

## Kesahan Instrumen Pembangunan Model Gamifikasi Kosa Kata Arab Menggunakan *Design and Development Research* (DDR)

[Instrument Validity for Development of Arabic Vocabulary Gamification Model Using Design and Development Research (DDR)]

Mohammad Najib Jaffar<sup>1\*</sup>, Azman Ab. Rahman<sup>2</sup>, Mohd Adi Amzar Muhammad Nawawi<sup>1</sup>,  
Mohammad Imran Ahmad<sup>3</sup>, Naqibah Mansor<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup>(Corresponding Author) Fakulti Pengajian Bahasa Utama, Universiti Sains Islam Malaysia, Bandar Baru Nilai 71800, Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.  
E-mail: [najib@usim.edu.my](mailto:najib@usim.edu.my)

<sup>2</sup> Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, Bandar Baru Nilai 71800, Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

<sup>3</sup> Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Universiti Islam Selangor, Bandar Seri Putra 43000, Kajang, Selangor, Malaysia.

|                         |                           |                            |
|-------------------------|---------------------------|----------------------------|
| Received date: 16/01/25 | Acceptance date: 04/02/25 | Available Online: 23/04/25 |
|-------------------------|---------------------------|----------------------------|

### ABSTRAK

Kajian rintis digunakan untuk menguji kaedah terbaik bagi mentadbir instrumen, mengenalpasti sampel kajian dan kesesuaian kaedah kajian. Kajian ini bertujuan untuk membangunkan dan mengesahkan kesahan instrumen soal selidik yang digunakan dalam pembangunan model gamifikasi kosa kata Arab. Instrumen soal selidik yang dibangunkan terdiri daripada 90 item yang merangkumi demografi, pemerolehan kosa kata Arab sedia ada, pemerolehan kosa kata melalui gamifikasi, dan pembangunan gamifikasi bahasa Arab. Instrumen kajian ini telah mendapat semakan pakar dalam bidang bahasa Arab, dengan penekanan kepada kesahan bahasa dan kandungan. Ujian rintis juga dijalankan untuk menguji kestabilan dan keupayaan instrumen. Hasil ujian menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebanyak .997, yang menunjukkan tahap kebolehpercayaan dan konsistensi yang sangat tinggi. Kajian ini menyimpulkan bahawa instrumen soal selidik yang dibangunkan adalah sah dan boleh dipercayai untuk digunakan dalam kajian lanjut. Penemuan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab melalui pendekatan gamifikasi.

**Kata Kunci:** Kajian rintis, kesahan, instrumen, kosa kata Arab, nilai Alpha Cronbach.

### ABSTRACT

The pilot study was used to test the best methods for administering the instrument, identifying the study sample, and the suitability of the study methods. This study aims to develop and validate the validity of the questionnaire instrument used in the development of an Arabic vocabulary gamification model. The questionnaire instrument developed consists of 90 items covering demographics, existing Arabic vocabulary acquisition, vocabulary acquisition through gamification, and the development of Arabic language gamification. This research instrument underwent expert review in the field of

Arabic, with an emphasis on language and content validity. A pilot test was also conducted to assess the stability and capability of the instrument. The test results showed a Cronbach's Alpha value of .997, indicating a very high level of reliability and consistency. The study concludes that the developed questionnaire instrument is valid and reliable for further research. This finding is expected to contribute significantly to Arabic language learning through the gamification approach.

**Keywords:** Pilot study, validity, instrument, Arabic vocabulary, Cronbach's Alpha value.

---

## PENDAHULUAN

Gamifikasi merupakan istilah yang dipinjam daripada bahasa Inggeris iaitu *gamification*. Menurut Saari dan Tan Hoe (2022), gamifikasi ditakrifkan sebagai satu proses penentuan dan penggunaan elemen-elemen permainan dalam aktiviti formal dan bidang serius yang asalnya bukan permainan. Dalam konteks pendidikan, pendekatan gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dapat merangsang dan memberikan motivasi kepada pengamalnya agar pengajaran dapat diintegrasikan dalam bentuk permainan (Tan, 2015). Pendekatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses PdP menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, selain menjadikan aktiviti yang pada asalnya bukan permainan sebagai satu aktiviti bermain yang formal dan serius (Putz, Hofbauer & Treiblmaier, 2020). Proses PdP bukan hanya melibatkan guru dan pelajar sahaja untuk bekerjasama, bahkan ia memerlukan kolaborasi antara sesama pelajar.

Pendekatan permainan dalam pembelajaran membantu pelajar terlibat dalam interaksi sosial dan mengekalkan motivasi mereka dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan menggabungkan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, guru boleh mewujudkan persekitaran pembelajaran aktif, mewujudkan sikap berdaya saing dan meningkatkan interaksi sosial antara pelajar dan rakan sebaya mereka. (Abdul Hakim et al., 2015). Nguyen dan Khuat (2003) berpendapat bahawa pelajar bosan dengan kaedah pembelajaran kosa kata berbentuk tradisional. Mereka menyatakan bahawa pelajar lebih suka mempelajari bahasa dalam persekitaran santai, seperti permainan perbendaharaan kata, kerana melalui kaedah permainan menarik dan komunikatif, pelajar akan dapat menguasai 80 peratus daripada apa yang mereka pelajari di dalam kelas. Gamifikasi sebagai aktiviti pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang dapat menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pelajaran. Hal ini adalah kerana aktiviti permainan menyeronokkan pelajar dan dapat dilaksanakan dalam keadaan riadah (Nguyen & Khuat, 2003).

## KAJIAN LEPAS

Banyak kajian berkaitan teknik dan proses pengajaran dan pembelajaran khususnya dalam lapangan bahasa Arab telah dilakukan. Kajian-kajian tersebut banyak membahaskan berkenaan kepelbagaian teknik yang dapat memberi rangsangan positif terhadap perkembangan minda pelajar. Ini adalah kerana dengan bersumberkan teknik pengajaran yang menarik, dapat mewujudkan suasana pembelajaran bahasa yang proaktif dan menyeronokkan dalam kalangan pelajar. Kajian Al-Barry (2011) telah mendapati bahawa teknik pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan permainan bahasa sangat berkesan ke atas pelajar bahasa Arab peringkat asas kerana pelajar lebih cenderung kepada sesuatu yang baharu berbanding kaedah pengajaran berbentuk tradisional. Keadaan ini secara tidak langsung telah menunjukkan kelainan yang diaplikasikan dalam teknik PdP bahasa Arab mampu memupuk dan menyemai minat pelajar

untuk mempelajari bahasa Arab. Kajian Suhaila et al (2017) juga telah membuktikan bahawa pendekatan dan kaedah permainan sangat efektif jika diaplikasikan dalam PdP bahasa Arab dan boleh dilaksanakan dalam aktiviti pembelajaran bahasa Arab yang berbentuk formal.

Walau bagaimanapun, aspek dalaman yang melibatkan aspek motivasi merupakan faktor penting yang memberi kesan kepada keberkesanan kepada seseorang pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab (Abdul Hakim et al., 2015). Kajian Muhammad Sabri & Nor Aziah (2011) telah mendapati bahawa peranan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi, kemahiran, dan kebolehan pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab. Proses PdP bukan hanya melibatkan guru dan pelajar sahaja untuk bekerjasama, bahkan ia memerlukan kolaborasi antara sesama pelajar. Pendekatan permainan dalam pembelajaran membantu pelajar terlibat dalam interaksi sosial dan mengekalkan motivasi mereka dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan menggabungkan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, guru boleh mewujudkan persekitaran pembelajaran yang aktif, mewujudkan sikap berdaya saing dan meningkatkan interaksi sosial antara pelajar dan rakan sebaya mereka Abdul Hakim et al., (2015). Kajian Nguyen & Khuat (2003) juga mendapati bahawa gamifikasi merupakan aktiviti pembelajaran dan pendekatan yang mampu menarik minat pelajar untuk terus belajar. Ini terbukti dengan kajian beliau yang menyatakan bahawa pelajar mampu menguasai 80 peratus jika aktiviti atau pendekatan gamifikasi dipraktikkan dalam proses pembelajaran. Kajian Suhaila et.al (2017) juga menyatakan keberkesanan aktiviti permainan atau gamifikasi dalam perkhemahan bahasa Arab dapat meningkatkan keyakinan berkomunikasi dengan penutur jati Arab apabila pelajar diberi peluang untuk mempraktikkan bahasa itu di luar waktu pembelajaran biasa dan dalam keadaan yang santai dan menyeronokkan.

Dalam pada itu, kesahan instrumen dalam sesuatu kajian sangat penting untuk dilaksanakan dengan sepenuhnya dan mengikut tatacara yang betul kerana ia menentukan kadar kebolehpercayaan sesuatu kajian itu sama ada tinggi atau sebaliknya. Kajian Muhammad Haron Husaini et.al (2019) misalnya dalam pengesahan instrumen bahan bantu mengajar Bahasa Arab, telah melibatkan seramai tiga orang pakar dalam menentukan kesahan instrumen yang dilakukan. Keseluruhan instrumen yang dilakukan adalah melibatkan empat komponen utama, sebelas konstruk dan 82 item secara keseluruhannya. Melalui kesahan instrumen yang dilakukan oleh tiga orang pakar, nilai purata kebolehpercayaan yang diperolehi adalah 0.736 sekaligus menunjukkan bahawa instrumen ini mempunyai kadar kebolehpercayaan yang tinggi dan boleh digunakan dalam menilai amalan pengajaran, kekerapan dan kesediaan bahan bantu mengajar Bahasa Arab yang melibatkan sekolah menengah di Malaysia.

Begitu juga dengan kajian Mohd Faizal Nizam & Leow (2017) yang memfokuskan berkenaan kesahan instrumen penilaian sendiri pembelajaran Geometri untuk tingkatan satu. Dalam kajian ini, seramai lima orang pakar dalam bidang Pendidikan Matematik telah terlibat untuk menilai instrumen soal selidik yang terdiri daripada lima konstruk utama dan 79 item. Nilai kesahan yang diperolehi adalah berada pada tahap yang sangat baik dan ini membantu kepada murid dan guru untuk mencari strategi terbaik dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk subjek tersebut. Kajian Mohammad Imran Ahmad et.al (2019) pula memperincikan berkenaan keperluan dan kepentingan menjalankan proses kesahan instrumen bagi model keperluan bahasa Arab bagi tujuan pelancongan Islam di Selangor. Proses kesahan instrumen telah melibatkan seramai empat orang pakar bidang yang bertanggungjawab untuk menilai dan mengesahkan empat konstruk utama dan 46 item. Hasil kesahan instrumen telah menunjukkan kadar kebolehpercayaan yang tinggi diperolehi iaitu sebanyak 0.845. Secara umumnya, pemaparan beberapa kajian berkaitan ini sangat penting bagi menunjukkan kepentingan proses kesahan untuk dilakukan terhadap konstruk dan item yang dibina mengikut kepada bidang yang ingin diterokai. Kegagalan untuk melaksanakan proses kesahan instrumen ini akan mengakibatkan kebolehpercayaan terhadap output kajian akan diragui dan menjejaskan kredibiliti pengkaji yang terlibat.

## METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kajian reka bentuk dan pembangunan (DDR). Dalam konteks ini, sebuah model gamifikasi kosa kata Arab yang disimulasikan daripada modelmodel sedia ada yang pernah dihasilkan. Kajian DDR ini bersandarkan kepada Richey dan Klein (2007) yang menegaskan bahawa sebuah kajian pembangunan adalah suatu kajian yang merangkumi proses yang amat teratur dan bersistematik di mana ia meliputi proses reka bentuk, pembangunan dan penilaian sesuatu produk yang dihasilkan. Secara ringkasnya, kajian yang dijalankan melalui tiga fasa utama yang terdiri daripada fasa analisis keperluan, fasa reka bentuk dan pembangunan model dan fasa penilaian kebolegunaan model. Jadual 1 menunjukkan kaedah kajian yang dijalankan berdasarkan setiap fasa yang diadaptasikan oleh buku *Design and Development Research: Emergent Trends in Educational Research* (2013).

Jadual 1: Kajian berdasarkan DDR

|   | Fasa                        | Kaedah                                             |
|---|-----------------------------|----------------------------------------------------|
| 1 | Analisis Keperluan          | Soal selidik                                       |
| 2 | Reka bentuk dan Pembangunan | Kajian literatur, kaedah <i>Fuzzy Delphi</i> (FDM) |
| 3 | Penilaian Kebolegunaan      | Teknik Kumpulan Nominal Ubahsuai (Modified NGT)    |

### Pembangunan Instrumen Soal Selidik

Dalam fasa analisis keperluan ini, penyelidik membangunkan instrumen soal selidik berdasarkan kepada sorotan literatur kajian-kajian lepas. Item yang dibangunkan dalam soal selidik dibahagikan kepada empat bahagian iaitu demografi, pemerolehan kosa kata Arab sedia ada, pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi dan pembangunan gamifikasi bahasa Arab. Soal selidik ini dibina bagi meninjau keperluan pembangunan model gamifikasi bahasa Arab. Jadual di bawah merupakan perincian bagi item-item yang terdapat dalam setiap bahagian dan sub elemen yang terdapat dalam instrumen soal selidik.

Jadual 2: Perincian Instrumen Soal Selidik

| Bahagian                                 | Sub Elemen           | Bil. Item |
|------------------------------------------|----------------------|-----------|
| (A) Demografi                            |                      | 6 item    |
| (B) Pemerolehan Kosa Kata Arab Sedia Ada | (B1) Peranan Guru    | 10 item   |
|                                          | (B2) Peranan Pelajar | 9 item    |

|                                                  |                                                                                          |                |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| (C) Pemerolehan Kosa Kata Menggunakan Gamifikasi | (C1) Pengetahuan Gamifikasi Guru Bahasa Arab                                             | 8 item         |
|                                                  | (C2) Persepsi Guru Terhadap Minat Pelajar Menggunakan Kaedah Gamifikasi                  | 8 item         |
|                                                  | (C3) Persepsi Guru Terhadap Penguasaan Bahasa Arab Pelajar Menggunakan Kaedah Gamifikasi | 11 item        |
|                                                  | (C4) Persepsi Guru Terhadap Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi Kepada Pelajar            | 10 item        |
| (D) Pembangunan Gamifikasi Bahasa Arab           | (D1) Elemen-Elemen Gamifikasi                                                            | 12 item        |
|                                                  | (D2) Peranan Pembangun Aplikasi                                                          | 16 item        |
| <b>Jumlah:</b>                                   |                                                                                          | <b>90 item</b> |

Keseluruhan jumlah bilangan item yang dibangunkan adalah sebanyak 90 item. Bagi item yang terdapat dalam bahagian B, item-item yang dibangunkan berdasarkan kepada sorotan literatur (Lawson & Hogeboon, 1996; Dornyei, 2001; DeCarrico, 2001; Yang, 2006; Tim Hsu, 2006; Moir & Nation, 2008; Noorizah et al., 2012; Mohd Zaki et al., 2016; Irma Martiny et al., 2017; Zainur Rijal & Rosni, 2018 dan Amirul Mukminin & Zamri, 2019).

Manakala, dalam bahagian C, item-item dibangunkan berdasarkan kepada sorotan literatur (Cugelman, 2013; Irma Martiny et al., 2017; Rohaila & Khalid, 2017; Mohd Faruze & Norah, 2020; Nurfatin & Zarima, 2020; Rahmat, 2020; Fathi & Khadijah, 2021; Azita et al., 2021; Mohammad Najib et al., 2021 dan Nur Hadibah et al., 2022).

Seterusnya bagi item-item yang terdapat dalam bahagian D pula, item-item juga turut dibangunkan berdasarkan kepada sorotan literatur (Zichermann & Cunningham, 2011; McGrath & Bayerlein, 2013; HsinYuan Huang & Soman, 2013; Cugelman, 2013; Rohaila & Khalid, 2017; Laelasari et al., 2018; Mohd Faruze & Norah, 2020; Fitri et al., 2020; Mohammad Najib et al., 2021 dan Azita et al., 2021).

### Kesahan Instrumen Soal Selidik

Bagi menguatkan lagi kestabilan dan keupayaan instrumen soal selidik yang telah diadaptasi, ujian kesahan bahasa dan kandungan dijalankan berdasarkan kepada penilaian pakar dalam bidang yang bersesuaian dengan konteks kajian. Kesahan bahasa dan kandungan ini adalah dikategorikan dalam pendekatan kesahan rasional kajian sahaja. Hal ini adalah berpadanan dengan pandangan Norlia (2010) yang menyatakan bahawa pendekatan kesahan rasional adalah melibatkan beberapa faktor pembinaan item itu sendiri seperti item itu dibina berdasarkan pemikiran dan kepercayaan serta disahkan oleh pakar dalam sesebuah kajian. Kedua, item itu dibina adalah berdasarkan teori dan ia merujuk kepada jangkaan tingkah laku yang dapat menghasilkan teori yang digunakan, dan ketiga item dibina adalah amat berkesan dan

mempunyai kesahan yang tinggi. Dalam pada itu, kajian rintis juga digunakan untuk menguji kaedah terbaik di dalam mentadbir dan menginterpretasikan instrumen dan mengenal sampel serta kesesuaian kaedah analisis.

Seperti yang telah dinyatakan di atas, borang kesahan soal selidik dan instrumen yang dibangunkan telah disemak terlebih dahulu oleh tiga orang pakar bidang dalam bahasa Arab. Penyelidik memilih pensyarah universiti yang mempunyai latar pendidikan Doktor Falsafah untuk dijalankan ujian kesahan bahasa dan kandungan. Antara komen yang diberikan oleh pakar yang terlibat adalah seperti berikut:

#### ***Bahagian demografi***

1. Cadangan ditambah bahagian umur 41-50 tahun kerana umur dalam fasa ini kebanyakan telah mahir IT dan PAK21.
2. Cadangan dimasukkan bahagian ikhtisas atau opsyen guru
3. Perkataan Ijazah Sarjana ditukar kepada Sarjana Muda
4. Cadangan untuk menggunakan tempoh pada soalan nombor 5 iaitu pengalaman menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab

#### ***Bahagian item***

1. Cadangan ubahsuai konteks ayat.
2. Cadangan untuk melihat semua struktur ayat supaya tiada pertindihan item
3. Cadangan untuk memasukkan konstruk persepsi guru menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab
4. Tiada latar belakang kajian yg dibuat untuk membantu penilai memberikan maklum balas.
5. Responden kajian kurang jelas. Jika melibatkan pengajar dan pelajar, maka perlu bezakan instrumen berkenaan.
6. Soalan pemerolehan kosa kata tidak disusun dengan jelas dan tidak mencukupi.
7. Dicap cadangan susunan menggunakan taksonomi Bloom dan strategi PnP yang sesuai dalam pemerolehan kosa kata.
8. B2 Peranan pelajar... Pengajar yang respons atau pelajar?
9. Soalan pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi kurang jelas. Apakah beza antara aplikasi berasaskan permainan dengan gamifikasi? Sejauhmanakah aplikasi gamifikasi dalam pemerolehan kosa kata Arab ada di pasaran/sekolah/kelas? Kebimbangan mengenai kefahaman responden dengan perbezaan antara kedua-duanya.
10. Soalan keberkesanan disarankan menggunakan model tertentu agar hasil kajian lebih fokus.

Atas keterbatasan waktu, penyelidik hanya mengambil cadangan penambahbaikan kandungan dalam aspek demografi dan membuat pengubahsuaian konteks ayat menurut cadangan pakar. Namun demikian, agar memastikan instrumen yang dibangunkan mencapai tahap ketekalan, ujian kesahan instrumen soal selidik dijalankan. Hasil ujian tersebut mendapati nilai Alpha Cronbach mencapai .997 iaitu sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi. Oleh itu, penyelidik mendapati tiada keperluan untuk membuang dan memperbaiki konstruk soal selidik yang dibangunkan. Tambahan pula, fasa ini merupakan fasa analisis keperluan yang hanya ingin melihat secara umum persepsi guru terhadap pelajar dalam penggunaan gamifikasi.

## Kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik

Mengikut Mohd. Majid Konting (2000), Ghazali Darusalam dan Sufean Hussin (2019) pentafsiran pekali kebolehpercayaan yang boleh diterima mengikut pengamal penyelidikan dalam sains sosial ialah lebih daripada  $\alpha = .60$ . Manakala Nunally (1978) menyatakan nilai Alpha Cronbach hendaklah melebihi  $\alpha = .70$  untuk dianggap sebagai tahap yang boleh diterima. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan interpretasi skor Alpha Cronbach yang dicadangkan oleh Bond and Fox (2015).

Jadual 3: Interpretasi Skor Alpha Cronbach (Bond & Fox, 2015)

| Skor Alpha Cronbach | Tahap Kebolehpercayaan                                       |
|---------------------|--------------------------------------------------------------|
| 0.8 hingga 1.0      | Sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi |
| 0.7 hingga 0.8      | Baik dan boleh diterima                                      |
| 0.6 hingga 0.7      | Boleh diterima                                               |
| <0.6                | Item perlu dibaiki                                           |
| <0.5                | Item perlu digugurkan                                        |

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Borang kesahan instrumen kajian yang merangkumi 9 soalan telah diberikan kepada tiga orang pakar untuk membuat penilaian terhadap aspek kandungan instrumen soal selidik yang telah dibangunkan secara keseluruhan. Kesahan kandungan dinilai menggunakan skala 1 hingga 10 dengan indikator skala 1 (sangat tidak setuju) dan indikator skala 10 (sangat setuju). Menurut Preston dan Colman (2000), skala likert 10 mata dilihat bersesuaian untuk digunakan dalam membuat penilaian kesahan muka. Hal ini demikian kerana, skala 10 mata ini membolehkan pakar menilai aspek kandungan instrumen dengan lebih tepat dan teliti.

Dalam menentukan tahap interpretasi min, penyelidik melakukan perkiraan tersebut terlebih dahulu:

Angka (10) merujuk kepada skor maksimum, angka (1) merujuk kepada skor minimum dan angka (6) merujuk kepada enam tahap yang akan digunakan dalam menentukan tahap interpretasi min (lihat Jadual 1.1). Nilai 1.50 pula menunjukkan nilai sela antara tahap.

Jadual 4.1: Skor Min dan Tahap Interpretasi Min yang Digunakan

| Skor Min | Tahap Interpretasi Skor Min |
|----------|-----------------------------|
|----------|-----------------------------|

|              |                     |
|--------------|---------------------|
| 1.00 – 2.50  | Sangat tidak sesuai |
| 2.51 – 4.00  | Tidak sesuai        |
| 4.01 – 5.50  | Kurang sesuai       |
| 5.51 – 7.00  | Cukup sesuai        |
| 7.01 – 8.50  | Sesuai              |
| 8.51 – 10.00 | Sangat sesuai       |

(Sumber: Adaptasi daripada Mohd Azmir & Ku Hasnita, 2015)

Jadual 4.2: Tahap Kesesuaian Item Soal Selidik

| Bil | Perkara                                                                                                                  | Min  | SD   | Interpretasi Min |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------------------|
| 1   | Item soal selidik yang berkaitan dengan demografi responden sedia ada sesuai dan mencukupi.                              | 7.33 | 2.89 | Sesuai           |
| 2   | Item soal selidik yang berkaitan dengan peranan guru dalam pemerolehan kosa kata sedia ada (B1) sesuai dan mencukupi.    | 7.33 | 2.89 | Sesuai           |
|     |                                                                                                                          | 7.00 | 3.46 | Sederhana sesuai |
| 3   | Item soal selidik yang berkaitan dengan peranan pelajar dalam pemerolehan kosa kata sedia ada (B2) sesuai dan mencukupi. | 6.67 | 3.21 | Sederhana sesuai |
| 4   | Item soal selidik yang berkaitan dengan pengetahuan gamifikasi guru bahasa Arab (C1) sesuai dan mencukupi.               |      |      |                  |

|                                                                                                                                                          |      |      |        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|--------|
|                                                                                                                                                          | 7.33 | 2.89 | Sesuai |
| 5 Item soal selidik yang berkaitan dengan persepsi guru terhadap minat pelajar menggunakan kaedah gamifikasi (C2) sesuai dan mencukupi.                  |      |      |        |
|                                                                                                                                                          | 7.33 | 3.79 | Sesuai |
| 6 Item soal selidik yang berkaitan dengan persepsi guru terhadap penguasaan bahasa Arab pelajar menggunakan kaedah gamifikasi (C3) sesuai dan mencukupi. |      |      |        |
|                                                                                                                                                          | 7.67 | 3.21 | Sesuai |
| 7 Item soal selidik yang berkaitan dengan persepsi guru terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi kepada pelajar (C4) sesuai dan mencukupi.            |      |      |        |
|                                                                                                                                                          | 7.33 | 3.79 | Sesuai |
| 8 Item soal selidik yang berkaitan dengan elemen-elemen gamifikasi (D1) dalam pembangunan gamifikasi Bahasa Arab sesuai dan mencukupi.                   |      |      |        |
| 9 Item soal selidik yang berkaitan dengan peranan pembangun aplikasi (D2) dalam pembangunan gamifikasi Bahasa Arab sesuai dan mencukupi.                 | 7.33 | 3.79 | Sesuai |
|                                                                                                                                                          |      |      |        |
| Keseluruhan                                                                                                                                              | 7.26 | 3.31 | Sesuai |

## Perbincangan

Berdasarkan Jadual 4.2 menunjukkan secara keseluruhan penilaian pakar terhadap aspek kandungan instrumen soal selidik yang telah dibangunkan berada pada tahap sesuai dengan nilai min purata adalah 7.26 (SP = 3.31). Daripada 9 komponen, 7 komponen berada pada tahap sesuai dengan julat di antara 7.33 (SP = 2.89) hingga 7.67 (SP = 3.21). Tujuh komponen tersebut adalah komponen demografi (M = 7.33, SP = 2.89), komponen peranan guru dalam pemerolehan kosa kata sedia ada (B1) (M = 7.33, SP = 2.89), komponen persepsi guru terhadap minat pelajar menggunakan kaedah gamifikasi (C2) (M = 7.33, SP = 2.89), komponen persepsi guru terhadap penguasaan bahasa Arab pelajar menggunakan kaedah gamifikasi (C3) (M = 7.33, SP = 3.79), komponen elemen-elemen gamifikasi (D1) (M = 7.33, SP = 3.79), komponen peranan pembangun

aplikasi (D2) ( $M = 7.33$ ,  $SP = 3.79$ ) dan komponen persepsi guru terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi kepada pelajar (C4) ( $M = 7.67$ ,  $SP = 3.21$ ). Seterusnya adalah dua komponen yang berada pada tahap cukup sesuai iaitu komponen tahap pengetahuan gamifikasi guru bahasa Arab (C1) ( $M = 6.67$ ,  $SP = 3.21$ ) dan komponen peranan pelajar dalam pemerolehan kosa kata sedia ada (B2) dengan julat di antara hingga ( $M = 7.00$ ,  $SP = 3.46$ ).

Secara keseluruhannya, penilaian pakar terhadap aspek kandungan instrumen soal selidik menunjukkan bahawa ia berada pada tahap yang sesuai untuk digunakan dalam kajian. Nilai min purata yang agak tinggi (7.26) memberikan gambaran bahawa instrumen ini mempunyai kandungan yang baik dan boleh dipercayai, walaupun terdapat beberapa komponen yang mungkin memerlukan perhatian lebih lanjut.

## KESIMPULAN

Kajian ini menyimpulkan bahawa instrumen soal selidik yang dibangunkan untuk pembangunan model gamifikasi kosa kata Arab adalah sah dan boleh dipercayai. Melalui semakan pakar dalam bidang bahasa Arab dan penekanan kepada kesahan bahasa dan kandungan, instrumen yang terdiri daripada 90 item ini telah menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebanyak .997. Nilai ini menunjukkan tahap kebolehpercayaan dan konsistensi yang sangat tinggi. Ujian rintis yang dijalankan membuktikan bahawa instrumen ini stabil dan mampu digunakan dengan berkesan. Penemuan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab melalui pendekatan gamifikasi, dan instrumen soal selidik yang dibangunkan ini adalah sesuai untuk digunakan dalam kajian lanjut.

## PENGHARGAAN

Penghargaan kepada pihak Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) selaku pembiaya dana penyelidikan iaitu Geran Penyelidikan Khas USIM (GPI). Kod penyelidikan: PPP/KHAS\_FPBU/USIM/10623.

## RUJUKAN

- Abdul Hakim, A, Ab. Aziz, A & Wan Ismail, W. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*, 10, 104-121.
- Al-Barry, Qasim. (2011). Athar al-Istikhdam al-al'ab al-Lughawiyah fi Minhaj al- Lughah al-'Arabiyyah fi Tanmiyyah al-Anmat al-Lughawiyah lada Talabah al- Marhalah alAsasiyyah. *Majallah al-Urduniyyah fi al-'Ulum al-Tarbawiyah*, 7, 23-34.
- Amirul Mukminin, A., & Zamri, Z. (2019). *Pendidikan dan Pembelajaran: Perspektif Islam dan Barat*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Azita, A., Ahmad, M. N., & Zainab, Z. (2021). *Strategi Pengajaran Berkesan di Abad Ke-21*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Bond, T. G., & Fox, C. M. (2015). *Applying The Rasch Model Fundamental Measurement in the Human Sciences*. (Routledge & T. & F. Group, Eds.) (Third Edit). New York & London.
- Cugelman, B. (2013). Gamification: What it is and Why it Matters to Digital Health Behavior Change Developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), e3.  
<https://doi.org/10.2196/games.3139>

- DeCarrico, J. (2001). Vocabulary Learning and Teaching. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a Second or Foreign Language* (pp. 285-299). Heinle & Heinle.
- Dornyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. England: Cambridge University Press.
- Fathi, F., & Khadijah, K. (2021). The Impact of Digital Learning Tools on Student Engagement. *Journal of Educational Technology*, 22(4), 45-59.
- Fitri, F., Nor, N. M., & Rosmah, R. (2020). Assessing the Effectiveness of Online Learning Platforms. *Journal of Digital Education*, 15(2), 134-145.
- Ghazali Darusalam & Sufean Hussin. (2019). *Metodologi Penyelidikan Dalam Pendidikan: Amalan dan Analisis Kajian*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya, pp. 630
- HsinYuan Huang, W., & Soman, D. (2013). *Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action*. Canada: University of Toronto.
- Irma Martiny, I., Ahmad, A., & Siti, S. (2017). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa*. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Laelasari, L., Hamid, H., & Norazlin, N. (2018). Innovative Teaching Methods for Modern Classrooms. *International Journal of Innovative Research in Education*, 10(3), 89-101.
- Lawson, A., & Hogebon, J. (1996). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
- McGrath, N., & Bayerlein, L. (2013). Engaging Online Students through Active Learning Techniques. *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(2), 234-245.
- Mohammad Imran, A, Muhammad Firdaus, A.M, & Mohammad Najib, J. (2019). Kesahan dan Kebolehppercayaan Instrumen Model Keperluan Bahasa Arab Untuk Pelancongan Islam di Selangor. *e-Jurnal Bahasa dan Lingusitik*, 1(1), 48-62.
- Mohammad Najib, M., Siti, S. F., & Ahmad, A. R. (2021). Pembelajaran Maya dan Kesannya terhadap Pelajar. *Jurnal Pendidikan Maya*, 19(3), 76-89.
- Mohd Azmir, M. N., & Ku Hasnita, K. S. (2015). *Political Tolerance in Multi Ethnic Society: An Early Findings in Johor Bahru Parliamentary, Malaysia*. In Seminar on Government and Civilisation II (SOGOC II) (pp. 450-462). Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Mohd Faizal, F, & Leow, L (2017). Kesahan dan Kebolehppercayaan Instrumen Penilaian Kendiri Pembelajaran Geometri Tingkatan Satu. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(1), 211-265.
- Mohd Faruze, F., & Norah, N. (2020). Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan di Malaysia. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 35(1), 54-67.
- Mohd Majid, K. (2000). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Zaki, M., Roslan, R., & Syahrul, S. (2016). Kajian Keberkesanan Modul Pengajaran Berasaskan ICT. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 112-125.

- Moir, J., & Nation, P. (2008). Vocabulary Learning and Teaching. In C. N. Candlin & D. R. Hall (Eds.), *Language Teaching: Learning Vocabulary in Another Language* (pp. 1-15). Cambridge University Press.
- Muhammad Haron, H, Mohd Izzuddin, M, Ahmad Shafiq, A, Diyak Ulahman, D & Ab, Halim, A. (2019). Pembinaan dan Pengesahan Instrumen Penilaian Bahan Bantu Mengajar Bahasa Arab. *Jurnal AL-ANWAR*, 8(2), 39-50.
- Muhammad Sabri, S & Nor Aziah, A. (2011). A Study on Malaysian Language Learners Perception Towards Learning Arabic Via Online Games. *Gema Online - Journal of Language Studies*, 11 (3), 129-145.
- Nguyen & Khuat. (2003). Learning Vocabulary through Games. *Asian EFL Journal*. December 2003. <http://www.asian-efljournal.com/dec-03-sub.Vn.php>
- Noorizah, N., Ahmad, A., & Latifah, L. (2012). *Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Penerbit Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Norlia, N. (2010). Pendekatan Kesahan Rasional dalam Penyelidikan Pendidikan. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 12(2), 34-45.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory*. (2nd ed.). USA: McGraw-Hill.
- Nur Hadibah, N., Siti, S., & Ahmad, A. (2022). Inovasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Abad Ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 25(1), 101-114.
- Nurfatin, N., & Zarima, Z. (2020). Penggunaan Aplikasi Mudah Alih dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(4), 78-90.
- Preston, C. C., & Colman, A. M. (2000). *Optimal number of response categories in rating scales: Reliability, validity, discriminating power, and respondent preferences*. *Acta Psychologica*, 104(1), 1-15.
- Putz, L., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392.
- Rahmat, R. (2020). Kesan Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Rendah. *Jurnal Pendidikan Rendah*, 14(2), 55-68.
- Richey, R.C & Klein, J.D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. London: Erlbaum
- Rohaila, R., & Khalid, K. (2017). Cabaran dan Strategi dalam Pengajaran Bahasa Asing. *Jurnal Pengajaran Bahasa*, 10(2), 122-135.
- Saari, E.M., Tan, W.H. (2022). *Gamification in final year projects: Best practices in the bachelor of design in digital games programmes. Perspectives and Practices of Gamification* (pp. 185-205). Nova Science Publishers Inc.
- Suhaila, S, Maryam, M, Salmah, S, Kaseh, K & Hakim, H. (2017). al-Mu'askar Wasit Fa'al li Ta'ziz al-Maharat al- Lughawiyah. al-Lughah al-'Arabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al-'Arabiyyah al-Su'udiyah wa Maliziyya. 308-319.
- Tan, Wee Hoe. (2015). *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Pembelajaran Berasaskan Permainan*. Tanjong Malim: Universiti Perguruan Sultan Idris.

- Tim Hsu, T. (2006). *Mengaplikasikan Teknologi dalam Pengajaran Bahasa*. Penerbit Fajar Bakti.
- Yang, Y. (2006). Learning Vocabulary through Computer-Assisted Language Learning. *Language Learning & Technology*, 10(3), 35-45.
- Zainur Rijal, Z., & Rosni, R. (2018). *Pendekatan Komunikatif dalam Pengajaran Bahasa Arab*. Penang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.