagian ini membincangkan berkenaan limitasi terhadap pelaksanaan kajian BBM VR ini. Kajian hanya berfokus kepada kajian kepustakaan yang memberi keutamaan terhadap penelitian maklumat yang berkaitan dengan BBM VR. Penelitian maklumat diperoleh dari buku-buku, penulisan ilmiah, tesis dan juga disertasi untuk dianalisis maklumat yang relevan serta masalah dan topik yang dibincangkan. Namun begitu, kajian ini boleh dikembangkan lagi dengan melaksanakan kajian eksperimen untuk menguji sama ada bahan BBM VR ini benar-benar memberi impak yang tinggi dalam sistem pendidikan negara.

Tambahan pula, kajian kepustakaan ini tidak melibatkan sampel kajian ataupun tidak berfokus kepada sesuatu tempat. Oleh yang demikian, pengkaji mencadangkan agar penggunaan sampel kajian bagi menjawab soal selidik dan temu bual boleh digunakan bagi menguji keberkesanan dan kepuasan pelanggan terhadap fungsi BBM VR ini. Di Malaysia, kajian berkenaan BBM VR ini masih jarang lagi dikaji oleh para pengkaji serta mengakibatkan praktikaliti bahan ini masih lagi dalam perbincangan. Menurut Azilla Auri Pramesti et al. (2022), terdapat 12 negara yang disenaraikan ada membuat adaptasi penggunaan VR dalam media pembelajaran namun, Malaysia masih lagi dalam tahap pembinaan.

Selain itu, kajian ini hanya berfokus kepada subjek Pendidikan Islam sekolah rendah sahaja. Bidang yang diberi keutamaan dalam kajian ini adalah bidang Sirah yang mana banyak berkisar berkenaan dengan kehidupan Nabi Muhammad serta peristiwa penting dalam Islam. Sebagai cadangan penambahbaikan, kajian ini boleh diluaskan lagi dengan diimplimentasikan kepada bidang-bidang lain yang ada dalam Pendidikan Islam seperti bidang al-Quran, Akhlak, *Ulum*, Ibadah dan juga Jawi. Justeru, BBM VR ini juga boleh diperluas lagi kajiannya dengan melibatkan mata pelajaran lain yang ada disekolah seperti Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Matematik dan juga Sains.

KESIMPULAN

Justeru, sistem pendidikan negara kita bergerak seiring dengan perubahan yang berlaku khususnya dalam bidang pendidikan. Jika dilihat suatu ketika dahulu, BBM yang digunakan dalam bilik darjah lebih bersifat *maujud* dan juga konkrit. Namun begitu, selaras dengan ledakan teknologi yang berlaku kini secara tidak langsung menukar landskap BBM ke arah digital mahupun maya. Ironinya, terdapat ramai tenaga mahir yang dapat membina bahan PdPc secara kreatif dengan menggunakan pelbagai pelantar maya seperti bahan *augmented reality*, perisian video editor dan juga bahan secara *virtual reality*. Kesemua ini memberi fokus

kepada pembinaan intelek murid agar BBM yang dihasilkan dapat memberi impak yang besar serta membantu murid dalam memahami isi pelajaran. Ruang dan peluang ini haruslah digunakan dengan sebaiknya agar medium penyampaian isi pelajaran Pendidikan Islam terutama dalam bidang Sirah tidak ketinggalan dan bergerak seiring kemodenan zaman.

PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah dan kurnianya penulisan artikel ini berjaya dihasilkan. Setinggi-tinggi penghargaan kepada Dr. Hafizhah Zulkifli di atas penglibatan dalam menghasilkan penulisan ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada Dr. Rezki Perdani Sawai dan Dr. Hj. Nor Hayati Fatmi Talib selaku pembaca dan juga membantu dalam usaha menambah baik artikel serta terlibat dalam urusan penerbitan. Semoga penulisan artikel ini dapat memberi manfaat kepada semua pembaca dan menjadi amal jariah buat pengkaji.

RUJUKAN

- Azilla Auri Pramesti, Nora Sopiya, Richard Panigor & Fitroh. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruteraan*. Vol 19, No. 2.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2018). *Dokumen Standard Kurikulum & Pentaksiran Pendidikan Islam tahun 6*. Putrajaya
- Balqis Zakaria, Roshartini Omar, Norliana Sarpin & Haryati Shafii. (2021). Kajian Kepentingan Keupayaan Kontraktor G7 dalam Mengurus Projek Pembinaan. *Research in Management of Technology and Business*. Vol. 2. No. 1. 1096-1112
- Cicek, I., Bernik, A., & Tomicic, I. (2021). Student Thoughts on Virtual Reality in Higher Education: A Survey Questionnaire. *Information*, 12 (4), 151. <https://doi.org/10.3390/info12040151>
- Charles Muling Libau & Ying-Leh Ling. (2020). Peranan Bahan Bantu Mengajar dan Persekitaran Maklum Balas dalam Meningkatkan Kualiti Pembelajaran Pelajar. *Conference: National Research Innovation Conference (NRICon 2020)*.
- Fariyah Hussain, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis & Mohammad Zamri Jusoh. (2020). Amalan Bahan Bantu Pengajaran Guru dalam Pengajaran Nahu Kurikulum Bersepadu Dini Sekolah Agama. *Jurnal 'Ulwan*. Jilid 5 (1). 134-145.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Social Needs*. Vol 5 June 2021, No.e-ISSN 2590-3799.
- Hanifah Mahat, Satryani Arshad, Yazid Saleh, Kadaruddin Aiyub, Mohmadisa Hashim & Nasir Nayan. (2020). Penggunaan dan Penerimaan Bahan Bantu Mengajar Multimedia terhadap Keberkesanan Pembelajaran Geografi. *GEOGRAFIA Online Malaysian Journal of Society and Space* 16. Issue 3. 219-234
- Jamaliah Abidin & Hafizhah Zulkifli. (2021). Keberkesanan Aplikasi Teknik One Stay Three Stray dalam Pembelajaran Bidang Sirah Pendidikan Islam. *Prosiding Seminar Inovasi Pendidikan Islam dan Bahasa Arab 2021*. 143-160. eISBN 978-967-14229-8-4
- Jamaludin, Janner Simarmata, Obaja Marum Lumbanraja, Muhammad Resha, Muhammad Noor Hasan Siregar, Sugianto, Yusra Fadhillah, Dheo Rimbano, Oktoverano Hendrik Lengkon, Novita Sambo Layuk, Rismayani, Dina Chamidah, Suharni, Meida Cahyo Untoro, Dimas Sasongko, Marzuki Sinambela, Muhammad Rizal H. (2022). *Transformasi Digital Era Disrupsi Industri 4.0*. Indonesia. Yayasan Kita Menulis.
- Kamal Shukri Abdullah Sani. (2007). *Bahasa Melayu Apa Sudah Jadi?* Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Dasar Pendidikan Kebangsaan*. Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan. Putrajaya.
- Mohammad Amir Wan Harun, Aminuddin Ruskam, Ahmad Syukran Baharuddin, Rashidah Othman, Mohd Ariff Abdul Sarip. (2015). Epistemologi Praktik Bahan Bantu Mengajar Nabawi dalam Pengajaran & Pembelajaran. *International Journal of Islamic and Civilization Studies*. Vol. 2 No. 2. 45-55
- Mohd Faez Ilias & Kamarul Azmi Jasmi. (2012). Aplikasi Bahan Bantu Mengajar Rasulullah S.A.W dalam Pengajaran dan Pembelajaran Ibadah Khususiah dari Perspektif Muhammad Fu'Ad Abdul Baqi dalam Kitab Al-Lu'Lu' Wal Marjan. *Prosiding Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam*.
- Mohd Faez Ilias, Muhamad Faiz Ismail & Kamarul Azmi Jasmi. (2013). Faktor Dorongan dan Halangan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar oleh Guru Pendidikan Islam di Sekolah Bestari. *3rd International Conference on Islamic Education 2013*.
- Mohd Shahrizal Nasir & Kamarul Shukri Mat Teh. (2021). Pandangan Al-Nadwi tentang Kepentingan Al-Sirah Al-Nabawiyah dalam Pendidikan Kanak-Kanak. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*. Vol. 5. 227-242
- Muhammad Shahrul Iman Abdul Fadil & Noor Haniza Wahid. (2021). Pembangunan Aplikasi m-Pembelajaran secara Realiti Maya untuk Sains Tahun 4. *Applied Information Technology and Computer Science*. Vol. 2. No. 2. 650-667
- Muhammad Talhah Jima'ain, Nurul Asyikin Ab Rahman, Khadijah Abdul Razak, Ahmad Marzuki Mohamad & Aminudin Hehsan. (2022). Pilot Study and Data Examination for The Teaching Composition of Higher Order Thinking Skills (HOTS) in The Field of Sirah on Islamic Education Teachers. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 10(3), 613-628.
- Norhazira Abdul Rahim, Sahril Agus & Nor Aijratul Asikin. (2021). Minat dan Sikap Pelajar terhadap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) dalam Pendidikan Jasmani. *Malaysian Online Journal of Education*. Vol. 5, No. 2. 77-86.
- Norly Jamil, Nadia Akma Ahmad Zaki, Nor Zuhaidah Mohamed Zain & Norasikin Fabil. (2016). Motivasi dan Penceritaan Digital Interaktif dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak. *Conference Paper*.
- Nur Adibah Liyana Awi & Hafizhah Zulkifli. (2020). Kaedah Fan-N-Pick dalam Pembelajaran Sirah Pendidikan Islam. *Malaysian Online Journal of Education*. Vol 4. No. 2. 61-69. eISSN: 2600-7622
- Nur Hana Kamarudin, Khairul Farhah Khairuddin & Ahmad Zamri Mansor. (2022). Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Guru Pendidikan Khas dalam Meningkatkan Kemahiran Matematik Operasi Darab. *Malaysian Journal of Social Science And Humanities*. Vol. 7. Issue 1. 175-183
- Nur Syafiqah Isa & Nurul Nazirah Mohd Imam Ma'arof. (2018). Keberkesanan Penggunaan Grafik Berkomputer sebagai Alat Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Pelajar Reka Bentuk dan Teknologi. *Sains Humanika* 10: 3-3. 81-87
- Nuril Ham Al-Hafizah Zahari, Sharifah Norshah Bani Syed Bidin & Syadiah Nor Wan Syamsuddin. (2021). Kepentingan Pengajaran dan Pemudahcaraan Berbantuan Permainan Digital bagi Mata Pelajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah. *Journal of Revealed Knowledge*. Vol. 2. No. 2. 19-28
- Nurul Farhanah Bakar & Aliza Alias. (2021). Pengetahuan dan Kemahiran Guru Mengenai Bahan Bantu Mengajar bagi Matematik Awal di Prasekolah. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Science*. Vol. 4. 124-132
- Paszkiewicz, A., Salach, M., Dymora, P., Bolanowski, M., Budzik, G., & Kubiak, P. (2021). Methodology of Implementing Virtual Reality in Education for Industry 4.0. *Sustainability*, 13(9), 5049. <https://doi.org/10.3390/su13095049>

- Simah Mamat, Che Aleha Ladin, Azni Yati Kamaruddin, Intan Marfarrina Omar & Nor Asiah Ismail. (2021). Covid-19: Cabaran dan Inisiatif dalam Mendepani Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Teradun. *Jurnal Sains Insani*. Vol. 6. No.2.
- Siti Aminah Sallehin & Fazlinda Ab Halim. (2018). Penggunaan Alat Bantu Mengajar Berasaskan Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Menengah Zon Benut. *Online Journal For TVET Practitioner*
- Serin, H. (2020). Virtual Reality in Education from the Perspective of Teachers. *Amazonia Investiga*, 9 (26), 291-303. <https://doi.org/10.34069/AI/2020.26.02.33>
- Sulaiman Masri, Abdullah Yusof & Mohd Ra'in Shaari. (2006). *Bahasa Melayu Dimensi Pengajaran dan Pembelajaran*. Kuala Lumpur. Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.
- Tengku Sarina Aini Tengku Kasim, Nur Eliza Mohd Noor & Yusmini Md Yusoff. (2022). Komitmen Guru dalam Pelaksanaan e-Pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Pengajian Islam*. Vol. 15. 195-208
- Unit Perancang Ekonomi Jabatan Perdana Menteri. (2021). *Dasar Revolusi Perindustrian Keempat (4IR) Negara*. Putrajaya
- Vanitha Subramaniam & Norshidah Mohd Salleh. (2022). Persepsi Murid Ketidakupayaan Pendengaran terhadap Kuiz dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggeris semasa Pelaksanaan PdPR. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 501-511.
- Wan Ali Akbar Wan Abdullah, Khadijah Abdul Razak & Mohd Isa Hamzah. (2021). Model Guru Pendidikan Islam Komprehensif. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilizationalization*. Vol. 4. 63-47

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Mohamad Fikri Basiron

Pelajar Sarjana Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia 43600, Bangi, Selangor.
p121320@siswa.ukm.edu.my



Hafizhah Zulkifli

Pensyarah
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia 43600, Bangi, Selangor.
hafizhah_zulkifli@ukm.edu.my

**PENGUNAAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM DAN MOTIVASI
MURID**
***THE USAGE OF INFORMATION TECHNOLOGY (IT) AND
COMMUNICATION IN ISLAMIC EDUCATION SUBJECT AND STUDENTS'
MOTIVATION***

Muhammad Fakhrurrazi Mohd Najakhi^{1a} & Hafizhah Zulkifli^{2a}
Universiti Kebangsaan Malaysia^a
fakhrurrazimuhammadNZ@gmail.com & hafizhah_zulkifli@ukm.edu.my

ABSTRAK

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) merupakan salah satu daripada elemen penting dalam memperkasakan Pendidikan Abad ke-21 (PAK-21) bagi sesebuah sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP). Penggunaan TMK ketika sesi PdP sebenarnya akan memberi kesan positif terhadap motivasi murid untuk mengikuti sesi pembelajaran yang dijalankan secara tekak dan konsisten. Secara tidak langsung juga, objektif pembelajaran bagi suatu bidang pembelajaran itu dapat dicapai secara optimum. Namun begitu, masih terdapat permasalahan dari segi tahap penggunaan TMK oleh guru-guru Pendidikan Islam (GPI) yang kurang memuaskan. Justeru, kertas konsep ini bertujuan membincangkan mengenai penggunaan TMK di dalam subjek Pendidikan Islam dan hubungannya terhadap motivasi murid. Metodologi kajian ini adalah berbentuk kajian kepustakaan melalui analisis hasil dapatan kajian yang telah dilakukan oleh pengkaji-pengkaji lepas. Hasil kajian mendapati bahawa penggunaan TMK oleh GPI masih berada pada tahap sederhana. Selain itu, kajian lepas juga membuktikan bahawa penggunaan elemen TMK berupaya memotivasikan murid dalam menjalani sesebuah sesi PdP. Namun begitu, kajian yang dilakukan terhadap motivasi murid melalui penggunaan TMK bagi mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah masih kurang dilaksanakan. Justeru, pengkaji berharap agar kajian ini akan dapat meningkatkan kesedaran kepada guru-guru Pendidikan Islam khususnya dalam menerapkan elemen TMK ketika melaksanakan sesi PdP di sekolah kerana ianya bertindak sebagai pendorong motivasi murid untuk menguasai pembelajaran.

Kata Kunci: Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK), Pengajaran dan Pembelajaran (PdP), Pendidikan Islam, Motivasi Murid

ABSTRACT

Information and Communication Technologies (ICT) is one of the fundamental elements in empowering 21st Century Learning (PAK-21) for a Teaching and Learning (PdP) session. The ICT usage during PdP session will actually give a positive impact towards pupil's motivation to follow the learning session which carried out persistently and consistently. Indirectly, the lesson objective for certain lesson can be reached optimally. However, there are problems for the slightly satisfying ICT usage by the Islamic Education teachers (GPI). Therefore, the purpose of this paper is to discuss about the usage of ICT in Islamic Education and the relationship on students' motivation. The research methodology used is literature review through the analysis of research findings that have been done by past researchers. The results of the study found that the usage of TMK by GPI is still at a moderate level. Other than that, previous studies have proven that the usage of ICT element able to motivate the pupils to undergo a PdP. Nevertheless, studies conducted on student motivation through the use of ICT for Islamic Education subjects in primary schools are still under-implemented. Thus, the researcher hopes that this study will be able to increase the awareness of Islamic Education teachers especially in applying TMK elements when

implementing PdP sessions in schools because it acts as a motivational booster for students to master learning.

Keywords: *Information and Communication Technologies (ICT), Teaching and Learning (PdP), Islamic Education, Students Motivation*

PENGENALAN

Sistem pendidikan di negara kini sedang menuju ke arah era globalisasi yang memerlukan kepada penggunaan pendekatan terbaik dalam memastikan kemenjadian murid dapat dibentuk secara holistik. Sejalan dengan itu, menurut Ab. Halim dan Nur Hanani (2017) Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang telah diperkenalkan kini merupakan satu landskap pendidikan terbaharu dalam mencorak pendidikan murid di Malaysia selari dengan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). Melalui PPPM 2013-2025 tersebut, sebanyak 11 anjakan telah diperkenalkan dalam usaha mentransformasi sistem pendidikan di Malaysia ke arah yang lebih kompeten (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Pada anjakan ketujuh, elemen *Information Technology and Communication* (ICT) atau dikenali sebagai Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) perlu dimanfaatkan sepenuhnya dalam meningkatkan kualiti pembelajaran (Simin Ghavifekr et al, 2016). Usaha ini adalah bagi melahirkan lebih ramai murid dengan kemahiran dan pengetahuan untuk belajar dengan berkesan serta hidup secara produktif dalam dunia global dan digital.

Menurut Saifolrudin Khalid & Mohamad Khairi (2019), penggunaan TMK di dalam sesi PdP telah mengubah teknik pengajaran secara tradisional ke arah yang lebih moden. Ini bermakna sesi PdP yang berlangsung di dalam kelas tidak lagi bersifat sehalu dan mempunyai banyak unsur penggunaan teknologi. Penerapan TMK ini juga merupakan aspek yang penting kerana ianya dapat mewujudkan suasana persekitaran PdP yang kondusif (Cécile Gabarre et al., 2014). Justeru Kementerian Pendidikan Malaysia (2016), telah menetapkan bahawa, penggunaan TMK adalah melibatkan kesemua mata pelajaran yang diperkenalkan di setiap sekolah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Ini bermaksud mata pelajaran Pendidikan Islam tidak terkecuali daripada penggunaan TMK di dalam sesi PdP yang dijalankan. Namun begitu, bukanlah menjadi satu kemestian bagi setiap sesi PdP yang berlangsung akan melibatkan penggunaan TMK. Hal ini kerana ianya berdasarkan kesesuaian isi pembelajaran yang hendak disampaikan kepada murid.

Namun begitu, terdapat beberapa isu yang timbul melalui penerapan TMK ke dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Antaranya adalah isu demografi Guru Pendidikan Islam (GPI) dalam menggunakan elemen TMK ketika melaksanakan sesi pembelajaran. Bagi faktor pengalaman mengajar, terdapat satu kajian yang telah dijalankan oleh Zulazizi et al. (2020) mendapati bahawa, guru yang telah berkhidmat dalam tempoh yang lama kurang menggunakan TMK di dalam kelas berbanding guru yang baru berkhidmat. Seterusnya isu yang timbul adalah ketika GPI melaksanakan sesi PdP, mereka tidak menekankan penggunaan teknologi sebagai kaedah utama. Selari dengan dapatan kajian yang telah dilaksanakan oleh Zulazizi et al. (2020) mendapati bahawa, penggunaan teknologi pelbagai media dalam kalangan GPI berada pada tahap sederhana rendah. Tambahan lagi, Justeru, hasil sebuah kajian yang telah dijalankan oleh Afiqah Fatin dan Isa Hamzah (2020) mendapati bahawa, GPI masih menggunakan bahan multimedia pada tahap sederhana sahaja dalam melaksanakan sesebuah sesi pembelajaran.

Jika dilihat dari sudut penggunaan TMK ke dalam sesi PdP Pendidikan Islam, ianya banyak mendatangkan kesan positif terhadap murid. Penggunaan TMK ke dalam sesi PdP hakikatnya akan mendatangkan kesan terhadap motivasi murid. Kajian yang telah dilakukan oleh Saifolrudin Khalid dan Khairi (2019) mendapati bahawa, terdapat berlakunya perubahan

dari segi persepsi, sikap, dan penerimaan murid daripada tahap tinggi kepada sangat tinggi selepas pengintegrasian ICT ke dalam proses PdP yang telah dilaksanakan. Kajian yang telah dilakukan oleh Zur'ain dan Khadijah (2022) juga mendapati bahawa, tahap minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Islam adalah tinggi. Ini menunjukkan bahawa murid mendapat motivasi yang tinggi melalui penggunaan TMK ketika sesi pembelajaran dilaksanakan.

Meskipun terdapat kajian yang telah dijalankan berkaitan TMK di dalam Pendidikan Islam, namun masih wujudnya jurang kajian yang telah dikenal pasti. Antaranya adalah kebanyakan kajian terdahulu memfokuskan guru sebagai responden kajian dan kurang dilaksanakan terhadap murid. Seterusnya, tidak banyak kajian yang dilakukan dalam mengetahui hubungan terhadap penerapan TMK melalui mata pelajaran Pendidikan Islam dan motivasi murid. Justeru dari sudut lokasi kajian pula, masih kurang kajian yang dilaksanakan di sekolah kebangsaan.

Sehubungan dengan itu, fokus utama kajian ini adalah penerapan elemen TMK bagi mata pelajaran Pendidikan Islam dan hubungannya terhadap motivasi murid. Menerusi kajian ini, pengkaji berharap agar ianya berupaya memberikan panduan kepada GPI khususnya dalam meningkatkan motivasi murid ketika menjalani sesebuah sesi pembelajaran melalui penerapan elemen TMK secara optimum dan efektif. Tambahan pula, murid akan mengetahui akan peranan TMK yang menjadi pendorong motivasi mereka dalam menguasai bidang pembelajaran Pendidikan Islam.

KAJIAN LITERATUR

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

Perkembangan dunia Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) telah mencetuskan suatu fenomena baharu yang mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Lawrence dan Tar (2018) menyatakan bahawa, TMK telah memberi kesan terhadap bidang pendidikan melalui penggunaan teknologi sebagai alat pengendalian dan penyampaian maklumat. Justeru, penggunaan teknologi ini juga menawarkan pelbagai kaedah amalan pedagogi pengajaran dan pemudahcaraan untuk meningkatkan kualiti pembelajaran di dalam kelas. (Lefebvre et al., 2006). TMK merupakan salah satu daripada keperluan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21) yang diamalkan di negara ini. Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (2016), penerapan TMK ke dalam sesi PdP adalah untuk memastikan murid dapat mengaplikasi serta mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas berkaitan TMK. Selain itu, ianya juga berperanan dalam mendorong murid untuk menjadi lebih kreatif dalam menggunakan kemahiran berfikir serta menjadikan proses PdP berlangsung dengan lebih menarik dan menyeronokkan.

Bermula dari tahun 2017 lagi, TMK telah dilaksanakan di dalam sesi PdP sebagai Elemen Merentas Kurikulum (EMK) mengikut kesesuaian topik bagi sesebuah mata pelajaran (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016). EMK merupakan unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP. EMK ini juga telah diserap masuk ke dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) bagi setiap mata pelajaran yang diajar di sekolah rendah. Justeru, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menggariskan beberapa langkah yang menjadi panduan kepada guru-guru dalam mengintegrasikan TMK ke dalam sesi PdP yang hendak dijalankan dengan menggunakan Modul Aplikasi TMK. Langkah tersebut adalah: i) Guru perlu menentukan kemahiran TMK yang hendak digunakan berpandukan Standard Kandungan atau Standard Pembelajaran di dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang terlibat; ii) Guru perlu mengenal pasti tahap penguasaan murid terhadap TMK agar elemen yang hendak digunakan bersesuaian

dengan kebolehan murid; iii) Guru melaksanakan sesi PdP dengan menerapkan elemen TMK. Di samping itu, murid yang kurang menguasai kemahiran TMK perlulah diberi bimbingan secukupnya; dan iv) Guru perlu mengubah strategi PdP sekiranya murid tidak menguasai kemahiran TMK yang digunakan.

Di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam, terdapat tujuh bidang utama iaitu bidang al-Quran dan Hadis, Akidah, Ibadah, Sirah, Adab, dan Jawi (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2019). Setiap satu bidang tersebut mempunyai Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran yang telah ditetapkan di dalam DSKP yang digunakan oleh setiap sekolah di seluruh Malaysia. Justeru, GPI disarankan untuk menerapkan elemen TMK yang bersesuaian ke dalam mana-mana bidang pembelajaran yang berkaitan bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang produktif dan efektif.

Guru perlu memainkan peranan sewajarnya kerana mereka merupakan kunci kepada kejayaan penerapan teknologi di dalam sesi pembelajaran (Papadakis, 2018). Di samping itu, penerapan elemen TMK ini sebenarnya merupakan salah satu faktor pendorong motivasi kepada murid untuk terus belajar dengan lebih bersungguh-sungguh. Ini kerana generasi muda yang juga dikenali pada hari ini merupakan generasi yang paling akrab dengan gadget dan internet (Urmadin, 2017). Selari dengan penggunaan TMK yang kebiasaannya tidak boleh dipisahkan daripada akses kepada internet dan penggunaan peranti elektronik.

Elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) mudah difahami sebagai sesuatu kaedah yang digunakan dengan bertujuan untuk menyimpan, memindah, menyebarkan dan memaparkan sebarang maklumat menggunakan perantaraan teknologi (Amirah Marzuki et al, 2020). Justeru unsur yang berkaitan dengan penggunaan TMK mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Di dalam konteks pendidikan, TMK merupakan satu kombinasi antara sumber dan alat teknologi yang dimanfaatkan untuk membantu dalam menyebarkan dan mencari maklumat serta menyokong proses pembelajaran (Sudhir Sudam Kaware dan Sunil Kumar Sain, 2015). Ttinio (2003) berpendapat bahawa, TMK meliputi pelbagai bentuk seperti teks, audio, animasi dan sebagainya dengan menggunakan peralatan elektronik yang digabungkan untuk memperoleh, menyimpan dan menyebarkan maklumat.

Peralatan elektronik yang kebiasaannya digunakan adalah seperti komputer, internet dan teknologi multimedia yang berupaya membantu dalam melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran. Amirah Marzuki et al. (2020) berpendapat bahawa, TMK tidak terhad kepada internet dan komputer sahaja, bahkan juga termasuk televisyen, telefon, telefon mudah alih, fax, telegram, pembantu digital peribadi (PDA) dan sistem satelit yang bertindak sebagai penyampai maklumat kepada penerima. Tambahan lagi, penggunaan teknologi digital seperti kamera digital juga merupakan salah satu peralatan yang mempunyai unsur TMK (ACT Government, 2004). Chew Le Yee dan Suziyani (2021) juga berpendapat bahawa, antara alat perkakasan asas bagi penggunaan TMK di dalam proses PdP adalah seperti CD Rom, hamparan elektronik, cakera padat, pemprosesan perkataan, hantaran melalui telesidang audio dan video, serta perisian-perisian aplikasi. Peralatan-peralatan tersebutlah yang akan memudahkan proses pembelajaran murid untuk menerima segala maklumat dengan baik dan berkesan.

Dapatlah difahami bahawa terdapat pelbagai unsur dan perkakasan yang boleh digunakan oleh GPI khususnya dalam menyediakan bahan pengajaran dan pembelajaran yang menarik kepada murid (Aisyah & Hazrati, 2022). Justeru, guru merupakan watak penting dalam penerapan TMK yang bakal digunakan di dalam kelas kerana mereka sahaja lebih mengetahui akan isi kandungan pembelajaran yang bersesuaian serta tahap kemahiran murid di dalam kelasnya. Penggunaan TMK ini sangat sinonim dengan kanak-kanak pada masa kini

kerana mereka memang sudah tersedia didedahkan persekitaran yang dicipta dengan teknologi digital (Chew Le Yee & Suziyani, 2021).

Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam Sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) Mata Pelajaran Pendidikan Islam

Beberapa kajian lepas telah dapat dikenal pasti berkaitan dengan penggunaan TMK bagi sesi PdP mata pelajaran Pendidikan Islam. Zulazizi et al. (2020) telah menjalankan kajian untuk mengetahui tahap penggunaan teknologi pelbagai media dalam kalangan GPI dan perbezaan penggunaan teknologi pelbagai media tersebut berdasarkan demografi guru. Pemboleh ubah tidak bersandar yang mewakili faktor demografi adalah pengalaman mengajar. Lokasi kajian yang dipilih oleh pengkaji pula adalah tertumpu kepada di Maahad Yayasan Islam Kelantan di seluruh negeri Kelantan sahaja. Oleh kerana kajian ini dilaksanakan di sekolah menengah, maka kesemua GPI yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Islam (PI), Pendidikan al-Quran dan as-Sunah (PQS), Pendidikan Syariah Islamiah (PSI), dan Tasawwur Islam (TI) akan dikira sebagai populasi kajian.

Jumlah populasi GPI yang dipilih secara rawak mudah dari lima daerah di negeri Kelantan adalah seramai 198 orang sahaja. Justeru, berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970), sebanyak 127 bilangan sampel telah dipilih oleh pengkaji dengan mengambil kira saiz populasi sebanyak 200 orang. Instrumen soal selidik telah digunakan untuk mengumpulkan data bagi kajian ini. Hasil dapatan kajian ini mendapati bahawa penggunaan teknologi pelbagai media dalam kalangan GPI berada pada tahap sederhana rendah.

Perkara ini dibuktikan melalui sepuluh item yang diuji terhadap responden bagi konstruk penggunaan pelbagai media menunjukkan sebanyak tujuh item memperoleh nilai min pada aras sederhana rendah berbanding tiga item sahaja mencapai nilai min pada aras sederhana tinggi. Bagi faktor demografi dari segi pengalaman mengajar pula, wujudnya perbezaan bagi tahap penggunaan teknologi pelbagai media tersebut. Perkara ini terbukti menerusi nilai skor min yang menunjukkan penggunaan teknologi dalam kalangan GPI yang berkhidmat kurang daripada 10 tahun lebih tinggi berbanding GPI yang telah berkhidmat lebih daripada 10 tahun.

Seterusnya, terdapat satu kajian rintis yang telah dijalankan oleh Afiqah Fatin dan Isa Hamzah (2020) untuk meninjau tahap penggunaan dan tahap kesediaan guru-guru Pendidikan Islam terhadap penggunaan multimedia dalam PdPc bidang al-Quran. Pengkaji juga mengenal pasti faktor demografi responden berkaitan tahap penggunaan multimedia dan tahap kesediaan berdasarkan jantina. Pemilihan lokasi kajian rintis ini hanyalah melibatkan sekolah-sekolah rendah negeri Sarawak sahaja dengan mensasarkan seramai 32 orang GPI sebagai sampel kajian. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif dengan menjadikan instrumen soal selidik sebagai alat untuk mengumpul dan merekod data. Instrumen soal selidik ini menandungi 22 item yang terdiri daripada dua dimensi iaitu tahap penggunaan dan kesediaan.

Pengkaji mentadbir instrumen soal selidik ini hanya dengan menggunakan *Google Form* yang diedarkan kepada responden kajian secara atas talian. Justeru hasil dapatan kajian mendapati bahawa kekerapan GPI menggunakan multimedia bagi PdPc bidang al-Quran berada pada tahap sederhana sahaja. Tambahan pula, tahap kesediaan GPI menggunakan multimedia dalam PdPc bidang al-Quran juga berada pada tahap sederhana. Namun begitu, kajian ini menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan berdasarkan faktor jantina terhadap tahap penggunaan dan tahap kesediaan GPI menggunakan multimedia bagi PdPc bidang al-Quran.

Selain itu, sebuah kajian berkenaan tahap kesediaan dan penerimaan guru dalam mengamalkan penggunaan teknologi digital RI 4.0 sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM) telah

dijalankan oleh Sarah Alia dan Hafizah (2021). Kajian ini telah dijalankan terhadap guru-guru yang mengajar di sekolah rendah di negeri Selangor, Johor, dan Negeri Sembilan. Seramai 81 orang guru telah terlibat sebagai sampel kajian dan 16% daripada jumlah tersebut adalah merupakan GPI yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Islam di sekolah. Pengkaji telah memilih pendekatan kuantitatif berbentuk tinjauan dengan instrumen soal selidik digunakan dalam mengumpul dapatan kajian. Instrumen ini telah ditadbir secara dalam talian menerusi *platform google form*. Soal selidik tersebut mempunyai tiga bahagian, iaitu Bahagian A, Bahagian B, dan Bahagian C. Bahagian A adalah maklumat berkaitan demografi responden yang diperlukan oleh pengkaji seperti umur, jantina, lokasi dan kategori sekolah, jenis sekolah, bidang utama pengajaran yang diajar dan tempoh pengalaman mengajar.

Bahagian B pula adalah tentang tahap kesediaan guru dalam mempraktikkan penggunaan teknologi digital RI 4.0 sebagai BBM dalam pendidikan rendah untuk menjawab objektif pertama kajian. Pada bahagian C, pengkaji menjawab objektif kajian kedua iaitu berkaitan berkenaan tahap penerimaan guru dalam mempraktikkan penggunaan teknologi digital RI 4.0 sebagai BBM dalam pendidikan rendah. Kesemua dapatan kajian yang telah diperoleh dinalisis secara deskriptif dengan menunjukkan bahawa tahap kesediaan dan penerimaan guru dalam mempraktikkan penggunaan teknologi digital 4.0 sebagai BBM berada pada paras sederhana sahaja. Pengkaji juga mengkaji hubungan di antara faktor lokasi dan kategori sekolah terhadap tahap kesediaan guru dan penerimaan guru untuk menggunakan teknologi digital RI 4.0 sebagai BBM. Hasilnya, ianya tidak menunjukkan perbezaan yang signifikan antara satu sama lain.

Raja Nor Azuwah dan Nik Rosila (2022) telah menjalankan satu kajian bagi mengetahui tahap efikasi sendiri Guru Pendidikan Islam (GPI) dalam mengaplikasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) bagi pengajaran dan pembelajaran. Pengkaji memilih negeri Pulau Pinang sebagai tumpuan utama lokasi kajian. Pemilihan sampel kajian pula hanyalah melibatkan guru-guru Pendidikan Islam yang mengajar Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) sahaja. Seramai 174 orang GPI telah dipilih oleh pengkaji untuk menjadi responden kajian. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tinjauan secara kuantitatif.

Justeru, instrumen soal selidik telah digunakan oleh pengkaji untuk mengumpul data kajian seterusnya menjawab setiap objektif kajian yang telah ditetapkan. Setelah dianalisis secara deskriptif oleh pengkaji, dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap efikasi sendiri GPI terhadap penggunaan TMK ketika melaksanakan sesi pembelajaran mempunyai tahap sederhana sahaja. Ini membuktikan bahawa guru-guru Pendidikan Islam ini hanya memiliki keyakinan sederhana dalam mengendalikan dan mengupayakan apa-apa sahaja bentuk aplikasi TMK ketika melaksanakan sesi PdP di dalam bilik darjah.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah kajian kepustakaan melalui analisis dokumen secara deskriptif. Menurut Mohd Shaffie (1991), kajian kepustakaan merupakan kaedah yang digunakan oleh seseorang penyelidik untuk mendapatkan data dan bukti melalui kajian ke atas dokumen dan rekod-rekod yang sedia ada. Pengkaji hanya memilih artikel jurnal yang diterbitkan daripada tahun 2019 sehingga 2022 sahaja dalam membincang isu yang berkaitan dengan tajuk kajian. Ini kerana penulis mengambil kira jumlah lima tahun kebelakang daripada tahun semasa bagi sesebuah penerbitan mempunyai data yang masih relevan berbanding penerbitan lebih daripada lima tahun.

Artikel-artikel jurnal yang terkumpul diperoleh melalui pangkalan data *Google Scholar* dan e-journal. Setiap artikel tersebut telah dikenalpasti terlebih dahulu agar memenuhi ciri-ciri yang dikehendaki. Antaranya ialah kajian berkaitan Teknologi Maklumat dan Komunikasi

(TMK) yang dijalankan oleh guru Pendidikan Islam sekolah rendah dan menengah, dan kesan penggunaan TMK terhadap motivasi murid. Tujuan penulis menentukan kriteria sedemikian adalah bagi memastikan data yang diproleh adalah tepat dan relevan berdasarkan permasalahan kajian. Kesemua dapatan kajian yang telah diperoleh daripada pengkaji-pengkaji lepas telah dikumpulkan dalam bentuk jadual dan dibuat perbincangan secara keseluruhan.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN DAPATAN KAJIAN

Hubungan di antara Teknologi Maklumat dan Komunikasi dan Motivasi Murid

Terdapat beberapa kajian yang telah dilaksanakan oleh pengkaji-pengkaji lepas untuk mengetahui berkaitan penerimaan murid terhadap penggunaan elemen TMK ke dalam sesi PdP yang telah menjadi faktor motivasi murid. Kajian yang dilakukan oleh Saifolrudin Khalid Mahzan dan Khairi (2019) untuk mengenalpasti persepsi, sikap dan penerimaan sebelum dan selepas murid-murid institusi pondok menjalani proses pembelajaran Pendidikan Islam melalui pengintegrasian TMK. Pengkaji hanya memilih negeri Kedah sebagai lokasi tumpuan kajian. Selain itu, seramai 90 orang murid yang sedang belajar di institusi-institusi pondok di sekitar negeri Kedah telah terlibat sebagai sampel kajian. Kaedah Ujian Pengukuran Berulangan (*paired t-test*) telah digunakan oleh pengkaji dengan tujuan untuk membuat pemerhatian perbandingan terhadap dua populasi min.

Pemerhatian ini dilakukan melalui ujian pra dan ujian pasca terhadap sampel kajian yang sama. Pengkaji telah membangunkan satu portal web untuk digunakan oleh murid dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Melalui sebelum (pra) dan selepas (pasca) yang telah dijalankan, pengkaji mendapati bahawa telah berlakunya perubahan positif melalui peningkatan nilai min terhadap sikap, persepsi, dan penerimaan murid terhadap penggunaan portal web yang telah dibangunkan. Dapatan kajian ini jelas membuktikan proses pembelajaran terlaksana dengan lebih efisien melalui penggunaan portal web Pendidikan Islam tersebut. Ini bermaksud murid-murid hakikatnya lebih termotivasi melalui penggunaan elemen TMK di dalam sesi pembelajaran yang dijalankan.

Seterusnya, terdapat juga kajian yang dijalankan untuk mengkaji minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam oleh Zur'ain dan Khadijah (2022). Menerusi kajian ini, pengkaji juga ingin mengukur faktor demografi responden terhadap tahap motivasi murid melalui penggunaan aplikasi interaktif dari segi jantina. Aplikasi interaktif tersebut adalah merujuk kepada aplikasi interaktif seperti *Quizziz*, *Wordwall*, dan *Kahoot*, yang merupakan sebahagian daripada elemen TMK. Pengkaji telah memilih reka bentuk kajian tinjauan melalui pendekatan kuantitatif bagi kajian ini. Selain itu, lokasi yang menjadi pilihan pengkaji adalah sebuah sekolah pedalaman yang terdapat di Pulau Sebatik, Tawau, Sabah.

Populasi kajian pula hanyalah melibatkan murid-murid tahap 2 sahaja daripada sekolah tersebut seramai 56 orang murid. Penentuan saiz sampel pula dibuat oleh pengkaji berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970) dengan menetapkan seramai 48 orang murid sebagai sampel kajian yang diperlukan. Bagi memudahkan pengumpulan data kajian ekoran bilangan sampel yang ramai, instrumen soal selidik telah digunakan. Oleh kerana kajian ini dilakukan ketika musim pandemik Covid-19, pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik tersebut melalui *Google Form*. Justeru, hasil kajian menunjukkan bahawa tahap minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam berada pada tahap yang tinggi. Namun begitu bagi faktor demografi dari sudut jantina pula, ianya tidak menunjukkan sebarang perbezaan tahap motivasi melalui penggunaan aplikasi interaktif.

Fathi dan Khadijah (2021) telah menjalankan kajian berkenaan tahap minat dan penerimaan murid terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) bidang Sirah bagi mata pelajaran Pendidikan Islam. Antara kaedah gamifikasi yang digunakan adalah seperti *Quizizz*, *Quizlet*, *Kahoot*, dan *Qimkit* yang bersifat atas talian di internet. Kaedah ini juga merupakan sebahian daripada elemen TMK yang boleh digunakan terhadap murid. Dengan merujuk kepada jadual Krejcie dan Morgan (1970), seramai 118 orang responden telah dipilih sebagai sampel kajian berdasarkan keseluruhan saiz populasi seramai 178 orang.

Pemilihan populasi dan sampel kajian ini hanya tertumpu kepada sebuah sekolah sahaja di daerah Cheras, Kuala Lumpur. Kaedah persampelan mudah digunakan oleh pengkaji dengan mengambil kira jenis jantina murid lelaki dan perempuan serta latar belakang keluarga dan aras pemikiran murid yang pelbagai. Pengkaji memilih reka bentuk kajian tinjauan yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan instrumen soal selidik digunakan bagi mengumpul data kajian. Hasil kajian mendapati tahap minat dan penerimaan murid sekolah rendah terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam PdPc Sirah berada pada tahap tinggi. Perkara ini jelas terbukti bahawa melalui penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPc akan memberikan rangsangan yang sangat baik terhadap motivasi murid untuk menguasai pembelajaran.

LIMITASI KAJIAN DAN KAJIAN MASA HADAPAN

Berdasarkan kajian-kajian lepas yang telah dilaksanakan oleh beberapa orang pengkaji, penulis mendapati bahawa kajian berkenaan penggunaan TMK dan motivasi murid masih kurang dilaksanakan. Kebanyakan kajian terdahulu hanya melibatkan penggunaan satu pemboleh ubah sahaja iaitu pemboleh ubah bebas dengan memfokuskan terhadap penggunaan TMK oleh guru di dalam kelas. Tambahan pula, kajian bagi mata pelajaran selain daripada Pendidikan Islam dalam permasalahan ini lebih banyak dilaksanakan oleh pengkaji-pengkaji lain dalam tempoh masa lima tahun kebelakang.

Sehubungan dengan itu pengkaji mencadangkan agar lebih banyak lagi kajian dilaksanakan terhadap murid di sekolah rendah dalam aspek motivasi mereka melalui penerapan elemen TMK di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Perkara ini penting dalam mengetahui kesan penerimaan amalan penggunaan TMK terhadap murid sama ada positif mahupun sebaliknya. Dari sudut penetapan lokasi kajian pula, ianya wajarlah diperluaskan sehingga ke sekolah kawasan luar bandar. Hal ini kerana sekolah berstatus luar bandar tidak terkecuali daripada penggunaan TMK dan murid-murid di sekolah tersebut berhak mendapat akses pendidikan yang sama sealri dengan PPPM 2013-2025. Dari segi reka bentuk kajian pula, dicadangkan agar pengkaji dapat menggunakan kaedah kualitatif ataupun kaedah gabungan kuantitatif dan kualitatif dalam mengukuhkan dapatan kajian yang diperoleh.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada Dr. Hafizhah Zulkifli (UKM) atas penglibatan dalam penghasilan kajian kepustakaan ini.

RUJUKAN

Ab. Halim Tamuri & Nur Hanani Hussin. (2017). Cabaran Pendidikan Islam di Era Media Sosial. *Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education*. 1(2): 37-43.

- ACT Government. (2004). *Caring for Carers in the ACT: A Plan for Action: 2004-2007*. ACT Government: Department of Disability, Housing and Community Services.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2019). *Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Islam: Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Chew Le Yee & Suziyani Mohamed. (2021). Kemahiran Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pembelajaran di Prasekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 3(2): 44-53.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Murid terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah: Level of Interest and Acceptance of Students Towards Gamification in Islamic History. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*. 5(1): 27-38.
- Gabare, C., Gabarre, S., Rosseni Din, Parilah Mohd Shah, & Aidah Abdul Karim. (2014). iPads in the Foreign Language Classroom : A Learner's perspective. *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*. 20(1): 115-128.
- Ghavifekr, S., Kunjappan, T., Ramasamy, L. & Anthony, A. (2016). Teaching and Learning with TMK Tools: Issues and Challenges from Teachers' Perceptions. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. 4(2): 38-57.
- Kaware, S. S., & Sain, S. K. (2015). ICT Application in Education: an Overview. *International Journal of Multidisciplinary Approach & Studies*. 2(1): 25-32.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2016). *Panduan Pelaksanaan Modul Teknologi Maklumat dan Komunikasi*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Lawrence, J. E & Tar, U. A. (2018). Factors that Influence Teachers' Adoption and Integration of ICT in Teaching/ Learning Process. *Educational Media International*. 55(1): 79-105.
- Lefebvre, S., Deaudelin, D., & Loiselle, J. (2006). ICT Implementation Stages of Primary School Teachers: The Practices and Conceptions of Teaching and Learning. In. *Australian Association for Research in Education National Conference*, pp. 27-30. Adelaide: Australia.
- Mohd Shaffie. (1991). *Metodologi Penyelidikan Edisi ke-2*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Muhammad Zulazizi Mohd Nawawi, Azmil Hashim & Norhisham Muhamad. (2020). Integrasi Penggunaan Teknologi Pelbagai Media oleh Guru Pendidikan Islam di Maahad Yayasan Islam Kelantan. *Jurnal Sains Sosial dan Pendidikan Teknikal/ Journal of Social Sciences and Technical Education (JoSSTEd)*. 1(1): 73-88.
- Nur Afiah Fatih Saipullah dan Mohd Isa Hamzah. (2020). Tahap Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bidang Al-Quran: Satu Kajian Rintis terhadap Guru Pendidikan Islam di Sarawak. *Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan*. 223-233.
- Nur Amirah Ahmadol Marzuki, Zurinah Tahir & Nurfaradilla Mohamad Nasri. (2020). Penguasaan Kemahiran Teknologi Komunikasi dan Maklumat (ICT) terhadap Kecekapan Kerja. *Journal of Sciences and Humanities*. 17(9): 140-157.
- Papadakis, S. (2018). Evaluating Pre-service Teachers' Acceptance of Mobile Devices with Regards to Their Age and Gender: A Case Study in Greece. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*. 12(4): 336-352.
- Raja Nor Azuwah Raja Yusof & Nik Rosila Nik Yaacob. (2022). Tahap Efikasi Kendiri terhadap Aplikasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi bagi Pengajaran dan Pembelajaran dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Menengah Kebangsaan di Pulau Pinang. *Asian People Journal (APJ)*. 5(1): 179-189.
- Saifolrudin Khalid Mahzan & Mohamad Khairi Othman. (2019). Persepsi, Sikap dan Penerimaan Murid terhadap Pengintegrasian ICT ke dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam melalui Penggunaan Portal Web di Institusi Pondok di Kedah. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*. 4(25): 1-21.

- Sarah Alia Mohamed Faisal & Nor Hafizah Adnan. (2021). Tahap Kesiapan dan Penerimaan Guru dalam Mempraktikkan Penggunaan Teknologi Digital RI 4.0 sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pendidikan Rendah. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*. 1(3): 66-80.
- Tinio L.V. (2003). *ICT in Education*. New York: UNDP-APDIP.
- Urmadin, Y. (2017). Menjadi Orang Tua dari Generasi Alpha. Diakses di: http://www.familyguideindonesia.com/assets/widget/file/FG_44_Calameo.pdf (28 Januari 2023).
- Zur'ain binti Zaini & Khadijah Abdul Razak. (2022). Minat dan Motivasi Murid terhadap Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pendidikan Islam. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*. 7(3): 1-11.

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Muhammad Fakhrurrazi Mohd Najakhi^{1a}

Pelajar Pascasiswazah (Sarjana)
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia,
Bangi, Selangor.
fakhrurrazimuhammadNZ@gmail.com

Hafizhah Zulkifli, Dr^{2a}

Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia,
Bangi, Selangor.
hafizhah_zulkifli@ukm.edu.my



**TAHAP KEMAHIRAN MENTAL PEMAIN BOLA SEPAK UNIVERSITI
MULTIMEDIA (MMU FC)
*THE LEVEL OF MENTAL SKILLS OF MULTIMEDIA UNIVERSITY
FOOTBALL PLAYERS (MMU FC)***

Khairul Aiman Ahmad Hafad^{1a} & Mohamad Nizam Nazarudin^{2a}
Universiti Kebangsaan Malaysia^a
khairulaimanahmad@gmail.com^{1a} & mohdnizam@ukm.edu.my^{2a}

ABSTRAK

Kejayaan atlet atau sesebuah pasukan bukan sahaja bergantung kepada kemahiran fisiologi, teknikal dan taktikal sahaja. Banyak kajian yang mendapati bahawa salah satu faktor kepada kejayaan atlet adalah kemahiran mental. Kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC sertra perbezaan mengikut posisi dan hubungan antara tahap kemahiran mental dan posisi pemain bolasepak MMU FC. Kajian ini merupakan kajian kaedah soal selidik dengan menggunakan Ottawa Mental Skills Tool Assesment (OMSAT-3) sebagai instrumen kajian di mana instrumen ini mengandungi 12 skala kemahiran mental iaitu Penetapan Matlamat, Keyakinan Diri, Komitmen, Kawalan Ketakutan, Relaksasi, Pengaktifan, Reaksi Tekanan, Fokus, Fokus Semula, Imejan, Latihan Mental dan Perancangan Pertandingan. 26 pemain bolasepak Multimedia University (MMU FC) menjadi responden untuk kajian ini. Analisis deskriptif dan inferensi kajian ini diuji menggunakan perisian SPSS versi 27. Analisis Anova Sehalu dan Korelasi Pearson juga dijalankan bagi mengenal pasti perbezaan tahap kemahiran mental mengikut posisi serta mengenal pasti sama ada terdapat hubungan antara kemahiran mental dan posisi pemain. Dapatan kajian ini menunjukkan pemain di posisi tengah merekodkan skor paling tinggi bagi 7 daripada 12 skala. Selain itu, kajian juga mendapati tiada perbezaan signifikan bagi tahap kemahiran mental pemain kecuali bagi skala Fokus Semula di antara pemain tengah dan pertahanan. Analisis Korelasi Pearson mendapati tiada hubungan signifikan di antara tahap kemahiran mental dan posisi pemain MMU FC.

Kata Kunci: Bola Sepak, Tahap Kemahiran Mental, Posisi

ABSTRACT

The success of an athlete or a team does not only depend on physiological, technical and tactical skills. Many studies have found that one of the factors to the success of athletes is mental skills. This study was conducted to identify the level of mental skills of MMU FC football players as well as differences according to position and the relationship between the level of mental skills and the position of MMU FC football players. This study is a questionnaire study using the Ottawa Mental Skills Tool Assessment (OMSAT-3) as a research instrument where this instrument contains 12 scales of mental skills namely Goal Setting, Self Confidence, Commitment, Fear Control, Relaxation, Activation, Stress Reaction, Focus, Refocus, Imagery, Mental Training and Competition Planning. 30 Multimedia University football players (MMU FC) were the respondents for this study. The descriptive and inferential analysis of this study was tested using SPSS software version 27. One-way Anova and Pearson Correlation 92 analyses were also conducted to identify differences in mental skill levels according to position and to identify whether there is a relationship between mental skill and player position. The findings of this study show that players in the midfielders recorded the highest scores for 7 out of 12 scales. In addition, the study also found no significant difference in the level of mental skills of players except for the Refocus scale

between midfielders and defenders. Pearson's Correlation Analysis found no significant relationship between the level of mental skills and the position of MMU FC players.

Keywords: Football, Mental Skills, Position

PENGENALAN

Terdapat banyak faktor yang boleh menentukan kejayaan atau kegagalan seseorang atlet atau sesebuah pasukan dalam sukan. Selain aspek fizikal, kecergasan, taktikal dan teknikal, faktor psikologi seperti skil mental menjadi salah satu faktor yang boleh mempengaruhi prestasi atlet. Menurut Hanin dan Stambulova (2004), penekanan utama dalam psikologi sukan adalah pada kajian dan aplikasi faktor psikologi yang dapat membantu meningkatkan prestasi dan kesan penyertaan sukan terhadap pembangunan seseorang atlet atau sesebuah pasukan. Menurut Moran (2004), empat faktor yang mempengaruhi prestasi puncak atlet adalah teknikal, taktikal, fizikal dan psikologi.

Manakala menurut Boughattas (2018), persediaan mental merupakan elemen yang sangat penting dalam prestasi atlet. Liew et al. (2019) juga menyatakan, persediaan psikologi dan mental adalah salah satu bahagian dalam persediaan prestasi dan mesti disertakan di dalam latihan. Aspek psikologi yang menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi prestasi atlet. Menurut Fairouz et al. (2013) dalam satu kajian yang dijalankan, dapatan kajian mendapati kemahiran mental dalam sukan tempur adalah amat penting dalam menentukan prestasi atlet. Nur Dalilah dan Tajul Ariffin (2017) juga menyokong kepentingan psikologi dengan menyatakan, atlet yang mempunyai kekuatan mental yang baik adalah lebih cenderung untuk berjaya.

Ramai atlet yang prestasinya sangat bagus ketika latihan tetapi gagal menterjemahkan prestasi yang sama ketika di dalam pertandingan. Menurut Orlick dan Parlington (1988), kesediaan psikologi atlet Kanada yang bertanding dalam Sukan Olimpik Los Angeles 1984 banyak mempengaruhi jumlah pingat yang dimenangi. Gurpreet dan Rajinder (2019) kelebihan atlet elit dan bukan elit dikaitkan dengan faktor psikologi. Atlet elit mempunyai tahap yang tinggi dalam fokus, keyakinan diri dan kawalan mental jadi mereka kurang terkesan dengan keterujaan dan kebimbangan sekaligus menghasilkan prestasi yang lebih baik.

Menurut Guelmami et al. (2018), terdapat perbezaan ketara terhadap kemahiran mental atlet elit dan atlet bukan elit. Selain itu, Keputusan profil kemahiran mental pemain dalam kajian ini berguna untuk membolehkan jurulatih memilih pemain yang benar-benar layak, baik, dan dahagakan kejayaan untuk membawa nama dan reputasi pasukan. Gurpreet dan Rajinder (2019) menyatakan sebab kelebihan golongan elit berbanding bukan elit dikaitkan dengan faktor psikologi. Atlet elit mempunyai tahap tumpuan yang lebih tinggi, keyakinan diri, dan lebih keberkesanan mental, mereka kurang terjejas oleh pengujaan dan kebimbangan, dan ini membantu atlet elit mendapatkan prestasi yang lebih baik. Soal selidik OMSAT-3 daripada Durand-Bush et al. (2001) terdiri daripada tiga aspek iaitu kemahiran asas, psikomotor dan kognitif digunakan dalam kajian ini.

Soal selidik ini mengandungi 48 soalan yang akan mengukur 12 sub skala kemahiran mental. Kemahiran asas skil mental yang merangkumi penetapan matlamat, keyakinan diri dan komitmen, kemahiran mental psikomotor terdiri daripada kawalan ketakutan, kelonggaran, kawalan pengaktifan dan tindak balas tekanan manakala kemahiran mental kognitif termasuk memfokus, memfokus semula, imejan, amalan mental dan perancangan pertandingan. Soalan dalam soal selidik ini menggunakan Skala Likert 5 mata iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, tidak setuju/ tidak setuju, setuju dan sangat setuju dan mendapat markah dari 1 hingga 5.

Kajian ini melibatkan profil psikologi atlet universiti dan melibatkan kumpulan sampel yang spesifik. Kajian ini diharap dapat mengisi kekurangan kajian berkenaan isu dan sampel ini dalam negara ini. Setiap pemain mempunyai tahap teknikal dan psikologi yang berbeza, dan melalui kajian ini kita dapat melihat profil psikologi setiap pemain dan pasukan ini secara keseluruhan dan diharap kajian ini dapat membantu pasukan dalam menyediakan latihan mental yang sesuai untuk pemain.

Kajian ini bertujuan mengenal pasti tahap skil mental pemain bolasepak MMU FC yang bertanding di Liga Bolasepak IPT Divisyen 1. Selain itu kajian ini akan mengkaji hubungan tahap skil mental dan posisi pemain. Menurut Nag (2022), bagi 11 pemain di atas padang, mereka boleh dibahagikan secara meluas kepada empat posisi iaitu penjaga gol, pemain pertahanan, pemain tengah dan penyerang. Setiap posisi mempunyai tugas dan peranan yang berbeza. Adakah terdapat perbezaan skil mental dalam kalangan pemain sekiranya mereka bermain di posisi yang lain serta apakah terdapat hubungan antara posisi dan tahap kemahiran mental pemain MMU FC.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk melihat dan mengenal pasti tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC serta perbezaan tahap mengikut posisi pemain. Objektif kajian adalah seperti berikut:

1. Mengkaji tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC.
2. Mengenalpasti perbezaan tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC berdasarkan posisi pemain.
3. Mengenalpasti hubungan tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC dan posisi pemain



PERSOALAN KAJIAN

Selain daripada faktor fizikal, teknikal dan taktikal, faktor psikologi juga memainkan peranan penting bagi membantu atlet mencapai prestasi yang optimum. Bagi bertanding dalam Kejohanan Bolasepak Liga IPT, tahap kemahiran mental pemain perlu berada di tahap yang tinggi. Justeru itu, persoalan kepada kajian ini adalah:

1. Apakah tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC?
2. Adakah terdapat perbezaan tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC berdasarkan posisi pemain?
3. Adakah terdapat hubungan antara tahap kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC dan posisi pemain?

METODOLOGI

Rekabentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk deskriptif dan kuantitatif bagi menganalisis data yang dikumpul dan bagi mengkaji hasil dapatan daripada soal selidik yang dijalankan. Profil sampel seperti umur, bangsa, status dan pengalaman dalam sukan dapat dilihat secara menyeluruh. Melalui reka bentuk ini, hasil kajian dapat dilihat dalam bentuk carta, jadual dan dapat menerangkan data yang diperolehi. Selain itu, analisis data yang akan dilakukan dalam kajian ini adalah *One Way Anova* bagi melihat perbezaan kemahiran mental mengikut posisi yang berbeza serta Pearson Correlation untuk melihat hubungan antara posisi dan skala kemahiran mental antara pemain bolasepak MMU FC.

Instrumen Kajian

Soal selidik yang digunakan untuk kajian ini adalah *Ottawa Mental Skills Assesment Tool* (OMSAT-3). Soal selidik OMSAT-3 daripada Durand-Bush et al. (2001) terdiri daripada tiga aspek iaitu kemahiran asas, psikomotor dan kognitif. Kemahiran asas merangkumi Penetapan Sasaran, Keyakinan Diri dan Komitmen. Psikomotor pula terdiri daripada Kawalan Ketakutan, Relaksasi, Pengaktifan dan Reaksi Tekanan. Kemahiran kognitif terdiri daripada Fokus, Fokus Semula, Imejan, Latihan Mental dan Perancangan Pertandingan.

OMSAT pada asalnya dibangunkan oleh Salmela (1992), selepas tinjauan literatur yang ekstensif, Bota (1993) selepas menjalankan analisis dengan versi pertama dan kedua OMSAT mencadangkan bahawa instrument mesti disemak dan diuji. Versi OMSAT pertama terdiri daripada 14 skala dan 114 item. Bota seterusnya membina versi baru OMSAT (OMSAT-2) yang mengandungi 12 skala kemahiran mental dan 71 item. Durand-Bush et al. (2001) kemudian membangunkan penilaian inventori baru dengan pelbagai kemahiran mental yang digunakan dalam dunia sukan.

Menurut Marius et al. (2011), item dalam OMSAT-3 membantu dalam memahami kekuatan dan kelemahan atlet. Item juga jelas dan skor mudah dikira dan digrafkan untuk membuat ringkasan profil kemahiran mental atlet. Selain daripada itu, Guelmani et al. (2014) menyatakan melalui kajian yang dijalankan, keputusan profil kemahiran atlet dalam kajian ini adalah signifikan dalam membantu jurulatih untuk memilih atlet yang berhak, bagus dan mempunyai keinginan tinggi untuk mencapai kejayaan demi pasukan.

Responden

Dalam kajian ini, bilangan populasi dijadikan sampel kajian. Seramai 30 pemain bolasepak MMU FC yang bertanding dalam Liga Bolasepak IPT 2022 dijadikan sebagai responden dalam kajian ini. Menurut Ghafar (1999), pengkaji boleh menggunakan kesemua populasi sebagai sampel serikanya jumlah populasi adalah kecil dan penyelidikan tersebut adalah sebuah kajian kes.

DAPATAN

30 pemain bolasepak MMU FC telah menjawab soal selidik OMSAT-3 dan melalui soal selidik ini, pemain dikategorikan mengikut posisi permainan mereka. Jadual 1 menunjukkan jumlah pemain bagi setiap posisi dan peratusannya.

Jadual 1: Posisi

Posisi	Jumlah	Peratusan (%)
Penjaga Gol	2	6.7
Pertahanan	9	30
Tengah	12	40
Penyerang	7	23.3
	30	100

Melalui soal selidik yang dijalankan terhadap pemain MMU FC ini, skor mengikut posisi dapat dikenalpasti. Pemain tengah merekodkan skor yang tertinggi bagi 7 skala iaitu Penetapan Matlamat, Keyakinan, Komitmen, Imajen, Relaksasi, Pengaktifan dan Perancangan Pertandingan. Penjaga Gol pula merekodkan skor tertinggi bagi 4 skala iaitu Kawalan Ketakutan, Reaksi Stress, Fokus dan Fokus Semula. Penyerang merekodkan skor tertinggi bagi 1 skala iaitu Latihan Mental. Untuk mengenal pasti tahap kemahiran mental pemain, tahap dibahagikan kepada 3 tahap iaitu Rendah, Sederhana dan Tinggi.

Jadual 2: Skala Interpretasi Tahap Kemahiran Mental Pemain

Tahap	Kategori	Nilai
1	Rendah	1.00-2.33
2	Sederhana	2.34-3.67
3	Tinggi	3.68-5.00

Jadual 3: Tahap Kemahiran Mental Pemain Bola Sepak MMU FC Mengikut Posisi

Posisi Skala	Penjaga Gol	Pertahanan	Tengah	Penyerang
	Tahap			
Penetapan Matlamat	3	3	3	3
Keyakinan Diri	3	3	3	3
Kawalan Ketakutan	2	2	2	2
Komitmen	3	3	3	3
Relaksasi	2	2	3	2
Pengaktifan	2	2	3	2
Reaksi Tekanan	2	2	2	2
Fokus	2	1	2	2
Fokus Semula	2	1	2	2
Imej	2	2	3	3
Latihan Mental	2	3	3	3
Perancangan Pertandingan	2	3	3	3

Berdasarkan Jadual 3, pemain tengah menunjukkan tahap kemahiran mental yang tinggi dalam 8 daripada 12 skala. Pemain penyerang juga menunjukkan skor yang baik di mana 6 daripada 12 skala berada di tahap tinggi dan selebihnya pada tahap sederhana. Pertahanan juga menunjukkan skor yang baik di mana 5 daripada 12 skala pada tahap tinggi, 5 di tahap sederhana dan 2 di tahap rendah. Bagi penjaga gol pula, 3 skala di tahap tinggi dan 9 di tahap sederhana.

Bagi menjawab persoalan kajian ini, analisis yang perlu dijalankan adalah *One Way Anova* dan *Pearson Correlation*. Bagi menjalankan analisis ini, taburan data hendaklah normal dan melalui ujian *normality* yang dijalankan, taburan data adalah normal kerana nilai skewness dan kurtosis kecil dan berada di antara -1.96 dengan +1.96. Jadual 4 menunjukkan ujian kebolehpercayaan bagi instrumen kajian ini. Nilai Cronbach's Alpha bagi instrumen kajian ini adalah pada .847. Nilai kebolehpercayaan instrumen kajian adalah baik.

Jadual 4: Kebolehpercayaan Instrumen Kajian

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.835	.847	12

Ujian Anova Sehalu dijalankan untuk mengenal pasti sekiranya terdapat perbezaan dalam tahap kemahiran mental mengikut posisi. Responden dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu Penjaga Gol, Pertahanan, Tengah dan Penyerang. Melalui analisis dijalankan terdapat perbezaan pada Fokus Semula ($F(3,26)=4.151, P=.016$).

Jadual 5: Anova

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Fokus Semula	Between Groups	8.926	3	3.149	4.151	.016
	Within Groups	18.634	26	.684		
	Total	27.560	29			

*The mean difference is significant at the 0.05 level.

Ujian Post hoc menggunakan Turkey HSD mendapati terdapat perbezaan signifikan di antara posisi Pertahanan ($M=2.194444$, $SD=.51201$) dan Tengah ($M=3.4167$, $SD=1.01317$) bagi skala Fokus Semula. Mean Difference bagi posisi Pertahanan dan Tengah adalah -1.22222 menunjukkan pemain di posisi Tengah mempunyai tahap Fokus Semula yang lebih baik berbanding Pertahanan. Bagi melihat hubungan antara posisi dan kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC, ujian Pearson Correlation dijalankan. Keputusan menunjukkan tiada hubungan signifikan antara posisi dan kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC.

PERBINCANGAN

Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap kemahiran mental pemain, melihat perbezaan kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC mengikut posisi dan juga melihat hubungan antara posisi dan kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC. Demi tujuan ini, soal selidik OMSAT-3 telah digunakan. 30 pemain yang akan mengharungi cabaran Liga Bolasepak IPT musim 2022/2023 telah menjawab soal selidik yang diberikan kepada mereka.

Melalui kajian yang dijalankan, secara keseluruhannya pemain bola sepak MMU FC mempunyai tahap kemahiran mental yang tinggi dan sederhana. Melalui dapatan kajian, pemain di posisi penjaga gol mempunyai tahap kemahiran mental yang tinggi pada skala penetapan matlamat, keyakinan diri dan kawalan ketakutan, manakala bagi skala yang lain tahap kemahiran mental penjaga gol adalah pada tahap sederhana. Penjaga gol berperanan sebagai benteng terakhir pasukan dan akan sering berdepan dengan serangan daripada pihak lawan. Penjaga gol perlu berani dan yakin bagi menjalankan peranan itu dengan baik.

Bagi pertahanan pula, tahap kemahiran mental bagi 5 skala iaitu Penetapan Matlamat, Keyakinan Diri, Kawalan Ketakutan, Latihan Mental dan Perancangan Pertandingan berada pada tahap yang tinggi. Namun tahap kemahiran mental bagi skala Fokus dan Fokus Semula adalah pada tahap rendah manakala bagi skala Komitmen, Relaksasi, Pengaktifan, Reaksi Tekanan dan Imejan berada pada tahap sederhana. Tahap kemahiran Fokus dan Fokus Semula berada di tahap rendah boleh menjadi salah satu sebab prestasi pasukan MMU FC tidak konsisten sepanjang bertanding di Liga Bola Sepak IPT terutamanya pada musim lalu. Pertahanan perlu mempunyai fokus yang baik supaya mereka sentiasa berwaspada dan menghalang serangan daripada pihak lawan. Begitu juga dengan Fokus Semula, kebolehan untuk kembali fokus setelah sesuatu yang tidak dirancang berlaku dalam pertandingan amat penting bagi Pertahanan. Sekiranya sesuatu di luar jangkaan berlaku semasa perlawanan, Pertahanan perlu tenang dan kembali fokus kepada perlawanan.

Pemain tengah pasukan MMU FC secara keseluruhannya mempunyai tahap kemahiran mental yang tinggi. Skor bagi skala Penetapan Matlamat, Keyakinan Diri, Komitmen, Relaksasi, Pengaktifan, Imejan, Latihan Mental dan Perancangan Pertandingan pemain Tengah adalah di tahap yang tinggi. Manakala 4 skala lain di tahap yang sederhana. Menurut Nag (2022), pemain Tengah menduduki kawasan tengah padang bola sepak dan peranan mereka adalah untuk bertindak sebagai penghubung antara pertahanan dan serangan. Pemain tengah perlu bertindak membantu kedua-dua aspek bola sepak iaitu serangan dan bertahan, tahap kemahiran tinggi yang ditunjukkan boleh disebabkan tugas dan peranan pemain Tengah sebagai enjin dalam pasukan yang membantu aspek serangan dan bertahan. Hasil kajian ini berbeza dengan dapatan kajian lepas dimana menurut Najah & Rejab (2015), berbanding dengan posisi lain, Penyerang mempamerkan nilai tertinggi, jika dibandingkan dengan pemain pertahanan dan pemain tengah.

Bagi pemain penyerang, separuh daripada skala yang diuji berada pada tahap tinggi iaitu Penetapan Matlamat, Keyakinan Diri, Kawalan Ketakutan, Imejan, Latihan Mental dan Perancangan Pertandingan manakala skala yang lain pada tahap sederhana. Peranan utama

penyerang adalah menjaringkan gol, membantu serangan dan memberi tekanan kepada pertahanan pasukan lawan. Penyerang yang mempunyai tahap kemahiran mental yang tinggi terutama bagi skala Keyakinan Diri boleh membantu meningkatkan prestasi Penyerang dalam menjaringkan gol. Penyerang yang yakin adalah penyerang yang efektif dan berani melakukan percubaan yang lebih banyak terhadap pasukan lawan. Menurut Hanton et al. (2002), Tahap keyakinan adalah dikaitkan dengan peningkatan dalam usaha dan motivasi, membolehkan keberkesanan persepsi situasi.

Ujian Anova Sehalu juga dijalankan untuk kajian ini dan hasil daripada analisis mendapati tiada perbezaan Kemahiran Mental di antara Posisi di Pasukan MMU FC kecuali pada skala Fokus Semula ($F(3,26)=4.151$, $P=.016$). Dapatan ini selari dengan kajian oleh Chavoshian et al. (2019) yang mengkaji kemahiran mental posisi pemain lelaki dalam liga perdana bola tampar pasukan Iran mendapati tiada perbezaan signifikan dalam skala berdasarkan posisi pemain. Melalui analisis Post Hoc yang dijalankan bagi menjawab persoalan kajian, perbezaan signifikan yang diperolehi melalui kajian ini adalah bagi skala Fokus Semula antara Pertahanan dan Pemain Tengah.

Kemahiran mental berbeza bagi skala ini adalah kerana peranan mereka yang berbeza dalam bolasepak. Pemain tengah berperanan menggerakkan pasukan perlu segera fokus semula walaupun berdepan dengan tekanan dan ada perkara yang tidak diingini berlaku. Dapatan ini berbeza dengan kajian oleh Najah & Rejeb (2015) yang mendapati, terdapat perbezaan di antara pemain penyerang dan pertahanan dalam 3 daripada 12 skala yang diuji iaitu keyakinan, motivasi (komitmen) dan pengaktifan. Seterusnya melalui analisis Korelasi Pearson, dapatan menunjukkan tiada hubungan signifikan antara posisi dan kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC.



KESIMPULAN

Melalui kajian ini, objektif yang telah ditetapkan dapat dikenal pasti. Kajian dapat mengenal pasti tahap Kemahiran Mental pemain bola sepak MMU FC. Secara keseluruhan pemain bola sepak MMU FC mempunyai tahap Kemahiran Mental yang tinggi dan sederhana kecuali bagi skala Fokus dan Fokus Semula dalam kalangan pemain Pertahanan. Dapatan kajian juga menunjukkan tiada hubungan signifikan antara posisi dan kemahiran mental pemain bolasepak MMU FC. Selain itu, tidak terdapat perbezaan signifikan antara posisi dan kemahiran mental kecuali bagi skala Fokus Semula di mana terdapat perbezaan di antara pemain tengah dan pertahanan. Bagi skor soal selidik, pemain di posisi Tengah dan Penjaga Gol mempunyai skor yang tinggi berbanding Penyerang dan terutamanya Pertahanan. Pihak pengurusan boleh meningkatkan latihan kemahiran mental bagi meningkatkan kemahiran mental pemain terutamanya penyerang dan pertahanan. Kajian masa depan boleh melibatkan kesemua pemain bolasepak di dalam Liga Bolasepak IPT bagi melihat tahap kemahiran mental pemain bolasepak di peringkat universiti.

PENGHARGAAN

Syukur kehadiran Allah SWT atas limpah kurniannya, penulisan ini dapat diselesaikan. Ribuan terima kasih kepada penyelia, Prof. Madya Dr. Muhamad Nizam Nazarudin atas tunjuk ajar dan bimbingan dalam proses melengkapkan kajian. Terima kasih yang tidak terhingga kepada keluarga terutama ibu dan ayah yang tidak jemu memberi sokongan dan menjadi tulang belakang sepanjang perjalanan melengkapkan penulisan dan kajian ini. Akhir sekali, kepada semua rakan yang membantu secara langsung dan tidak langsung, terima kasih atas sokongan dan bantuan dalam melengkapkan kajian dan penulisan.

RUJUKAN

- Boughattas, W. (2022). Evaluation of Mental Skills among Athletes: Is there a Difference between Males and Females? *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 9(3), 147–151.
- Bota J. D. (1993). Development of the Ottawa Mental Skills Assessment Tool (OMSAT). Unpublished Master's Thesis, University of Ottawa.
- Chavoshian, M., Soukhtehzari, S., Angoorani, H., Rezaei, M., & Mansour, S. (2018). Assessing and Comparing Mental Skills of Men Players' Positions in Volleyball Premier League Team of Iran. *Sleep and Hypnosis-International Journal*, 21(1), 38–43. <https://doi.org/10.5350/sleep.hypn.2019.21.0170>
- Cox, R. H. (2007). *Sport psychology: Concepts and Applications*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Durand-Bush. N., Salmela J. H., & Green-Demers. I. (2001). The Ottawa Mental Skills Assessment Tool (OMSAT-3). *Sport Psychologist*, 15, 1-19.
- Fairouz, A., Nasr, C., Ebdelhakim, C., Karim, A. & Chohdi, S. (2013). Evaluation of Mental Skills of the High Level Athletes: Example of the Athletes of Martial Arts. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 10 (4), 58-65.
- Ghafar, M. N. A. (1999). *Penyelidikan Pendidikan*, Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia (UTM).
- Guelmani, N., Hamrouni. S., & Agrebi, B. (2014). Psychological Profiles of Talented Male Youth Athletes in Team Sports Games. *Journal of Physical Education and Sports Management*, 5(1), 5-10.
- Guelmani, N., Hamrouni, S., & Agrebi, B. (2018). Psychological Profiles of Talented Male Youth Athletes in Team Sports Games. *Global Journal of Medical, Physical and Health Education*, 7(2), 244-249.
- Gurpreet, K. & Rajinder, K. (2019). A Comparison of Male and Female Voleyball Players' Mental Abilities. *International Journal of Research in Social Sciences*, 9(1)
- Hanin, Y. & Stambulova, N. (2004). *Sport Psychology: The Psychology of Athletic Excellence*.
- Marius, C., Serban, D., Nelu, P. & Cosmin, P. (2011). A Confirmatory Factor Analysis of The Ottawa Mental Skills Assessment Tool (Omsat-3*)-Romanian Version. *Human Movement*, 12(2), 159-164.
- Moran, A. (2004). *Sport and Exercise Psychology: A Critical Introduction*. Routledge.
- Nag, U. 2022. *How Many Players in Football? Know All Positions*. Olympics.com. Retrieved January 19, 2023, from <https://olympics.com/en/news/how-many-players-in-football-positions>
- Najah, A., & Rejeb, R. B. (2015). The Psychological Profile of Youth Male Soccer Players in Different Playing Positions. *Advances in Physical Education*, 05(03), 161–169. <https://doi.org/10.4236/ape.2015.53020>
- Najah, A., & Rejeb, R. B. (2016). Psychological Characteristics of Male Youth Soccer Players: Specificity of Mental Attributes According to Age Categories. *Advances in Physical Education*, 06(01), 19–26. <https://doi.org/10.4236/ape.2016.61003>
- Nur Dalilah, D. & Tajul, A. M. (2017). Kekuatan Mental dan Prestasi Akademik Atlet Bola Sepak Universiti Kebangsaan Malaysia. *Journal of Sport Science and Physical Education, Malaysia*, 6(1), 21-35.
- Orlick, T. & Parlington. J. (1988). *Mental Links to Excellence*. *Sport Psyschologist*, 2, 105-130.
- Pulungan, K. A., & Dimyati, D. 2019. The Psychological Skill Characteristics of Indonesian Volleyball Players Reviewed Based on Gender and Position. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 279. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.13178
- Salmela J. H. (1992). *The Ottawa Mental Skills Assessment Tool (OMSAT)*. Unpublished manuscript, University of Ottawa

KETERANGAN BERKENAAN PENULIS

Khairul Aiman Ahmad Hafad

Pelajar Pascasiswazah
Fakulti Pendidikan (Pengurusan Sukan)
Universiti Kebangsaan Malaysia
khairulaimanahmad@gmail.com

Mohamad Nizam Nazarudin

Pensyarah
Pusat Kajian Pendidikan & Kesejahteraan Komuniti
Universiti Kebangsaan Malaysia
mohdnizam@ukm.edu.my



REKOD PENERBITAN JTSS

1. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 1/ Jun 2014
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Banting Selangor
2. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 2/ Disember 2014
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah
3. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 3/ Jun 2015
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Sultan Azlan Shah
4. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 4/ Disember 2015
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Banting Selangor
5. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 5/ Jun 2016
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Sultan Azlan Shah
6. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 6/ Disember 2016
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Nilai Negeri Sembilan
7. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 7/ Jun 2017
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Sultan Idris Shah
8. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 8/ Disember 2017
Terbitan Jabatan Pendidikan Politeknik & Politeknik Metro Kuala Lumpur
9. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 9/ Mac 2020
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
10. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 10/ Julai 2020
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
11. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Edisi 11/ November 2020
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
12. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 12/ Mac 2021
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
13. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 2, Edisi 12/ Mac 2021
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
14. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 13/ Julai 2021
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
15. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 14/ November 2021
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
16. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 2, Edisi 14/ November 2021
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
17. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 15/ Mac 2022
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik

18. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 16/ Julai 2022
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
19. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 17/ November 2022
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
20. **Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 1, Edisi 18/ Jun 2023**
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik
21. Jurnal Teknikal dan Sains Sosial Jilid 2, Edisi 18/ Jun 2023
Terbitan Politeknik Nilai Negeri Sembilan, Jabatan Pendidikan Politeknik



SENARAI PENYUMBANG ARTIKEL JTSS 1-18 (184 ARTIKEL)

1. Universiti Kebangsaan Malaysia	42 Artikel
2. Politeknik Nilai Negeri Sembilan	23 Artikel
3. Universiti Pendidikan Sultan Idris	12 Artikel
4. Politeknik Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah	9 Artikel
5. Politeknik Sultan Idris Shah	8 Artikel
6. Universiti Teknologi Malaysia	8 Artikel
7. Universiti Islam Selangor	7 Artikel
8. Politeknik Banting Selangor	6 Artikel
9. Universiti Sains Islam Malaysia	5 Artikel
10. Politeknik Ungku Omar	4 Artikel
11. Universiti Putra Malaysia	4 Artikel
12. IPGM Kampus Pendidikan Islam Bangi	4 Artikel
13. Politeknik Sandakan Sabah	4 Artikel
14. IPGM Kampus Sultan Abdul Halim	3 Artikel
15. Politeknik Negeri Medan Indonesia	3 Artikel
16. Politeknik Sultan Haji Ahmad Shah Pahang	2 Artikel
17. Politeknik METrO Johor Bahru	2 Artikel
18. Universiti Malaysia Kelantan	2 Artikel
19. Universiti Pertahanan Nasional Malaysia	2 Artikel
20. Kolej Komuniti Sabak Bernam	2 Artikel
21. Kolej Komuniti Cawangan Hulu Terengganu	2 Artikel
22. Politeknik Mersing Johor	2 Artikel
23. Universiti Tun Hussein Onn Malaysia	1 Artikel
24. Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin	1 Artikel
25. Politeknik Kota Kinabalu	1 Artikel
26. Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin	1 Artikel
27. Politeknik Metro Kuala Lumpur	1 Artikel
28. Politeknik Merlimau Melaka	1 Artikel
29. Politeknik Pasir Gudang	1 Artikel
30. Politeknik Tuanku Sultanah Bahiyah	1 Artikel
31. Politeknik Ibrahim Sultan	1 Artikel
32. Kolej Komuniti Cawangan Maran	1 Artikel
33. Kolej Komuniti Cawangan Melaka	1 Artikel
34. Kolej Komuniti Cawangan Jasin	1 Artikel
35. Kolej Komuniti Cawangan Pasir Gudang	1 Artikel
36. Kolej Komuniti Cawangan Kota Tinggi	1 Artikel
37. Kolej Komuniti Cawangan Arau	1 Artikel
38. Kolej Komuniti Cawangan Kluang	1 Artikel
39. Universiti Teknikal Malaysia Melaka	1 Artikel
40. Universiti Teknologi MARA Shah Alam	1 Artikel
41. Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang	1 Artikel
42. Ministry of International Trade & Industry (MITI)	1 Artikel
43. Hospital Kuala Lumpur	1 Artikel
44. SK Semenggok, Kuching, Sarawak	1 Artikel
45. IPG Kampus Ilmu Khas	1 Artikel
46. KUPU Seri Begawan, Negara Brunei Darussalam	1 Artikel



SENARAI PEWASIT (SEMASA)

- | | |
|---|---|
| 1. Almarhum Dr. Mohd Zuhir A. Rahman | PNS (Pend. Islam/ B. Arab) |
| 2. Dr. Hjh. Nor Hayati Fatmi Talib | PNS (Pend. Islam/ Penilaian & Pengukuran) |
| 3. Dr. Narizan Abdullah | PNS (Perdagangan) |
| 4. Dr. Isdawati Ismail | PNS (Psikologi/ TESL) |
| 5. Dr. Halimah Che Hassan (Bersara) | PNS (Kejuruteraan Mekanikal) |
| 6. LAr. Dr. Fara Diba Badrul Hisham | PNS (Agroteknologi) |
| 7. Dr. Nor Rahimy Khalid | PNS (Perdagangan) |
| 8. PM. Dr. Azmil Hashim | UPSI (Pend. Islam/ Tahfiz) |
| 9. PM. Dr. Mazdi Marzuki | UPSI (Geografi/ Alam Sekitar) |
| 10. Dr. Abu Zarrin Selamat | UPSI (Pend. Islam/ TITAS) |
| 11. PM. Dr. Ridzwan Che Rus | UPSI (TVET) |
| 12. PM Dr. Charanjit Kaur Swaran Singh | UPSI (TESL) |
| 13. Dr. Harleny Abd. Arif | UPSI (Seni) |
| 14. PM. Dr. Hamidah Yamat | UKM (TESL) |
| 15. Dr. Azizi Umar | UKM (Pend. Islam/ TITAS) |
| 16. Dr. Nasruddin Yunos | UKM (Pend. Islam/ TITAS) |
| 17. PM. Dr. Ahmad Munawar Ismail | UKM (Peng. Islam) |
| 18. Dr. Hamdi Ishak | UKM (Peng. Islam/ B. Arab) |
| 19. PM. Dr. Latifah Abdul Majid | UKM (Peng. Islam/ Falsafah) |
| 20. Dr. Halim Razali | UKM (Kejuruteraan Tenaga Solar/TVET) |
| 21. Pof. Dr. Asmawati Suhid | UPM (Pend. Islam/ Pendidikan) |
| 22. PM. Dr. Ahmad Tarmizi Talib | UPM (Sosiologi) |
| 23. PM. Dr. Roselina Karim | UPM (Teknologi Makanan) |
| 24. PM. Dr. Kamaruzzaman Abd Ghani | UMK (Pend. Islam/ B. Arab) |
| 25. Ts. Dr. Md. Ashlyzan Razik | UMK (Pengurusan Perniagaan/ TVET) |
| 26. Dr. Noor Hisham Md Nawi | UMK (Pend. Islam/ B. Arab) |
| 27. PM. Dr. Noornajihan Jaafar | USIM (Pend. Islam/ Al-Quran) |
| 28. Dr. Nurul Asiah Fasehah Muhamad | USIM (Pend. Islam/ Falsafah) |
| 29. Prof. Dr. Mohd Aderi Che Noh | USIM (Pend. Islam) |
| 30. LAr Dr. Noor Hayati Ismail | USIM (Agroteknologi) |
| 31. Dr. Rezki Perdani Sawai | USIM (Psikologi) |
| 32. Dr. Kamaru Salam Yusof | UNISSA (Hadith) |
| 33. Pof. Dr. Jimaaain Safar | UTM Skudai (Pend. Islam/ Penilaian) |
| 34. PM. Ts. Dr. Mohd Ahadlin Mohd Daud | UTeM (Kejuruteraan Aero) |
| 35. Ts. Dr. Md. Baharuddin Abdul Rahman | USM (TVET/ Mekanikal Pembuatan) |
| 36. Dr. Hasanuldin Mohd | UniZA (Peng. Islam) |
| 37. Dr. Mariah Awang | UTHM (TVET) |
| 38. Dr. Hairol Mak Din | KUIS (Pend. Islam/ TITAS) |
| 39. Dr. Zetty Nurzuliana Rashed | KUIS (Pend. Islam/ Pendidikan) |
| 40. PM. Dr. Norsaleha Mohd Salleh | KUIS (Pend. Islam/ Falsafah) |
| 41. Dr. Ahmad Yunus Kasim | KUPUSB (Pend. Islam/ TITAS) |
| 42. Dr. Nurul Ajleaa Abdul Rahman | UiTM Dungun (TESL) |
| 43. Dr. Kamariah Yusof | UiTM Shah Alam (TITAS) |
| 44. Dr. Norhapizah Mohd Burhan | UiTM Jengka (Pend. Islam/ IT) |
| 45. Dr. Azhar Ahmad | BPG KPM (Pend. Islam) |
| 46. Dr. Nur Hanani Hussin | BPI, KPM (Pend. Islam) |
| 47. Dr. Norhannan Ramli | IPGM, KPM (Pend. Islam) |
| 48. Dr. Hj. Bani Hidayat Mohd Shafie | IPG KPI (Pend. Islam) |
| 49. Dr. Abdul Aziz Mahayudin | IPG KPI (Pend. Islam) |
| 50. Dr. Farah Ilyani Zakaria | IPG KPI (Pend. Islam) |
| 51. Dr. Ishak bin Abd, Manaf | IPG KSAH (Pend. Islam) |
| 52. Dr. Noraini Omar | IPG KTAR (Pend. Islam) |

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 53. Dr. Hj. Muhammad Nordin | SMK Pasir Panjang (Pend. Islam/ Penilaian Pengukuran) |
| 54. Dr. Rashidah Md Hasan | IPG KTB (Pend. Islam) |
| 55. Dr. Nor Zanariah Talib | IAB (Peng. Islam) |
| 56. Dr. Alias Mat Saat | PPD (Pend. Islam) |
| 57. Dr. Yusni Mohamad Yusak | PPD (Pend. Islam/ Tahfiz) |
| 58. Eng. Dr. Hj. Zunuwanas Mohamad | PSA (Kejuruteraan Mekanikal/ TVET) |
| 59. Dr. Seri Bunian Mokhtar | PUO (Kejuruteraan Awam) |
| 60. Dr. Hasnim Harun | PUO (IT) |
| 61. Dr. Mazlina Jamaludin | PSIS (Pelancongan & Hospitaliti) |
| 62. Dr. Siti Nor Fartihah Zakaria | PJK (Akuakultur/ Perikanan) |
| 63. Dr. Salwa Amirah Awang | PSAS (Pend. Islam/ TESL) |
| 64. Dr. Tamil Moli Loganathan | PBS (Kejiriteraan Mekanikal/ TVET) |
| 65. Dr. Mohd. Sabri Mamat | MRSM Tun Dr Ismail (Pend. Islam) |
| 66. Mejar Dr. Hj. M. Hamdan Abdullah | KK RTC Gopeng (Pend. Islam) |
| 67. Dr. Rokimah Mohamad | PKTM (Perdagangan) |

- | | |
|----------------|--|
| BPG KPM | Bahagian Profesionalisme Guru, KPM |
| BPI, KPM | Bahagian Pendidikan Islam, KPM |
| IAB Enstek | Institut Aminuddin Baki Enstek |
| IPG KPI | Institut Pend Guru Kampus Pendidikan Islam |
| IPG KT | IPG Kampus Teknik Enstek |
| IPG KTAR | IPG Kampus Tun Abdul Razak |
| IPG KSAH | Institut Pendidikan Guru Kampus Sultan Abdul Halim |
| IPG KTB | Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun |
| IPGM, KPM | Institut Pendidikan Guru Malaysia, KPM |
| KUIS | Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor |
| KUPUSB | Kolej Universiti Perguruan Ugama Seri Begawan |
| PJK | Politeknik Jeli Kelantan |
| PKTM | Persatuan Kedoktoran Teknikal Malaysia |
| PNS | Politeknik Nilai Negeri Sembilan |
| PPD | Politeknik Port Dickson |
| PSA | Politeknik Sultan Salahuddin Abd Aziz Shah |
| PSAS | Politeknik Sultan Azlan Shah |
| PSIS | Politeknik Sultan Idris Shah |
| PUO | Politeknik Ungku Omar |
| UKM | Universiti Kebangsaan Malaysia |
| UiTM Dungun | Universiti Teknologi Mara Dungun |
| UiTM Jengka | Universiti Teknologi Mara Jengka |
| UiTM Shah Alam | Universiti Teknologi Mara Shah Alam |
| UMK | Universiti Malaysia Kelantan |
| UNISSA | Universiti Islam Sultan Sharif Ali Brunei |
| UniSZA | Universiti Sultan Mizan Zainal Abidin |
| UPM | Universiti Putra Malaysia |
| UPSI | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| USIM | Universiti Sains Islam Malaysia |
| USM | Universiti Sains Malaysia |
| UTeM | Universiti Teknikal Malaysia Melaka |
| UTHM | Universiti Tun Hussein Onn Malaysia |
| UTM Skudai | Universiti Teknologi Malaysia Skudai |