

Implementasi peneguhan positif dan peneguhan negatif dalam pembangunan Gamifikasi Rukun Solat RMS

ABSTRACT

Gamifikasi Rukun Solat RMS merupakan permainan berkaitan rukun qalbi (hati), rukun qauli (perkataan) dan rukun fikli (perbuatan) menggunakan Robot M-Solat (RMS). Gamifikasi ini dibangunkan berdasarkan keperluan meningkatkan motivasi untuk meningkatkan penguasaan rukun solat dalam kalangan murid. Pembangunan gamifikasi ini mengimplementasikan penggunaan peneguhan positif dan peneguhan negatif yang merupakan dua elemen penting dalam Teori Pelaziman Operan Skinner. Selaras dengan itu, objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti penggunaan peneguhan positif dan peneguhan negatif dalam bidang pendidikan dan mencadangkan implementasi elemen ini dalam pembangunan Gamifikasi Rukun Solat RMS. Kajian ini merupakan kajian kualitatif menggunakan kaedah analisis kandungan. Pencarian bahan-bahan ilmiah seperti artikel jurnal, kertas persidangan dan tesis dilakukan dengan menggunakan kata kunci "peneguhan positif", "peneguhan negatif", "Teori Pelaziman Operan Skinner", "solat" dan "gamifikasi". Dapatan kajian menunjukkan peneguhan positif dapat diimplementasikan dalam Gamifikasi Solat Fardu dengan pemberian bintang, pemberian kad anugerah, penghormatan dan pujian daripada guru atau Robot M-Solat. Manakala, penggunaan peneguhan negatif pula digunakan dengan pemberian kad penalti, teguran, nasihat, masa dan tugas tambahan semasa proses pembelajaran dan pemudahcara (PdPc) berlangsung.