

Impak Kepelbagaian Genre Permainan dalam Pembelajaran Kos Kata Arab Bagi Penutur Bukan Natif

The Impact of Diverse Game Genres in Arabic Vocabulary Learning for Non-Native Speakers

Siti Rohani Jasni¹, Mohd Hatib Ismail²

^{1,2}Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah, 88400 Jalan UMS,
Kota Kinabalu Sabah, Malaysia

Email: ¹s_rohani@ums.edu.my, ²mohdhatib@ums.edu.my

ABSTRAK

Hafalan lazimnya telah menjadi kaedah terpenting untuk mempelajari kosa kata Arab yang pelbagai. Namun, variasi pola kata Arab yang kompleks sering menjadi halangan utama kepada pelajar apabila terpaksa menghafal sejumlah perkataan yang banyak. Kesukaran ini semakin ketara apabila pelajar tidak dapat mengaitkan perkataan yang dipelajari dengan konteks sebenar dan kurang diberi peluang untuk menggunakannya dalam aktiviti komunikasi harian. Keadaan ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif dan pelajar mudah melupakan perkataan yang telah dipelajari dalam tempoh yang singkat. Bagi mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif perlu diterapkan melalui aplikasi permainan. Kajian ini bertujuan untuk meneroka genre permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dan mengkaji impaknya terhadap penguasaan kosa kata Arab dalam kalangan pelajar bukan natif. Metodologi kajian berbentuk kajian kepustakaan melalui analisis kandungan dan dihuraikan secara deskriptif. Hasil kajian mendapati beberapa istilah yang digunakan merujuk kepada permainan dalam pembelajaran antaranya ialah permainan pendidikan, permainan serius, permainan didik hiburan dan gamifikasi. Terma yang digunakan untuk permainan dalam pembelajaran membawa tujuan dan fungsi yang sama untuk mencipta pembelajaran yang efektif dan menyeronokkan. Kajian mendapati bahawa permainan menyumbang impak positif terhadap pencapaian pelajar dalam bahasa Arab. Penerapan elemen permainan dalam pembelajaran bahasa Arab bukan sahaja dapat meningkatkan kefahaman pelajar tetapi berupaya mengekalkan ingatan untuk jangka masa yang panjang melalui amalan praktis. Implikasi kajian ini diharap dapat menyumbang idea kepada para pendidik untuk menerapkan permainan sebagai strategi inovatif dalam pengajaran bahasa Arab bagi membantu pelajar menguasai kosa kata dengan lebih berkesan.

Kata kunci: Permainan pendidikan; gamifikasi; permainan didik hiburan; bahasa Arab; genre permainan

ABSTRACT

Memorization has traditionally been the primary method for learning the diverse vocabulary of the Arabic language. However, the complexity of Arabic word patterns often poses a significant challenge for students who must memorize a large number of words. This difficulty becomes more apparent when students are unable to associate the learned words with real-life contexts and have limited opportunities to use them in daily communication activities. Consequently, the learning process becomes passive, and students tend to forget the words they have learned within a short period. To overcome this issue, a more interactive learning approach needs to be implemented through the



application of games. This study aims to explore different game genres in Arabic language learning and examine their impact on vocabulary acquisition among non-native students. The research methodology is based on a literature review using content analysis, which is described descriptively. The findings reveal that various terms are used to refer to games in learning, including educational games, serious games, edutainment games, and gamification. The terms used for games in learning serve the same purpose and function of creating effective and enjoyable learning experiences. The incorporation of game elements in Arabic language learning not only enhances students understanding but also helps them retain vocabulary for a longer period through practical practice. The implications of this study are expected to provide educators with innovative strategies for incorporating games into Arabic language instruction, ultimately enabling students to master vocabulary more effectively.

Keywords: Educational games; gamification; edutainment; Arabic language; games genre

PENGENALAN

Kosa kata merupakan asas utama untuk mahir dalam aspek berbahasa terutamanya bahasa Arab. Lazimnya, kosa kata yang mencukupi bukan sahaja membantu dalam pemahaman teks tetapi dapat meningkatkan kemahiran berbahasa seperti membaca, menulis, mendengar, dan bercakap. Al-khuliy (1986) menekankan bahawa pengetahuan terhadap kosa kata Arab merupakan aspek penting dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Penguasaan kosa kata yang baik membolehkan pelajar mengenal perkataan dan membentuk ayat yang tepat dan teratur (Ahmad Tu'aimah 1989). Namun, penutur bukan natif sering menghadapi kesukaran untuk menghafal dan memahami kosa kata Arab yang pelbagai. Sistem morfologi Arab yang kompleks seperti perubahan bentuk kata mengikut wazan (*pattern*), serta hubungan semantik antara kata menjadikan pembelajaran kosa kata Arab lebih mencabar.

Secara tradisional, pembelajaran kosa kata Arab banyak bergantung kepada kaedah hafalan. Walaupun kaedah ini masih digunakan secara meluas, beberapa kajian menunjukkan bahawa ia kurang berkesan dalam memastikan pelajar benar-benar memahami dan dapat menggunakan perkataan dalam konteks yang betul (Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh 2015; Danial 2017; Nailur Rahmawati 2018; Siti Rohani & Mohd Hatib 2024). Kebergantungan kepada kaedah hafalan menyebabkan pelajar menghadapi kesukaran untuk mengingat perkataan dalam jangka masa panjang dan kurang berpeluang menggunakannya dalam situasi sebenar. Azani et al. (2012) dan Rosni (2009) menjelaskan bahawa pelajar yang diberi peluang untuk melakukan aktiviti dalam pembelajaran dapat membina kemahiran berbahasa yang baik dan berkesan. Oleh itu, pendekatan yang lebih interaktif dan menyeronokkan diperlukan bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran kosa kata Arab.

Dalam pendidikan era moden, permainan semakin menjadi tarikan kepada para pendidik untuk diaplikasikan sebagai alat bantu pembelajaran yang berkesan. Kajian terdahulu mendapati bahawa penggunaan permainan bahasa berupaya meningkatkan motivasi, minat, dan penglibatan pelajar (Siti Rohani et al. 2019; Almelhes 2024; Wan Ab Aziz et al. 2024). Permainan menyediakan persekitaran yang lebih dinamik dan interaktif bagi membolehkan pelajar mempelajari kosa kata secara kontekstual dan bermakna. Selain itu, gamifikasi dalam pendidikan bahasa Arab terbukti mampu mengukuhkan pemahaman pelajar terhadap kosa kata dan meningkatkan daya ingatan lebih lama (Furdu 2017). Hal ini diakui oleh Tan (2016) bahawa kaedah bermain dalam pembelajaran dapat mengimbas ingatan pelajar terhadap pembelajaran terdahulu.

Pelbagai genre permainan telah digunakan dalam pembelajaran bahasa, termasuk permainan berbentuk teka-teki, permainan papan, permainan digital dan permainan berasaskan peranan (*role-playing games*). Setiap genre permainan mempunyai mekanisme tersendiri yang boleh menyokong proses pembelajaran dan membantu pelajar menguasai kosa kata dengan lebih berkesan. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk meneroka pelbagai genre permainan yang digunakan dalam pembelajaran kosa kata Arab bagi golongan pelajar bukan natif serta menganalisis impaknya terhadap penguasaan kosa kata mereka. Dengan memahami peranan dan keberkesanan pelbagai genre permainan dalam pembelajaran kosa kata Arab, dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan panduan kepada pendidik dalam menerapkan strategi inovatif untuk meningkatkan kefahaman dan kemahiran berbahasa pelajar bukan natif.

PERMASALAHAN KAJIAN

Kelemahan pelajar dalam empat aspek utama kemahiran berbahasa Arab seperti membaca, menulis, mendengar dan bercakap disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosa kata Arab. Kosa kata Arab dipelajari melalui teknik hafalan bagi membolehkan pelajar mengingat variasi bentuk pola kata yang banyak. Teknik hafalan dianggap paling popular kerana ianya merupakan cara yang paling mudah bagi pelajar untuk menguasai bentuk-bentuk pola kata Arab. Walau bagaimanapun, Danial (2017) mendapati penerapan teknik hafalan semata-mata dalam aspek pembentukan kata Arab menyebabkan 70% dalam kalangan pelajar pondok tetapi masih tidak mampu untuk memahami makna dan fungsi kata dengan betul. Keadaan ini menjadi lebih parah apabila pelajar tidak mampu membina ayat dengan betul menggunakan pola kata yang telah dihafal.

Pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif diperlukan bagi membantu pelajar bukan sahaja menghafal tetapi juga memahami dan menggunakan kosa kata Arab dengan lebih berkesan. Dalam konteks ini, permainan dalam pembelajaran telah diperkenalkan sebagai salah satu strategi inovatif yang mampu meningkatkan penguasaan kosa kata melalui pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna. Kajian terdahulu membuktikan bahawa permainan dapat meningkatkan motivasi pelajar (Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh 2015) serta membantu mereka mengingat perkataan dengan lebih baik (Suhaila et al. 2019; Tuan Nur Afifah & Suhaila 2016) melalui aktiviti berasaskan cabaran, ganjaran, dan interaksi sosial (Almelhes 2024). Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab juga terbukti berkesan meningkatkan minat dan tumpuan pelajar, terutamanya dalam kalangan pelajar bukan natif yang sering menghadapi kesukaran dalam memahami struktur bahasa Arab yang rumit (Siti Rohani & Mohd Hatib 2024).

Kepelbagaian bentuk genre permainan seperti permainan berbentuk teka-teki, permainan digital dan permainan papan, pelajar dapat meneroka kosa kata secara lebih meluas dalam konteks yang lebih relevan dan praktikal. Kajian Suhaila et al. (2017) dan Azizan et al. (2018) mendapati bahawa pelajar yang terlibat dalam pembelajaran berasaskan permainan lebih cenderung untuk mengaplikasikan kosa kata dalam komunikasi berbanding mereka yang hanya bergantung kepada kaedah hafalan yang bersifat tradisional. Untuk menjawab persoalan mengenai apakah genre permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dan bagaimanakah impak permainan terhadap pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab?. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk meneroka genre permainan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab dan mengkaji impak permainan terhadap pemerolehan kosa kata dalam kalangan pelajar bukan natif.

KAJIAN LITERATUR

Genre Permainan dalam Pembelajaran Kosa Kata Arab

Permainan dalam pembelajaran bahasa telah berkembang sebagai satu kaedah yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan perolehan kosa kata terutamanya dalam kalangan pelajar bukan natif. Dengan kemajuan teknologi dan pendekatan pedagogi moden, pelbagai genre permainan telah diperkenalkan untuk membantu pelajar memahami dan mengaplikasikan kosa kata Arab dengan lebih optimum. Permainan bukan hanya berperanan sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai medium pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, daya ingatan, dan keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran bahasa. Permainan dalam pendidikan terbahagi kepada dua kategori iaitu digital dan bukan digital. Bentuk permainan digital termasuklah permainan atas talian, permainan video dan lain-lain. Manakala, permainan bukan digital atau permainan analog seperti papan permainan papan, kad imbasan dan teka-teki.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, °Abd al-°Aziz (2010) menyenaraikan bentuk-bentuk permainan yang boleh dilakukan ialah permainan benar dan salah, permainan imbasan, permainan soal jawab dan permainan bergambar. Manakala, Dorry (1966) pula menggariskan beberapa langkah dan aktiviti yang dapat dilakukan dalam permainan bahasa yang terdiri daripada permainan mengeja, permainan kosa kata, permainan berirama dan permainan berstruktur. Pembelajaran kosa kata melibatkan pelbagai aktiviti yang menggalakkan penglibatan pelajar dalam konteks pembelajaran. Juriah (1998)

mencadangkan aktiviti permainan bahasa melayu boleh dilakukan dengan membahagikan aktiviti permainan kepada beberapa jenis seperti berikut:

- a. Permainan berasaskan pemerhatian atau ingatan.
- b. Permainan berasaskan huraian atau tekaan.
- c. Permainan interaksi antara individu atau berkumpulan.
- d. Permainan berbentuk ular tangga.

Kajian lepas mendapati unsur-unsur permainan yang bersifat bukan digital ini diperluaskan penggunaannya dalam konteks permainan atas talian dalam bentuk digital dengan menerapkan konsep permainan berasaskan tekaan, ingatan, dan soal jawab. Mahyudin et al. (2022) dalam kajian mereka menggunakan teknologi melalui aplikasi *Duolingo* untuk mempelajari kemahiran bertutur bahasa Arab bagi golongan dewasa. Aplikasi *Duolingo* menerapkan permainan kosa kata dalam bentuk bergambar dan mudah diakses dalam apa jua tempat dan masa. Manakala, Suo et al. (2018) melaksanakan permainan melalui aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab melalui sesi soal jawab bagi mengukuhkan kemahiran berbahasa Arab. Kajian serupa turut dilakukan oleh Mira et al. (2020) menggunakan aplikasi *Kahoot*. Kajian yang memfokuskan permainan bagi aspek kosa kata dilakukan oleh Fauzia Turohmah et. al (2020) dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Aktiviti permainan *Wordwall* menekankan aspek tekaan dan ingatan dalam pembelajaran kosa kata Arab. Permainan dalam bentuk digital kini semakin popular digunakan sejajar dengan kemajuan teknologi yang memudahkan pelaksanaan aktiviti pembelajaran dalam pelbagai situasi. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bukan sahaja meningkatkan penglibatan aktif pelajar tetapi menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. Selain itu, elemen gamifikasi yang diterapkan dalam permainan digital dapat membantu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta kemahiran menyelesaikan masalah dalam kalangan pelajar.

Genre permainan yang mendapat sambutan hangat dan popular dalam kalangan pengkaji lepas antaranya ialah permainan pengembaraan (*adventure games*) (Ahmad Baihaqi 2016), papan permainan (*board games*) (Suhaila et al. 2019; Azizan et al. 2018; Umar & Baharuddin 2018; Tuan Nur Afifah & Suhaila 2016; Muhammad Syaifullah 2016; al-Barry 2011), dan permainan perkataan (*word games*) (Yasmin & Taj Rijal 2024; Mahyudin et al. 2022; Suo et al. 2018; Fauzia Turohmah et al. 2020). Manakala, permainan yang berunsur pendidikan dan hiburan juga mendapat tempat dalam kajian lepas seperti nyanyian dan gerakan (Ariza et al. 2024; Sharif Mohd Farid & Ahmad Fakhurrrazi 2024), debat (Rosni 2009), lakonan (Azani et al. 2012). Walau apapun genre permainan yang cuba ditampilkan dalam pemilihan permainan yang sesuai perlu mengambil kira objektif pembelajaran, tahap kesukaran, serta minat pelajar bagi memastikan pengalaman pembelajaran yang berkesan dan menyeronokkan. Dengan menggabungkan elemen hiburan dan permainan dalam pembelajaran, penglibatan pelajar dalam pembelajaran dapat ditingkatkan serta membina pengalaman belajar yang bermakna.

Impak Permainan dalam Pembelajaran Kosa Kata Arab

Kajian empirikal mendapati permainan bahasa memberi kesan positif terhadap kemahiran berbahasa Arab. Kajian al-Barry (2011) mengkaji keberkesanan permainan bahasa dalam kalangan pelajar bahasa Arab peringkat asas. Seramai 80 orang pelajar lelaki dan perempuan dijadikan sebagai sampel kajian dan kemudiannya dibahagikan kepada empat kumpulan. Dua kumpulan rawatan didedahkan dengan permainan bahasa, manakala dua kumpulan kawalan pula diajar dengan kaedah tradisional. Sebanyak 20 item ujian dibina dalam kajian ini untuk menilai kesahan dan kebolehpercayaan. Data dianalisis dengan menggunakan Cronbach Alpha dan Anova (dua hala) dengan nilai 0.05. Kajian menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara kumpulan rawatan dengan permainan bahasa. Antara aktiviti permainan bahasa yang digunakan ialah permainan teka silang kata, permainan huruf dan perkataan, permainan bina ayat dan permainan kotak dan cari.

Kajian mengenai keberkesanan permainan dalam kemahiran menulis juga telah dilakukan. Umar & Baharuddin (2018) mendapati permainan kad dapat mempertingkatkan kemahiran menulis dalam kalangan pelajar. Kaedah bermain dilakukan dengan menggunakan beberapa kad permainan berwarna yang mempunyai nombor dan kosa kata Arab. Setiap pemain perlu memberi perhatian terhadap arahan peserta jika diminta untuk mengeluarkan nombor kad masing-masing. Mereka diminta untuk membina

ayat berpedoman perkataan-perkataan yang diberi dalam kad permainan tersebut. Hasil ujian mendapati nilai *post test* lebih tinggi berbanding nilai *pre-test* iaitu 59,72 dan *Post test* 71,77 dengan nilai signifikan 1% 2,71 dan 5% 2,02. Kajian ini menggambarkan pentingnya aplikasi permainan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk memastikan matlamat dicapai sepenuhnya.

Dalam pada itu, kajian yang menumpukan kepada aspek pola kata menerusi aplikasi permainan juga turut mendapat perhatian pengkaji lepas. Kajian Tuan Nur Afifah & Suhaila (2016) cuba memperkenalkan sejenis permainan papan tasrif yang direka bentuk untuk meningkatkan keupayaan menguasai tasrif dalam kalangan pelajar. Papan permainan ini direka dalam saiz A3 yang mengandungi 12 petak bagi setiap jenis kata nama pecahan. Permainan ini melibatkan kad-kad kecil yang tertulis perkataan daripada tujuh jenis kata nama pecahan iaitu *ism al-fa'il*, *ism al-maf'ul*, *sifat al-mushabbahah*, *al-sighah al-mubalaghah*, *ism al-tafdil*, *ism al-zaman wa ism al-makan* dan *ism al-alat*. Cara bermain permainan ini dengan memindahkan kad-kad kecil tersebut dalam petak kata nama pecahan yang betul. Dapatan kajian menunjukkan bahawa papan permainan mampu meningkatkan kemahiran pelajar untuk mengenal pasti, mengingat dan membezakan bentuk pola-pola kata nama pecahan dengan lebih mudah.

Manakala, kajian Suhaila et al. (2019) bertujuan untuk mengesan kecekapan sarf setelah kaedah gamifikasi diperkenalkan di SMKA Miri dalam peperiksaan SPM 2017. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dan data utama diperoleh melalui laporan Ujian Diagnostik Morfologi Arab (UDMA). Data kedua bagi kajian ini menggunakan instrumen temu bual guru melalui aplikasi WhatsApp (*voice message*). Seramai dua orang guru bahasa Arab yang mengajar tingkatan 5 terlibat dalam sesi temu bual. Hasil mendapati pencapaian pelajar SPM 2017 dalam subjek bahasa Arab di SMKA Miri telah meningkat sebanyak 1.09 dengan gred purata mata pelajaran (GPMP) 3.64 berbanding tahun sebelumnya sebanyak 4.73. Dapatan ini menunjukkan bahawa penerapan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan prestasi akademik pelajar.

Keberkesanan permainan dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan kognitif pelajar melalui aktiviti menyelesaikan masalah. Yasmin & Taj Rijal (2024) mengkaji keberkesanan intervensi *Snap Card* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Arab pelajar sekolah menengah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa intervensi *Snap Card* mampu meningkatkan keupayaan untuk mengingat dan menguasai kosa kata Bahasa Arab. Manakala, kajian Muhammad Syaifullah (2016) mendapati pembelajaran Kooperatif *Tipe Make a Match* dalam memberi kesan positif terhadap perolehan kosa kata pelajar sekolah rendah. Hasil kajian mendapati peratusan pelajar yang lulus meningkat secara ketara iaitu daripada 67% kepada 79% dan 91% pada ujian seterusnya.

Kajian lepas juga mendapati permainan digital memberi kesan positif terhadap perkembangan perolehan kosa kata dan kemahiran bertutur pelajar. Mohammad Taufiq et al. (2022) mendapati permainan digital mudah alih memberikan sumbangan yang signifikan dalam pembelajaran kosa kata Arab di kalangan pelajar di peringkat pengajian tinggi. Pelajar menunjukkan pencapaian yang cemerlang serta peningkatan yang ketara dalam penguasaan kosa kata. Hamadallah et al. (2019) mendapati permainan telefon pintar memberi impak positif terhadap perkembangan kemahiran bercakap di kalangan penutur bukan Arab. Peningkatan yang ketara dalam purata semua tahap kemahiran bercakap dapat dilihat pada tahap keyakinan, sebutan, tatabahasa, dan pemahaman pelajar. Dengan pendekatan yang berfokuskan kepada teknologi, pelajar bukan sahaja dapat meningkatkan penguasaan kosa kata, tetapi juga memperoleh peluang untuk berlatih kemahiran berbahasa dalam situasi yang berbeza. Penggunaan permainan ini memberi ruang kepada pelajar untuk memperbaiki sebutan, tatabahasa, serta memperluaskan kosa kata mereka dengan cara yang tidak terlalu formal dan lebih menggalakkan penglibatan aktif belajar sambil bermain.

Berbeza dengan kajian Ahmad Baihaqi (2016) permainan atas talian dibina dengan menumpukan topik pembelajaran morfologi Arab pada aspek *tasrif*. Kajian ini dilakukan bagi memudahkan penghafalan kosa kata Arab dan mengenal pasti perubahan kata melalui permainan *adventure*. Permainan ini dimainkan secara individu dengan mengumpulkan golongan kata *tasrif*. Permainan ini dirancang dengan menggunakan algoritma Modified BI-Directional A untuk mencari jarak terdekat antara NPC Army dan perkataan *tasrif*. Topik perbincangan *tasrif* yang dapat dipelajari melalui permainan ini adalah

mencakupi pembelajaran *tasrif* pada peringkat asas sahaja seperti *fi'il* dan *tasrif al-'Af 'al*. Walaubagaimanapun, kajian keberkesanan tentang permainan ini tidak dinyatakan.

Kajian Ariza et al. (2024) cuba menerapkan inovasi permainan tradisional 'Lingo Origami' yang melibatkan aktiviti gerakan jari secara berirama dalam pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Jepun. Dapatan menunjukkan permainan memberi impak positif terhadap perubahan sikap pelajar dan minat mereka terhadap pembelajaran bahasa asing. Inovasi berasaskan permainan tradisional sebegini dapat menarik minat pelajar untuk mendalami bahasa asing dalam budaya bermain masyarakat setempat. Dalam kajian lain, Azani et al. (2012) mendapati aktiviti lakonan dalam pembelajaran bahasa Arab membolehkan pelajar mengaplikasikan kosa kata yang mereka pelajari untuk mempertingkatkan kemahiran bertutur. Dapatan ini selari dengan kajian Rosni (2009) bahawa debat bahasa Arab berupaya memperkasa kemahiran komunikasi pelajar dengan lebih berkesan. Hal ini membuktikan bahawa amalan latihan dan praktis melalui permainan dapat mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran serta memperkukuhkan kemahiran berbahasa Arab dalam kalangan pelajar bukan natif.

METODOLOGI KAJIAN

Reka bentuk kajian ini bersifat kualitatif menggunakan metod kajian kepustakaan melalui penulisan artikel, jurnal dan buku ilmiah. Pengumpulan maklumat dilakukan melalui pangkalan data seperti WoS, Scopus, ScienceDirect dan Google Scholar. Istilah permainan dijadikan kata kunci carian kata melalui multi bahasa iaitu Melayu, Arab dan Inggeris. Data tersebut dianalisis secara deskriptif melalui analisis kandungan. Dapatan berkaitan genre permainan menjurus kepada pembelajaran Bahasa Arab secara khusus masih kurang mendapat sambutan dalam kalangan pengkaji lepas. Sebahagian besar sorotan literatur lebih menumpukan kepada aspek permainan dalam konteks yang pelbagai. Oleh itu, kajian ini akan membincangkan genre permainan melalui saluran pembelajaran bahasa asing.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan ulasan literatur, kajian ini mendapati istilah-istilah yang digunakan merujuk kepada amalan belajar sambil bermain seperti berikut:

a. Permainan Pendidikan

Permainan pendidikan atau dikenali juga sebagai permainan edukatif dalam bahasa Indonesia merujuk kepada permainan yang direka khusus untuk tujuan pembelajaran dengan menggabungkan elemen permainan bagi membantu pelajar memahami konsep tertentu dalam persekitaran yang menyeronokkan. Ia menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan bagi meningkatkan daya serapan ilmu dalam kalangan pelajar. Antara bentuk permainan pendidikan seperti permainan digital, papan permainan, kad imbasan (*flash card*), permainan berasaskan peranan (*role playing games*) dan permainan teka-teki.

b. Permainan Serius

Permainan serius (*Serious Games*) lebih menekankan kepada objektif pembelajaran berbanding keseronokan meskipun ianya berbentuk permainan. Permainan ini sering digunakan dalam konteks latihan profesional, ketenteraan, dan kesihatan, tetapi turut diaplikasikan dalam pendidikan bagi meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks melalui simulasi dan senario realistik (David & Sande 2006). Konsep ini membolehkan pelajar berinteraksi dengan situasi dunia sebenar dalam persekitaran yang terkawal bagi meningkatkan pembelajaran mereka dengan pengalaman yang lebih praktikal menyerupai kehidupan sebenar.

c. Permainan Didik Hibur

Permainan didik hiburan ialah gabungan antara elemen pendidikan dan hiburan. Penerapan elemen permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dengan memastikan pelajar memperoleh pengetahuan atau kemahiran tertentu. Permainan ini lebih menekankan aspek hiburan berbanding permainan serius, tetapi masih mengekalkan elemen pendidikan. Antara bentuk permainan didik hiburan seperti permainan yang menggunakan nyanyian, tarian, gerakan, lakonan, bercerita, nasyid, pencarian kata, pencarian harta karun (*treasure hunt*) dan lain-lain.

d. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan strategi yang menggabungkan elemen permainan dalam konteks bukan permainan bagi meningkatkan penglibatan serta memotivasi tingkah laku tertentu. Gamifikasi menerapkan reka bentuk dan mekanik permainan seperti lencana, papan skor, mata, dan ganjaran untuk mendorong penyertaan aktif serta menjadikan sesuatu tugas lebih menarik dan menyenangkan. Elemen gamifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, penglibatan, dan pengalaman pembelajaran dalam kalangan pelajar (Deterding et al. 2011).

Walaupun keempat-empat istilah ini mempunyai persamaan dalam menggunakan elemen permainan bagi tujuan pendidikan, namun perbezaan utama terletak pada pendekatan dan matlamatnya. Permainan pendidikan, permainan serius, dan permainan didik hibur adalah bentuk permainan sebenar dengan tahap penekanan berbeza terhadap pendidikan dan hiburan, manakala gamifikasi lebih kepada strategi yang mengaplikasikan ciri-ciri permainan dalam sistem pembelajaran sedia ada.

Rumusannya, hasil kajian mendapati pelbagai bentuk permainan telah dimanfaatkan dalam pedagogi bahasa Arab. Penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran melibatkan kreativiti dan inovasi yang bertujuan untuk menarik minat pelajar mempelajari bahasa Arab dengan lebih tekun. Permainan bahasa terdiri daripada dua kategori utama iaitu permainan digital dan bukan digital. Permainan digital seperti kuiz interaktif melalui platform permainan dalam talian seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Worldwall* dan *Duolingo* sering digunakan untuk menarik minat pelajar melalui elemen interaktif dan grafik yang menarik. Manakala, permainan bukan digital seperti teka silang kata, permainan kad, permainan papan, dan *role-playing games* menggalakkan pelajar untuk berinteraksi secara langsung, sekali gus meningkatkan kemahiran lisan dan sosial.

Gabungan permainan samada digital dan bukan digital dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan pendekatan yang lebih seimbang dan dinamik. Penggunaan teknologi memenuhi keperluan pembelajaran di era teknologi digital. Manakala, pendekatan permainan bukan digital dapat memupuk kemahiran kolaboratif dan kemahiran interpersonal pelajar secara tidak langsung. Aktiviti-aktiviti ini bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keyakinan pelajar untuk menggunakan bahasa Arab secara praktikal dalam situasi sebenar. Azizan et al. (2018) menyatakan permainan merupakan pengalaman belajar yang mampu mengukuhkan kemahiran sosial, membina kemahiran membuat pilihan dan meningkatkan kerjasama kumpulan. Interaksi sosial dalam pembelajaran penting bagi membolehkan pelajar berkeyakinan untuk berkomunikasi dengan baik sesama mereka. Kepelbagaian bentuk permainan dapat membantu memperkaya pengalaman pembelajaran pelajar dan memberi peluang kepada pelajar untuk mempraktikkan kemahiran berbahasa dengan lebih optimum.

Penerapan elemen permainan bukan sahaja dapat membantu memperkaya penguasaan kosa kata Arab tetapi menggalakkan pelajar untuk menggunakannya melalui amalan latihan dan praktis. Kajian lepas melaporkan prestasi pelajar dalam bahasa Arab semakin meningkat setelah menjalankan intervensi berasaskan permainan dalam pembelajaran (al-Barry 2011; Suhaila et al. 2019; Umar & Baharuddin 2018; Hamadallah et al. 2019). Penggabungan elemen permainan dalam konteks pembelajaran yang formal dapat mewujudkan persekitaran yang santai dan menyenangkan. Permainan dalam pembelajaran dapat membantu mengukuhkan hafalan kosa kata Arab serta menguatkan daya ingatan pelajar dalam tempoh lebih lama (Suhaila et al. 2019; Siti Rohani & Mohd Hatib 2024).

Elemen-elemen permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dikenal pasti sebagai faktor utama yang meningkatkan keberkesannya dalam pembelajaran. Elemen permainan dalam permainan didik hibur dan permainan pendidikan berperanan untuk menggabungkan unsur hiburan dalam pembelajaran, memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan meningkatkan penglibatan pelajar dalam pembelajaran. Kedua-dua genre ini bertujuan untuk menarik minat pelajar dengan

menyediakan kandungan yang interaktif dan menyeronokkan tetapi lebih kepada pencapaian matlamat pembelajaran yang lebih santai namun berkesan.

Berbeza dengan permainan serius yang menumpukan kepada objektif pembelajaran dan aplikasi praktikal dalam dunia sebenar. Permainan serius menggunakan simulasi dan senario dunia sebenar untuk memudahkan pemahaman konsep yang kompleks. Ia memberi tumpuan kepada pembelajaran melalui pengalaman interaktif yang berasaskan senario praktikal yang memerlukan pemikiran kritikal dan penyelesaian masalah. Manakala, gamifikasi menggabungkan elemen-elemen seperti mata ganjaran, lencana pencapaian, papan markah (*leaderboard*), cabaran, dan penggunaan cerita (*storytelling*) yang relevan dengan konteks pembelajaran. Elemen-elemen ini tidak hanya memberikan motivasi kepada pelajar untuk terus belajar, tetapi juga mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan kompetitif.

KESIMPULAN

Pendekatan pengajaran yang tertumpu kepada aspek hafalan sering dilihat kurang efektif dalam menarik perhatian generasi masa kini yang terdedah kepada kecanggihan dunia teknologi digital. Penggabungan elemen permainan dalam proses seperti penyelesaian masalah, pengalaman interaktif dan maklum balas mampu menjadikan persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan mencabar. Meskipun banyak istilah yang digunakan merujuk kepada permainan dalam pembelajaran seperti permainan pendidikan, permainan serius, permainan didik hiburan, dan gamifikasi namun masih memberi sumbangan besar terhadap peningkatan motivasi, minat, dan penglibatan pelajar. Secara keseluruhannya, penggunaan genre permainan dalam proses pembelajaran bahasa Arab bukan hanya dapat memperluas penguasaan kosa kata, tetapi dapat mengukuhkan kemahiran berbahasa secara menyeluruh. Penerapan permainan dalam pembelajaran berupaya memberi impak yang besar kepada pedagogi bahasa Arab dalam memperkasa pemahaman dan memperkayakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Elemen kompetitif dalam permainan, seperti papan markah dan cabaran berupaya merangsang minat dan motivasi pelajar untuk terus memperbaiki diri serta mencapai tahap yang lebih baik dalam pembelajaran. Tambahan pula, dengan adanya permainan berbentuk digital dan bukan digital, pelajar mempunyai pelbagai pilihan untuk memilih kaedah yang paling sesuai dengan gaya pembelajaran mereka. Kepelbagaian genre permainan yang diperkenalkan dalam kajian ini diharap dapat mencetuskan idea bagi menambah baik strategi pengajaran dan pembelajaran kosa kata Arab agar lebih menarik dan berkesan.

PENGHARGAAN

Kajian ini dijalankan dengan menggunakan dana geran Seed Money PPIB UMS Kod projek GSM2406. Jutaan terima kasih kepada Universiti Malaysia Sabah kerana memberi dana bagi menjalankan kajian ini.

RUJUKAN

- Abd al-^oAziz, Nasif. (2010). *al-‘Al^oab al-Lughawiyah fi Ta^olim al-Lughat al-‘Ajnabiyyah ma^o al-‘Amthilah li Ta^olim al-‘Arabiyyah li ghayr al-Natiqin bi ha.* al-Riyad: Dar al-Marikh li al-Nashr.
- Ahmad Baihaqi. (2016). *Game Tashrif Si Zaid menggunakan algoritma modified bi-directional a untuk mengatur pathfinding army.* Tesis Sarjana Fakulti Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ahmad Tu’aimah, R. (1989). *Ta’lim al-‘Arabiyyah Li Ghayr al-Natiqina Biha Manahijuhu Wa Asalibuhu.* Universiti al-Manshurah: Manshurat al-Munazzamah al-Islamiyyah Li al-Tarbiyyah wa al-‘Ulum wa al-Thaqafah-ISESCO.
- Almelhes, Sultan A. (2024). *Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review.* *Frontiers in Education*, 3-11.
- Ariza Abdullah, Norhana Md. Salleh, Noorzalina Noor & Taj Rijal Muhamad Romli. (2024). *Inovasi Permainan Tradisional dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing.* *Asian People Journal* 7(1), 206-222.

- Azani Ismail, Azman Che Mat & Mat Taib Pa. (2012). Membina kemahiran pertuturan menerusi aktiviti lakonan dalam pengajaran Bahasa Arab. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12, 325–337.
- Azizan, M.T., Mellon, N., Ramli, R.M., Yusup, S. (2018). Improving teamwork skills and enhancing deep learning via development of board game using cooperative learning method in reaction engineering course. *Education for Chemical Engineers*, 22, 1-13.
- al-Barry, Qasim. (2011). 'Athar Istikhdam al-al'ab Lughawiyah fi Minhaj al-Lughah al- 'Arabiyyah fi Tanmiyyah al-'Anmat al-Lughawiyah lada Talabah al-Marhalah al-'Asasiyyah. *Majallah Urduniyyah fi al- 'Ulum al-Tarbawiyah*. 7 (1), 23-34.
- Danial Hilmi. (2017). Sistem Pembelajaran al-Qawa'id al-Sharfiyah di Indonesia dalam perspektif neurolinguistik. *Jurnal Tarbiyatuna* 2,119-147.
- David R. Michael & Sande, Chen. (2006). Serious games: games that educate, train, and inform. thomson course technology.
- Dorry, G.N. (1966). Games for second language learning. United States: McGraw-Hill, Inc.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From *Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
- Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh. (2015). Pengaruh permainan bahasa terhadap motivasi murid sekolah rendah dalam pembelajaran perbendaharaan kata Bahasa Arab. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 1(2), 41-50.
- Fauzia Turohmah, Elsa Mayori & Resna Yuliana Sari. (2020). Media pembelajaran word wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13-19.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. (2017). Pros and cons gamification and gaming in classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2), 56–62.
- Hamadallah Mohammad Salleh Kenali, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Noor Saazai bt Mat Saad, Hazlina Abdullah & Ashwaq Mohammad Salleh Kenali. (2019). The effects of language games on smartphones in developing arabic speaking skills among non-native speakers. *Creative Education* 10, 972-979.
- Hazrati Yahaya, Hanis Najwa Shaharuddin, Fudzla Suraiyya Abdul Raup, Nor Zahidah Ahmad, & Muhammad Hatta Shafri. (2022). Persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 6(2),1-13.
- Ibrahim Youssef AbdelHamid, Hazrati Yahya & Hanis Najwa. (2023). Assessing the impact of gamification on academic achievement and student perceptions of learning Arabic grammar: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Research in Business and Social Science*, 13(5),760-773.
- Juan, A.A, Loch, B., Daradoumis, T., Ventura, S. (2017). Games and Simulation in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14: 37.
- Juriah Long. (1998). Pengajaran Bahasa Melayu secara interaktif. dlm. Juriah long (pnyt.). Inovasi dalam Perkaedahan Pengajaran Bahasa, Sains Sosial dan Teknologi Maklumat. Bangi: Penerbit UKM.
- Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcara pdpc pendidikan islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1),58-64.
- Khaleel, F.L, Sahari @ Ashaari, N., tengku Wook, T.S.M. & Ismail, A. (2016). Gamification elements for learning applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), 868-874.
- al-Khuliy, M. A. (1986). *Asalib Tadris Al-Lughah Al-'Arabiyyah*. Ke-2. Riyad, Saudi Arabia: Matabi' al-Farazdaq al-Tijariyyat.
- Mahyudin Ritonga, Suci Ramadhanti Febriani, Martin Kustati & Ehsan Khaef. (2022). Duolingo: an Arabic speaking skills learning platform for andragogy education. *Education Research International*, 20(1),1-9
- Mira, Syihabudin & Yayan Nurbayan. (2020). Evaluation of Arabic learning using the kahoot application in the pandemic era of Covid-19. *Ta'lim al- Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 4(2),153-164.

- Mohammad Saleh, Zamri Arifin & Lily Hanefarezan. (2022). al-al'ab al-Lughawiyah fi Ta'allum al-Balaghah al-'Arabiyyah li al-Natiqina bi Ghayr al-'Arabiyyah. *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 5(3),671-689.
- Muhammad Syaifullah. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab santri TPA Al-Barokah Hadimulyo Timur Metro Pusat. *At-Ta'dib*, 11(2),305–321.
- Mohammad Taufiq Abdul Ghani, Wan Ab Aziz Wan Daud Mahizer Hamzah, Taj Rijal Muhamad Romli. (2022). The impact of mobile digital game in learning arabic language at tertiary level. *Contemporary Educational Technology*, 14(1), 1-18.
- Nailur Rahmawati. (2018). Pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Lisanul Arab*, 7(1), 37- 44.
- Nur Syuhada Mat Husin & Zamri Mahamod. (2023). Tahap minat dan persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. *PENDETA*, 14(2), 131–145.
- Rosni Samah. (2009). Isu pembelajaran bahasa arab di Malaysia. *Nilai: Universiti Sains Islam Malaysia*.
- Sharif Mohd Farid Sharif Basa & Ahmad Fakhurrazi Mohammed Zabidi. (2024). Didik hiburan sebagai amalan pengajaran yang berkesan oleh guru tasmik di Malaysia: Satu soroton literatur. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 10(1), 24-34.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2019). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab: Gamification approach in learning arabic language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), 358–367.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2020). Impak pendekatan kreatif dalam pengajaran dan pembelajaran kosa kata arab. *Bitara International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 3(1), 10-21.
- Siti Rohani Jasni & Mohd Hatib Ismail. (2024). Exploring games to enhance arabic morphology learning. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 7(3), 84-94.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2023). Aplikasi papan permainan morfologi arab. UKM Press: Bangi.
- Suo, Yan Mei, Suo, Yan Ju & Zalika Adam. (2018). Implementing quizizz as game based learning in the arabic classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1),208-212.
- Suhaila Zailani, Maryam Abdul Rahman, Salmah Ahmad, Kaseh Abu Bakar & Hakim Zainal. (2017). Mu^caskar Wasit Fa^cal li Ta^cziz al-Maharat al-Lughawiyah. Dlm. al-Lughah al-^cArabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al-^cArabiyyah al-Su^cudiyah wa Maliziyya, hlm. 307-319. Bangi: Fakulti Pengajian Islam, UKM.
- Suhaila Zailani, Kaseh Abu Bakar, Nik Farhan Mustapha, Hakim Zainal, Zulkifli Nawawi & Ezad Azraai Jamsari. (2019). Improvement in Sarf (Morphology) Competency through Gamification at Miri National Religious Secondary School (SMKAMi). *International Journal of Academic Reseach in Bussiness & Social Science*, 9(1), 684-697.
- Syaifullah, M. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab santri TPA Al-Barokah Hadimulyo Timur Metro Pusat. *At-Ta'dib*, 11(2), 305–321.
- Tuan Nur Afifah Tuan Omar & Suhaila Zailani. (2016). Aplikasi papan permainan al-mushtaqat dalam Kursus PPPJ1143 Perkamusan Arab. *Proceeding of International Conference on Teaching Arabic Language and Literature to Non-Arabic Speakers (ICONTALL)*, 237-241.
- Tan Wee Hoe. (2016). Gamifikasi dalam pendidikan. *Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris*.
- Umar & Baharuddin. (2018). Tatbiq al-La^b al-Lughawiy Bitaqat al-Sadr fi Ta^lim al-Lughah al-^cArabiyyah li Tarqiyyah Maharat al-Kitabah. *Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10(1), 119-132.
- Wan Ab Aziz Wan Daud, Mohammad Taufiq Abdul Ghani & Nur Adnin Binti Zuhar. (2024). Student's perceptions towards learning arabic language through digital game. *IJAZ Arabi: Journal of Arabic Learning*, 7(3), 881-892.

- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546.
- Yasmin Hussain & Taj Rijal Muhamad Romli. (2024). Penggunaan permainan 'snap card' untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Arab dalam kalangan pelajar tingkatan 2 di Daerah Temerloh, Pahang. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 5(2),70-84.
- Zulfatun Anisah. (2024). Implementation of gamification in arabic language learning and its impact on students' motivation in Awang Semaun Secondary School, Indonesia. *GIYAT: Education Science*, 1(1), 17-29.