

KEBERKESANAN APLIKASI PAPAN PERMAINAN
DALAM PROGRAM EKSPLORASI
MORFOLOGI ARAB



SITI ROHANI BINTI JASNI

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA



UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA
The National University of Malaysia

**PERAKUAN TESIS SARJANA / DOKTOR FALSAFAH
(DECLARATION OF MASTER / DOCTOR OF PHILOSOPHY THESIS)**

A. MAKLUMAT PELAJAR/STUDENT DETAILS	
Nama <i>Name</i>	SITI ROHANI BINTI JASNI
No. Pendaftaran <i>Registration No.</i>	P90058
Fakulti/Institut <i>Faculty/Institute</i>	PENGAJIAN ISLAM
Program Pengajian <i>Program of Study</i>	Sarjana / Doktor Falsafah <i>Masters / Doctor of Philosophy</i>
Tajuk Tesis <i>Thesis Title</i>	KEBERKESANAN APLIKASI PAPAN PERMAINAN DALAM PROGRAM EKSPLORASI MORFOLOGI ARAB
Mel-e/ <i>Email</i> : P90058@siswa.ukm.edu.my	No. Telefon/ <i>Tel.No</i> : 0133703229
B. PERAKUAN / DECLARATION	
<p>Merujuk kepada Dasar Harta Intelek UKM 2018, tesis adalah hak milik UKM seperti keterangan dibawah:</p> <p>4.2.1 Harta Intelek yang direka cipta oleh pelajar termasuk tesis dan semua hasil penyelidikan ditulis oleh Pelajar UKM dalam tempoh pengajiannya di UKM direka cipta, dibangunkan atau dihasilkan menggunakan kemudahan, bahan, dana, atau sumber lain adalah hak milik UKM melainkan dinyatakan sebaliknya dalam Dasar ini atau dipersetujui sebaliknya oleh UKM dan Pelajar/Penaja.</p> <p><i>Referring to the UKM Intellectual Property Policy 2018, the thesis is the property of UKM as described below:</i></p> <p><i>4.2.1 Intellectual property created by the student, including the thesis and all research output produced by the UKM Student during their studies at UKM, including designed, developed or produced output using facilities, materials, funds, or other resources are the property of UKM unless otherwise stated in this Policy or otherwise agreed by UKM and the Student/Sponsor.</i></p>	
<input type="checkbox"/>	<p>RAHSIA CONFIDENTIAL</p> <p>Mengandungi maklumat rahsia di bawah AKTA RAHSIA RASMI 1972 <i>Consisting of classified information under the OFFICIAL SECRETS ACT 1972</i></p>
<input type="checkbox"/>	<p>TERHAD RESTRICTED</p> <p>Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi / badan di mana penyelidikan dijalankan <i>Consisting of RESTRICTED information which has been determined by the organisation/body where the research was conducted</i></p>
<input checked="" type="checkbox"/>	<p>AKSES TERBUKA/ TIDAK TERHAD OPEN ACCESS/ NON-RESTRICTED</p> <p>Saya membenarkan tesis ini diterbitkan secara akses terbuka, teks penuh atau dibuat salinan untuk tujuan pengajian, pembelajaran & penyelidikan sahaja <i>I give permission for this thesis to be published through open access, full text or copied only for study, learning, and research purposes.</i></p>
<p>Bagi kategori Akses Terbuka/Tidak Terhad, saya membenarkan tesis (Sarjana/Doktor Falsafah) ini di simpan di Perpustakaan Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)* dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut: <i>For the Open Access/Non-Restricted category, I permit this (Master's/Doctoral) Thesis to be kept in the</i></p>	

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITI MALAYSIA SARAH



PERAKUAN TESIS SARJANA / DOKTOR FALSAFAH
(DECLARATION OF MASTER / DOCTOR OF PHILOSOPHY THESIS)

A. MAKLUMAT PELAJAR/STUDENT DETAILS

Nama Name	SITI ROHANI BINTI JASNI
No. Pendaftaran Registration No.	P90058
Fakulti/Institut Faculty/Institute	PENGAJIAN ISLAM
Program Pengajian Program of Study	Sarjana / Doktor Falsafah <i>Masters / Doctor of Philosophy</i>
Tajuk Tesis Thesis Title	KEBERKESANAN APLIKASI PAPAN PERMAINAN DALAM PROGRAM EKSPLORASI MORFOLOGI ARAB
Mel-e/Email: P90058@siswa.ukm.edu.my	No. Telefon/Tel.No: 0133703229

B. PERAKUAN / DECLARATION

Merujuk kepada Dasar Harta Intelek UKM 2018, tesis adalah hak milik UKM seperti keterangan dibawah:

4.2.1 Harta Intelek yang direka cipta oleh pelajar termasuk tesis dan semua hasil penyelidikan ditulis oleh Pelajar UKM dalam tempoh pengajiannya di UKM direka cipta, dibangunkan atau dihasilkan menggunakan kemudahan, bahan, dana, atau sumber lain adalah hak milik UKM melainkan dinyatakan sebaliknya dalam Dasar ini atau dipersetujui sebaliknya oleh UKM dan Pelajar/Penaja.

Referring to the UKM Intellectual Property Policy 2018, the thesis is the property of UKM as described below:

4.2.1 Intellectual property created by the student, including the thesis and all research output produced by the UKM Student during their studies at UKM, including designed, developed or produced output using facilities, materials, funds, or other resources are the property of UKM unless otherwise stated in this Policy or otherwise agreed by UKM and the Student/Sponsor.

<input type="checkbox"/>	RAHSIA CONFIDENTIAL	Mengandungi maklumat rahsia di bawah AKTA RAHSIA RASMI 1972 <i>Consisting of classified information under the OFFICIAL SECRETS ACT 1972</i>
<input type="checkbox"/>	TERHAD RESTRICTED	Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi / badan di mana penyelidikan dijalankan <i>Consisting of RESTRICTED information which has been determined by the organisation/body where the research was conducted</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	AKSES TERBUKA/ TIDAK TERHAD OPEN ACCESS/ NON-RESTRICTED	Saya membenarkan tesis ini diterbitkan secara akses terbuka, teks penuh atau dibuat salinan untuk tujuan pengajian, pembelajaran & penyelidikan sahaja <i>I give permission for this thesis to be published through open access, full text or copied only for study, learning, and research purposes.</i>

Bagi kategori Akses Terbuka/Tidak Terhad, saya membenarkan tesis (Sarjana/Doktor Falsafah) ini di simpan di Perpustakaan Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)* dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

For the Open Access/Non-Restricted category, I permit this (Master's/Doctoral) Thesis to be kept in the

Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) Library with the following conditions:

1. Perpustakaan UKM mempunyai hak untuk membuat salinan untuk tujuan pengajian, pembelajaran, penyelidikan sahaja.

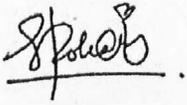
UKM Library has the right to reproduce the thesis only for study, learning and research purposes.

2. Perpustakaan Universiti Kebangsaan Malaysia dibenarkan membuat satu (1) salinan tesis ini untuk tujuan pertukaran antara institusi pengajian tinggi dan mana-mana badan/ agensi kerajaan, tertakluk kepada terma dan syarat.

UKM Library is allowed to make one (1) copy of this thesis for exchange purposes among higher education institutions and any government body/agency, subject to the terms and conditions.

Saya mengakui maklumat & tesis yang diberikan adalah benar & terkini.

I acknowledge the information & the thesis provided are correct & current.



Tandatangan Pelajar:

Student's Signature

Tarikh / Date: 18 JULAI 2022

Saya memperakukan maklumat & tesis yang diberikan adalah benar & terkini.

I verify that the information & the thesis provided are correct & current.



Tandatangan Penyelia / Supervisor's Signature:

Nama / Name: Cop

Rasmi / Official Stamp:

Tarikh / Date: 19 Julai 2022

DR. SUHAILA BINTI ZAILANI @ HJ. AHMAD
Pensyarah Kanan DS51
Pusat Kajian Bahasa Arab dan Tamadun Islam
Fakulti Pengajian Islam
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 UKM Bangl

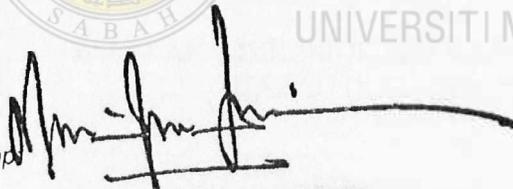
C. PENGESAHAN FAKULTI/INSTITUT | VERIFICATION OF FACULTY/INSTITUTE

Tandatangan/Signature:

Nama/Name:

Tarikh/Date:

Cop Rasmi/Official Stamp



27/7/22

PROF. MADYA DR. MAZLAN IBRAHIM
Timbalan Dekan (Siswazah)
Fakulti Pengajian Islam
Universiti Kebangsaan Malaysia

**Kuatkuasa: 15 Julai 2021

KEBERKESANAN APLIKASI PAPAN PERMAINAN DALAM PROGRAM
EKSPLORASI MORFOLOGI ARAB

SITI ROHANI BINTI JASNI



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

TESIS YANG DIKEMUKAKAN UNTUK MEMPEROLEHI
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

FAKULTI PENGAJIAN ISLAM
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA
BANGI

2022

PENGAKUAN

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

22 Julai 2022



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SITI ROHANI BINTI JASNI
P90058

PENGHARGAAN

Segala puji dan syukur ke hadrat Allah s.w.t atas kekuatan dan limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan jayanya. Selawat dan salam kepada junjungan mulia Rasulullah s.a.w, para Sahabat r.a. dan pengikutnya atas perjuangan mereka, Islam dapat dinikmati oleh umat manusia sehingga hari ini.

Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada Dr. Suhaila binti Zailani @ Ahmad dan Ustaz Hakim bin Zainal selaku penyelia tesis yang tidak jemu membantu, memberi inspirasi serta bimbingan sepanjang menyiapkan tesis ini. Ribuan terima kasih diucapkan kepada Prof. Madya. Dr. Ahmad Sunawari Long selaku Dekan Fakulti Pengajian Islam kerana memberi motivasi dan semangat sepanjang perjuangan ini.

Jutaan terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga didedikasikan kepada Prof. Madya Dr. Nurazan Mohmad Rouyan selaku Pemeriksa Luar dan Prof. Madya Dr. Kaseh Abu Bakar sebagai Pemeriksa Dalam atas teguran membina dan sumbangan idea yang bernas bagi penambahbaikan tesis ini. Kepada urusetia-urusetia Unit Pusat Pengajian Siswazah, Fakulti Pengajian Islam terima kasih kerana memudahkan urusan sepanjang pengajian, terutamanya Puan Siti Salwah Talib, Puan Rohimah Borham, Puan Hasbi Mat Harun, Puan Hazirah Md Nor dan Puan Syazriza Zulkapli.

Sekalung penghargaan juga diucapkan kepada geran FRGS Kod 1/2016/SS109/UKM/02/7 kerana menyumbang dana dalam menjalankan kajian ini. Ucapan penghargaan juga ditujukan kepada Universiti Malaysia Sabah (UMS) dan Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) kerana memberi peluang untuk melanjutkan pengajian diperingkat Doktor Falsafah. Semoga pengalaman dan ilmu ini dapat dimanfaatkan untuk diri sendiri serta diwariskan buat generasi akan datang.

Untaian kasih buat kedua ibu bapa tersayang, Siti Zainab binti Ibrahim dan almarhum Jasni bin Ramlee atas pengorbanan mereka selama ini. Ucapan teristimewa juga ditujukan buat suami tercinta Mohd Hatib bin Ismail yang sentiasa setia berada di sisi mengharungi liku-liku perjuangan ini meskipun bersama-sama menyambung pengajian di peringkat Doktor Falsafah. Penyeri keluarga kami yang menjadi saksi dan penguat semangat, empat permata hati kami iaitu Muhammad Syakir Naim, Muhammad Amin Shauqi, Muhammad Umar Waffiq dan Sara Khadijah. Buat adikku Siti Rohana Jasni, terima kasih atas segalanya. Kepada ahli keluarga sebelah mertua, mak ayah serta adik-beradik yang sentiasa memahami terimalah ucapan syukur atas doa dan sokongan yang kalian diberikan.

Tidak dilupakan guru-guru dan rakan-rakan yang terlibat secara tidak langsung memberi bantuan dan dorongan sepanjang menjalankan kajian ini khususnya Dr. Nik Farhan, ustaz Zulkifli Nawawi, ustaz Zainuddin Ismail, dan Syikin. Semoga keterlibatan kalian semua akan memperoleh ganjaran yang sebaiknya daripada Allah s.w.t terutamanya dalam usaha menggali ilmu Allah dan meneruskan kesinambungan perjuangan Rasulullah s.a.w. *Subhanallah walhamdulillah.*

ABSTRAK

Kaedah pembelajaran morfologi Arab yang pasif dan berpusatkan guru semakin kurang digemari oleh generasi masa kini yang lebih tertarik kepada sesuatu yang kreatif dan menyeronokkan. Kajian lepas menunjukkan integrasi permainan dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan kemahiran dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran. Oleh itu, inovasi papan permainan diperkenalkan sebagai kaedah alternatif bagi pembelajaran morfologi Arab melalui 'Program Eksplorasi Morfologi Arab'. Bagi menentukan keberkesanan aplikasi papan permainan dalam program yang telah dijalankan, kajian ini cuba mencapai beberapa objektif iaitu Pertama, menganalisis keberkesanan modul papan permainan ke atas pencapaian morfologi Arab dalam kalangan pelajar SMKA bagi aspek kata kerja, derivasi dan kata nama terbitan setelah melalui ujian pra dan ujian pasca. Kedua, mengukur keberkesanan modul bagi aspek minat dan motivasi pelajar terhadap aplikasi papan permainan morfologi Arab. Ketiga, menilai relevansi pelaksanaan aplikasi papan permainan morfologi Arab bagi meningkatkan pencapaian morfologi Arab pelajar SMKA. Keempat, menentukan kebolegunaan papan permainan berdasarkan kesepakatan pakar. Reka bentuk eksperimental dijalankan bagi menilai keberkesanan papan permainan morfologi Arab yang terdiri daripada 80 orang pelajar di sebuah SMKA. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah ujian pencapaian, soal selidik, temu bual dan pemerhatian. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 22.0. Manakala, data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis kandungan. Hasil kajian mendapati pendekatan pembelajaran menerusi papan permainan berupaya meningkatkan pencapaian pelajar dalam morfologi Arab. Analisis respon pelajar bagi aspek minat dan motivasi terhadap pembelajaran berasaskan permainan secara keseluruhannya berada pada tahap yang tinggi. Antara papan permainan yang paling diminati pelajar ialah *Lu'bah Kad Taṣrīf 5* dengan peratusan sebanyak 80%, diikuti dengan *Lu'bah Taṣrīf* 63.7% dan *Lu'bah Sullam al-Najāh* 47%. Analisis pemerhatian menunjukkan bahawa pelajar memberikan kerjasama yang memberangsangkan dan terlibat secara aktif sepanjang aktiviti papan permainan dijalankan. Mereka menunjukkan minat yang mendalam terhadap pembelajaran berasaskan papan permainan yang dilakukan secara santai dan *hands-on*. Pakar juga bersepakat bahawa aplikasi papan permainan relevan dipraktikkan dalam kalangan pelajar SMKA kerana ia dapat memberi impak positif terhadap perkembangan kognitif dan psikomotor pelajar melalui amalan praktis terhadap kepelbagaian bentuk pola kata Arab yang dilakukan secara berulang kali. Implikasi kajian ini menyumbang kepada model, teori dan amalan pengajaran dan pembelajaran selaras dengan keperluan pembelajaran abad ke-21 serta memberi inspirasi kepada penggubal modul untuk merealisasikannya dalam pembelajaran.

EFFECTIVENESS OF GAME BOARD APPLICATION THROUGH ARABIC MORPHOLOGICAL EXPLORATION PROGRAM

ABSTRACT

The methodology for teacher-centred and passive Arabic morphology learning is gaining less attention from our present generation who are more inclined to something creative and interesting. Recent studies show that the integration of gaming into learning is potential in enhancing the skills and engagement of students in learning. Therefore, innovated game board is introduced as an alternative methodology for Arabic morphology learning through the 'Arabic Morphology Exploration Program'. To determine the effectiveness of the game board application in the program that has been conducted, this study tries to achieve several objectives, First is to analyze the effectiveness of the game board module on the achievement of Arabic morphology among SMKA students for aspects of verbs, derivations and derived nouns after pre-test and post-test. Second, to measure the effectiveness of the module for aspects of students' interest and motivation towards the application of Arabic morphology board game. Third, evaluate the relevance of the implementation of the Arabic Morphology board game application to improve the achievement of Arabic morphology of SMKA students. Fourth, determine the usability of the game board based on expert agreement. An experimental design was conducted to evaluate the effectiveness of an Arabic morphology game board consisting of 80 students in a SMKA. The instruments used in this study were achievement tests, questionnaires, interviews and observations. Quantitative data were analyzed descriptively using Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 22.0. Meanwhile, qualitative data were analyzed using content analysis. The results of the study found that the learning approach through the game board is able to improve student achievement in Arabic morphology. The findings also showed that the students response to the aspects of interest and motivation towards game-based learning was high. Among game board mostly attractive to the students is *Lu'bah Kad Taşrif* 5 with 80%, followed by *Lu'bah Taşrif* 63.7% and *Lu'bah Sullam al-Najāh* 47%. The analytical observation indicates that the students show their overwhelming cooperation and active involvement throughout game board-based activities. They show their deep interest in game board learning prepared hands-on and at leisure time. Experts also agree that the application of board games is relevant to practiced among SMKA students because it can have a positive impact on the cognitive and psychomotor development of students through practical on the variety forms of Arabic word patterns performed repeatedly. The implication of this study contributes to teaching and learning model, theory and practice in line with the learning need of the 21st century, apart from an inspiration to decision-makers ensuring the module is realised in the learning process.

KANDUNGAN

	Halaman
PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
JADUAL TRANSLITERASI	xii
SENARAI JADUAL	xv
SENARAI ILUSTRASI	xviii
SENARAI SINGKATAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Kajian	2
1.2 Permasalahan Kajian	9
1.3 Persoalan Kajian	14
1.4 Objektif Kajian	15
1.5 Hipotesis Kajian	15
1.6 Kerangka Konseptual Kajian	16
1.7 Kepentingan Kajian	21
1.8.1 Kepentingan kajian kepada pelajar	21
1.8.2 Kepentingan kajian kepada guru	21
1.8.3 Kepentingan kajian kepada bahagian pembangunan kurikulum	22



UMS

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

1.8	Batasan Kajian	23
1.9	Definisi Operasional	24
	1.9.1 Keberkesanan	24
	1.9.2 Pencapaian	24
	1.9.3 Modul latihan	25
	1.9.4 Morfologi Arab	26
	1.9.5 Respon	26
	1.9.6 Relevansi	26
	1.9.7 Kebolegunaan	27
	1.9.8 Program Eksplorasi	27
	1.9.9 Permainan dalam pembelajaran	28
	1.9.10 Pembelajaran berasaskan pengalaman (<i>Experiential Learning</i>)	29
	1.9.11 Papan permainan	29
1.10	Kesimpulan	30
BAB II	KAJIAN LITERATUR	
2.1	Pengenalan	32
2.2	Isu Pembelajaran Morfologi Arab	33
2.3	Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran Morfologi Arab	37
2.4	Kajian Lepas Berkaitan Morfologi Arab	46
2.5	Kajian lepas Berkaitan Reka Bentuk dan Pembangunan	51
2.6	Teori Pembelajaran dalam Papan Permainan	55
	2.6.1 Teori Konstruktivisme (Vygotsky 1978)	56
	2.6.2 Model Pembelajaran Berasaskan Pengalaman (Kolb 1984)	57
	2.6.3 Model Motivasi ARCS (Keller 1983)	60
2.7	Permainan dalam Pembelajaran	62
2.8	Genre Permainan dalam Pembelajaran	66
2.9	Mengapa Bermain Papan Permainan?	67

2.10	Kajian Lepas Berkaitan Permainan Morfologi Arab	69
2.11	Kelebihan Papan Permainan dalam Pembelajaran	75
2.12	Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM)	78
2.13	Papan Permainan Morfologi Arab	80
	2.13.1 Fasa reka bentuk dan pembangunan	80
	2.13.2 Konsep papan permainan	82
	2.13.3 Jenis-jenis papan permainan	83
2.14	Implikasi Permainan Terhadap Kajian yang Dijalankan	91
2.15	Kesimpulan	92

BAB III METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	94
3.2	Reka Bentuk Kajian	95
	3.2.1 Kajian penilaian keberkesanan	95
	3.2.2 Proses reka bentuk dan pembangunan	97
3.3	Pendekatan Kajian	99
3.4	Fasa Penilaian	102
3.5	Pemilihan Lokasi dan Responden	105
3.6	Instrumen Kajian	107
3.7	Kesahan dan Kebolehpercayaan	112
3.8	Kajian Rintis	115
3.9	Prosedur Pengumpulan Data	116
3.10	Prosedur Penganalisaan Data	117
3.11	Kesimpulan	121

BAB IV	HASIL KAJIAN	
4.1	Pengenalan	122
4.2	Demografi Responden	123
4.3	Analisis Dapatan Ujian Pra dan Pasca	123
4.4	Analisis Dapatan Soal Selidik	129
4.4.1	Hasil kajian respon pelajar bagi aspek minat dan motivasi terhadap aplikasi papan permainan morfologi Arab	129
4.4.2	Hasil kajian berkaitan permainan yang diminati oleh Pelajar	139
4.5	Analisis Relevansi Pelaksanaan Papan Permainan	140
4.6	Analisis Temu Bual Pakar	151
4.7	Analisis Dapatan Pemerhatian	168
4.8	Kesimpulan	170
BAB V	PENUTUP	
5.1	Pengenalan	171
5.2	Ringkasan kajian	172
5.3	Perbincangan Kajian	175
5.3.1	Perbincangan keberkesanan papan permainan Morfologi Arab bagi aspek pencapaian	175
5.3.2	Perbincangan respon pelajar bagi aspek minat dan motivasi terhadap aplikasi papan permainan Morfologi Arab	178
5.3.3	Perbincangan relevansi pelaksanaan papan permainan Morfologi Arab di SMKA	187
5.3.4	Perbincangan kebolegunaan papan permainan Morfologi Arab berdasarkan kesepakatan pakar	193
5.4	Rumusan Dapatan Kajian	198
5.5	Implikasi Kajian	202



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

	5.5.1	Implikasi teori dan ilmu	202
	5.5.2	Implikasi kepada amalan pendidikan	202
5.6		Sumbangan Kajian	203
	5.6.1	Guru-guru	203
	5.6.2	Para pelajar	204
	5.6.3	Kurikulum bahasa Arab	204
	5.6.4	Alat bantu mengajar	205
5.7		Cadangan Kajian Lanjutan	205
	5.7.1	Mengembangkan teori kerangka konsep kaedah bermain dalam pembelajaran	206
	5.7.2	Kandungan papan permainan diperluaskan kepada kemahiran lain	206
	5.7.3	Kandungan permainan divariasikan dalam pelbagai topik dan peringkat pelajar	206
	5.7.4	Adaptasi pendekatan pembelajaran berasaskan permainan	207
	5.7.5	Pendigitalan papan permainan	207
	5.7.6	Perbandingan makna dalam bahasa Melayu	207
	5.7.7	Elemen permainan ditingkatkan	208
5.8		Kesimpulan	208
		RUJUKAN	210

LAMPIRAN

A	Kertas Ujian Pra	234
B	Kertas Ujian Pasca	241
C	Borang Soal Selidik	248
D	Senarai Semak Pemerhatian Pelajar	252
E	Instrumen Temu Bual	253
F	Contoh Item Temu Bual Pakar (P1)	255
G	Maklumat Panel Pakar Instrumen	260
H	Surat Lantikan Pakar	261
I	Contoh Surat Menjalankan Kajian	265
J	Gambar-Gambar Program Eksplorasi Morfologi Arab	266



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

JADUAL TRANSLITERASI

<u>Huruf Arab</u>	<u>Huruf Latin</u>	<u>Contoh Asal</u>	<u>Contoh Transliterasi</u>
ء	,	سأل	sa'ala
ب	B	بدل	badala
ت	T	تمر	tamr
ث	Th	ثورة	thawrah
ج	J	جمال	jamāl
ح	H	حديث	ḥadīth
خ	Kh	خالد	khalid
د	D	ديوان	dīwān
ذ	Dh	مذهب	madhhab
ر	R	رحمن	raḥmān
ز	Z	زمزم	zamzam
س	S	سراب	sarāb
ش	Sh	شمس	shams
ص	Ṣ	صبر	ṣabr
ض	Ḍ	ضمير	ḍamīr
ط	T	طاهر	ṭāhir
ظ	Z	ظهر	ẓuhr
ع	ʿ	عبد	ʿabd
غ	Gh	غيب	ghayb
ف	F	فقه	fīqh
ق	Q	قاضي	qāḍī
ك	K	كأس	ka's
ل	L	لبن	laban
م	M	مزمار	mizmār

ن	N	نون	nawm
ه	H	هبط	habaṭa
و	W	وصل	wasala
ي	Y	يسار	yasār

Vokal Pendek

<u>Huruf Arab</u>	<u>Huruf Latin</u>	<u>Contoh Asal</u>	<u>Transliterasi</u>
اَ	A	فَعَلَ	fa ^ʿ ala
اِ	I	حَسِبَ	hasiba
اُ	U	كُتِبَ	kutiba

Vokal Panjang

<u>Huruf Arab</u>	<u>Huruf Latin</u>	<u>Contoh Asal</u>	<u>Transliterasi</u>
اَ، اِ، اِى	Ā	كاتب، قَظِي	kātib, qaḏā
اِي	Ī	كريم	karīm
اُ، و	Ū	حُرُوف	ḥurūf

Diftong

<u>Huruf Arab</u>	<u>Huruf Latin</u>	<u>Contoh Asal</u>	<u>Transliterasi</u>
اَوْ	Aw	قول	qawl
اَي	Ay	سيف	sayf
اِي	Iyy/ī	رجعي	raj ^ʿ iyy/raj ^ʿ ī
اُو	Uww / ū	عدو	^ʿ aduww/ ^ʿ adū

Pengecualian

1. Huruf Arab ء (hamzah) pada awal perkataan ditransliterasikan kepada ‘a’ bukan kepada ‘. Contoh: أكبر, transliterasi: *akbar* bukan “akbar.
2. Huruf Arab ة (ta’marbutah) pada perkataan tanpa ال (al) yang bersambung dengan perkataan lain ditransliterasikan kepada ‘t’. Contohnya: وزارة التعليم, transliterasi: wizarat al-ta^lim, bukannya wizarah al-ta^lim Tetapi seandainya terdapat pada perkataan yang ada ال (al) atau pada perkataan tunggal atau pada perkataan akhir, ta’ marbutah ditransliterasikan kepada (h).

Contoh:

1. المكتبة الأهلية

Transliterasi:

al-Maktabah al-Ahliyyah

2. قلعة

Qal‘ah

3. دار وھبة

Dār Wahbah



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Halaman
Jadual 2.1	Adaptasi Model ARCS dalam Reka Bentuk Papan Permainan Morfologi Arab	61
Jadual 3.1	Jenis Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan	97
Jadual 3.2	Proses Reka Bentuk dan Pembangunan Modul Papan Permainan Morfologi Arab	98
Jadual 3.3	Kandungan Permainan Morfologi Arab	106
Jadual 3.4	Instrumen Ujian Pencapaian	109
Jadual 3.5	Panel Pakar Professional	113
Jadual 3.6	Klasifikasi Indeks Kebolehpercayaan	114
Jadual 3.7	Nilai Alpha Cronbach bagi Instrumen Soal Selidik	114
Jadual 3.8	Nilai Kebolehpercayaan Instrumen bagi Kajian Rintis untuk setiap Item	115
Jadual 3.9	Gred Markah Peringkat Menengah Atas	118
Jadual 3.10	Interpretasi Skor Min	119
Jadual 4.1	Latar Belakang Responden	123



UMS

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

Jadual 4.2	Ujian-t Perbezaan Pencapaian Pelajar antara Ujian Pra dan Ujian Pasca	124
Jadual 4.3	Ujian-t Perbezaan Pencapaian Pelajar dalam Aspek Kata Kerja	127
Jadual 4.4	Ujian-t Perbezaan Pencapaian Pelajar dalam Aspek Derivasi	128
Jadual 4.5	Ujian-t Perbezaan Pencapaian Pelajar dalam Aspek Kata Nama Terbitan	128
Jadual 4.6	Tahap Respon Pelajar bagi Aspek <i>Attention</i> (Perhatian), <i>Relevance</i> (Hubungan), <i>Confidence</i> (Keyakinan) dan <i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	130
Jadual 4.7	Kekerapan, Min dan Sisihan Piawai Respon Pelajar bagi Konstruk <i>Attention</i> (Perhatian)	130
Jadual 4.8	Kekerapan, Min dan Sisihan Piawai Respon Pelajar bagi Konstruk <i>Relevancy</i> (Hubungan)	133
Jadual 4.9	Kekerapan, Min dan Sisihan Piawai Respon Pelajar bagi Konstruk <i>Confidence</i> (Keyakinan)	135
Jadual 4.10	Kekerapan, Min dan Sisihan Piawai Respon Pelajar bagi Konstruk <i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	137
Jadual 4.11	Kedudukan Papan Permainan yang diminati Pelajar	140



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI ILUSTRASI

No. Rajah		Halaman
Rajah 1.1	Kerangka Konseptual Kajian	18
Rajah 2.1	Model Kitaran Pembelajaran Berasaskan Pengalaman (Kolb 1984)	59
Rajah 2.2	Model Motivasi ARCS (Keller 1983)	61
Rajah 2.3	<i>Lu'bah Tajrīd al-'Afc' āl al-Mazīdah</i>	84
Rajah 2.4	<i>Lu'bah Tajrīd al-Mushtaqqāt</i>	85
Rajah 2.5	<i>Lu'bah Taşrīf</i>	86
Rajah 2.6	Kad <i>Taşrīf</i> 5	87
Rajah 2.7	<i>Lu'bah Murabbā'ah Şarfiyyah</i>	88
Rajah 2.8	<i>Lu'bah al-Mushtaqqāt</i>	89
Rajah 2.9	<i>Lu'bah Sullam al-Najāh</i>	90
Rajah 2.10	<i>Lu'bah al-Taţbīqāt</i>	90
Rajah 3.1	Prosedur Kajian	102
Rajah 3.2	Reka Bentuk Kajian Pra-Eksperimen	103



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

Rajah 3.3	Penilaian Keberkesanan	104
Rajah 4.1	Carta Pai Min Markah Keseluruhan bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca	124
Rajah 4.2	Analisis Gred Pencapaian Ujian Pra	125
Rajah 4.3	Analisis Gred Pencapaian Ujian Pasca	126
Rajah 4.4	Skor Markah Keseluruhan bagi Kata Kerja, Derivasi dan Kata Terbitan bagi Ujian Pra dan Pasca	127
Rajah 4.5	Jenis Permainan yang diminati Pelajar	139
Rajah 4.6	Kesan Pendekatan Permainan dalam Pembelajaran Morfologi Arab	155
Rajah 4.7	Kesan Integrasi Elemen Permainan dalam Pembelajaran Morfologi Arab	161
Rajah 4.8	Kesan Aplikasi Papan Permainan dalam Pembelajaran Morfologi Arab	167
Rajah 5.1	Rumusan Dapatan Kajian	201



UMS

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SENARAI SINGKATAN

BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
DDR	<i>Design and Development Research</i>
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
FRGS	<i>Fundamental Research Grant Scheme</i>
IMMS	<i>Instructional Materials Motivation Survey</i>
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
SMKA	Sekolah Menengah Kebangsaan Agama

