

Kepentingan Pengajaran dan Pemudahcaraan Berbantuan Permainan Digital bagi Mata Pelajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah

The Importance of Teaching and Facilitation Using Digital Games for Pendidikan Islam's Subject in Primary School

Nuril Ham Al Hafizah Zahari¹, Sharifah Norshah Bani Syed Bidin² & Syadiah Nor Wan Syamsuddin³

¹ (Corresponding Author) Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Kampus Gong Badak, 21300, Malaysia, e-mail: ilhamhafzh@gmail.com

² Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Kampus Gong Badak, 21300, Malaysia, e-mail: sharifahns@unisza.edu.my

³ Fakulti Informatik dan Pengkomputeran, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Kampus Tembila, 22200, Malaysia, e-mail: syadiah@unisza.edu.my

ABSTRAK

Sistem pendidikan di Malaysia turut menerima kesan daripada gelombang kemajuan teknologi maklumat dan komunikasi. Selari dengan itu, metode pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) semua mata pelajaran juga berkembang seiring dengan perubahan teknologi tersebut. Bermula dengan corak PdPc secara konvensional, ia berkembang kepada PdPc secara e-pembelajaran seterusnya memasuki fasa m-pembelajaran. Kemunculan permainan yang boleh diakses melalui telefon pintar dan juga perisian permainan melalui komputer pula menjadi nilai tambah kepada perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Kajian ini dibuat bagi mengenal pasti metode pengajaran dan pembelajaran yang terkini sesuai dengan perubahan teknologi serta kepentingannya dalam kemajuan dan kecenderungan murid-murid dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Islam. Seterusnya, ia juga membincangkan bagaimana aplikasi permainan dapat membantu dalam meningkatkan kualiti PdPc dalam mata pelajaran tersebut. Metodologi yang digunakan adalah kajian kualitatif di mana sorotan terperinci mengenai perkaitan antara metode tradisional dan metode terkini berbantuan teknologi permainan digital dalam PdPc dilakukan. Hasil kajian mendapati teknologi terkini yang diaplikasikan ke dalam PdPc termasuklah permainan digital adalah membantu dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran Pendidikan Islam murid-murid sekolah rendah. Oleh itu, adalah penting bagi permainan tersebut untuk turut digunakan di dalam PdPc Pendidikan Islam.

Kata Kunci: Teknologi; Pengajaran dan pembelajaran; Aplikasi permainan; Pendidikan Islam.

ABSTRACT

The education system in Malaysia is also affected by the wave of advances in information and communication technology. In parallel, the teaching and learning methods (PdPc) of all subjects are also evolving in line with technological changes. Starting with a conventional PdPc pattern, it evolves to e-learning PdPc subsequently entering the m-learning phase. The advent of games that can be accessed via smartphones as well as game software via computers is an added value to the development of technology in the field of education. This study was conducted to identify the latest teaching and learning methods in accordance with technological changes and its importance in the progress and tendency of students in learning the subject of Islamic Education. Next, it also discusses how game applications can help in improving the quality of PdPc in the subject. The methodology used is a qualitative study in which a detailed highlight on the relationship between traditional methods and the latest methods assisted by digital game technology in PdPc is conducted. The results of the study found that the latest technology applied into PdPc including digital games is helpful in improving the learning achievement of Islamic Education of primary school students. Therefore, it is important that the game is also included in PdPc's Islamic Education.

Keywords: *Technology; Teaching and learning; Game applications; Islamic Education.*

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dunia membawa kepada arus pemodenan dalam dunia pendidikan semasa. Selari dengan perkembangan tersebut, proses pengajaran dan pembelajaran (PdPc) turut berubah. Di Malaysia, sistem pendidikan terbahagi kepada lima iaitu pendidikan Pra-sekolah, Sekolah Rendah, Sekolah Menengah, Lulusan Menengah dan Pendidikan Tinggi. Pendidikan Sekolah Rendah merupakan pendidikan kedua selepas pada pendidikan Pra-sekolah. Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang diperkenalkan pada tahun 2011 merupakan Kurikulum Kebangsaan yang digunakan oleh semua sekolah rendah dalam Sistem Pendidikan Kebangsaan seperti yang diperuntukkan mengikut Seksyen 18 di bawah Akta Pendidikan 1996 (Akta 550). Pelaksanaan KSSR (Semakan 2017) adalah menggunakan Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DKSP) ("MyGovernment", n.d).

Dengan ledakan ICT kepada sistem pendidikan pada masa kini, ia telah merubah corak PdPc KSSR bagi semua mata pelajaran yang diajar di sekolah rendah. Bermula dengan PdPc secara konvensional, E-Pembelajaran (*e-Learning*) dan seterusnya M-Pembelajaran (*m-Learning*) turut diperkenalkan selaras dengan perkembangan teknologi maklumat. Antara bentuk bahan interaktif yang diaplikasikan ke dalam PdPc adalah penggunaan CD Interaktif,

laman web yang menyediakan info dan aktiviti ilmiah, video, muzik, dan aplikasi-aplikasi yang boleh diakses melalui *tablet* dan telefon pintar. Penggunaan bahan-bahan ini dapat meningkatkan tahap kefahaman murid-murid dan menarik perhatian mereka untuk belajar dengan lebih mendalam mengenai sesuatu mata pelajaran. Oleh itu, guru perlu belajar meneroka ilmu sedalam-dalamnya dan mengemas kini pengetahuan agar lebih terkehadapan daripada anak muridnya (Norakyairee Mohd Raus, Mohd Nur Adzam Rasdi, Nur Amalina Azhar, Nurutthoilah Mohd Nabil, Ab. Halim Tamuri & Norshidah Mohamed Salleh, 2019).

Teknologi moden yang terkini perlu diaplikasikan ke dalam sistem PdPc semua sekolah dan diguna pakai dalam semua mata pelajaran termasuklah dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Matlamat pendidikan Islam yang bertujuan untuk melahirkan murid yang berilmu, beriman, berketerampilan, beramal soleh dan berakhlak mulia berdasarkan al-Quran dan al-Sunah (Mohd Syaubari Othman & Ahmad Yunus Kassim, 2017). Oleh itu, bidang-bidang keilmuan yang diajar dalam mata pelajaran Pendidikan Islam adalah selaras bermula dari Tahun 1 sehingga Tahun 6 iaitu mencakupi bidang al-Quran, hadith, jawi, akidah, ibadah, sirah dan adab (Kementerian Pendidikan Malaysia, n.d). Bidang-bidang yang terdapat dalam mata pelajaran ini memerlukan kefahaman yang mendalam agar boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Dengan yang demikian, mata pelajaran Pendidikan Islam perlu diberikan satu formulasi baharu agar dapat meningkatkan tahap kefahaman dan perhatian murid-murid terhadap pembelajaran mereka. Di sini, guru Pendidikan Islam perlu kreatif dalam mengolah corak PdPc dalam bilik darjah seterusnya mengaplikasikan kaedah pengajaran yang berkesan sesuai dengan perkembangan semasa bagi mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran (Mohd Yusoff Dagang, 2016).

Oleh yang demikian, objektif yang perlu dicapai dalam kajian ini adalah untuk mengenal pasti kepentingan PdPc berbantuan teknologi dalam meningkatkan tahap pencapaian murid dan membuat analisis terhadap kepentingan permainan digital bagi membantu meningkatkan kualiti pencapaian mata pelajaran Pendidikan Islam.

2. Metodologi Kajian

Kajian ini adalah berbentuk kajian kualitatif yang berasaskan kepada analisis dokumen. Dokumen yang dimaksudkan adalah data-data yang dikumpulkan daripada hasil kandungan dapatan tesis, artikel jurnal, dan prosiding dari tahun 2016 hingga 2021. Data-data ini kemudiannya dianalisis secara tematik. Analisis tematik dalam kajian ini bermaksud menyelidik menyusun data-data yang telah dikumpulkan dan menganalisisnya berdasarkan pembahagian tema bagi menjawab objektif kajian. Sehubungan dengan itu, tema data-data kajian ini dibahagikan kepada empat bahagian iaitu peningkatan pengalaman

pembelajaran, penarikan minat untuk belajar, pembukaan minda dalam metode pembelajaran terkini dan galakan pembelajaran di luar bilik darjah. Penulisan ini dimulakan dengan pengenalan, kajian literatur terhadap kepentingan metode PdPc dengan berbantuan teknologi permainan digital dalam membantu meningkatkan kualiti PdPc Pendidikan Islam, perbincangan dan cadangan penyelidikan pada masa hadapan. Ini kerana, aplikasi berbentuk permainan digital merupakan antara teknologi baru dalam dunia pendidikan Islam dan belum diperkenalkan secara meluas.

3. Hasil Kajian

Berdasarkan kepada hasil penelitian terhadap hasil kajian literatur yang berkaitan, kepentingan teknologi dalam meningkatkan tahap keupayaan pembelajaran murid dalam Pendidikan Islam dapat dikategorikan kepada beberapa bahagian tema sebagaimana berikut:

3.1 Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran

Al-Azawi, al-Faliti dan al-Blushi (2016) mendefinisikan pembelajaran berasaskan permainan digital sebagai integrasi permainan digital dalam PdPc yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Walaupun tidak terdapat definisi yang tepat untuk menjelaskan mengenai pembelajaran berasaskan permainan digital, namun pembelajaran berasaskan permainan digital lazimnya didefinisikan berdasarkan beberapa ciri umum (Wong Wei Siong & Kamisah Osman, 2018) di mana ia digunakan bagi tujuan pendidikan untuk menambahkan elemen hiburan dan pendidikan (All, Castellar & Van Looy, 2017). Terdapat pelbagai permainan digital yang boleh digunakan oleh guru dan ibu bapa bagi tujuan pendidikan anak-anak di mana penggunaan permainan ini haruslah mencapai standard pembelajaran supaya membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdPc) dan elemen pembelajaran abad Ke -21 (PAK21) iaitu *collaboration and use of ICT learning* dapat diterapkan dalam kalangan murid (Arif Zakwan Ash'ari, 2019).

3.2 Menarik Minat Murid Untuk Belajar

Dalam konteks PdPc, permainan merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang mampu mengelakkan murid-murid daripada mengalami suasana yang membosankan di dalam bilik darjah.

Melalui kaedah permainan digital dalam PdPc, tenaga pengajar perlu mengambil sikap proaktif dan kreatif dalam menjana iklim pembelajaran yang bersifat inkuiri bagi menjadikan murid pasif juga turut menunjukkan minat, seronok, dan tidak bosan dengan sesi PdPc apabila guru memberikan permainan yang hendak digunakan mengikut keupayaan mereka seterusnya

memberi peluang kepada mereka untuk melibatkan diri secara aktif (Nurul Huda Mohd Saad, Rafidah Abd. Karim, Farahidatul Akmar & Zainab Mohd Zain, nd). Ini kerana, pembelajaran abad ke-21 menekankan konsep pembelajaran berpusatkan murid di mana murid belajar secara kolaboratif dengan guru serta murid melalui perbincangan dan menyelesaikan masalah (Wong Wei Siong & Kamisah Osman, 2018). Justeru, guru memainkan peranan yang penting dalam merancang aktiviti pembelajaran dan bahan bantu belajar yang inovatif supaya dapat mencorak pemikiran murid dengan lebih berkesan.

3.3 Membuka Minda Murid Terhadap Cara Penyampaian Pendidikan Terkini

Permainan digital sangat menarik untuk digunakan dalam strategi pendidikan (Mohamed Rosly & Khalid, 2017) kerana pemilihan strategi yang sesuai haruslah mengambil kira beberapa faktor seperti tahap perkembangan murid, keperluan, kebolehan, bakat dan minat murid supaya pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan berkesan dan lebih bermakna (Zaharah Kamaruddin & Suziyani Mohamed, 2019). Lazimnya, ia dilaksanakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memberi latihan. Permainan dalam pendidikan dapat dijalankan sama ada waktu pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Melalui pendekatan bermain, secara tidak langsung dapat memberi pendedahan kepada murid bahawa pembelajaran tidak hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas sahaja tetapi dapat dipelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menghiburkan dan bermanfaat (Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal, 2018). Walaupun secara dasarnya matlamat permainan adalah sekadar untuk hiburan dan keseronokan, namun tradisi bermain juga perlu cuba diaplikasikan sebagai medium pengantara dalam proses pembelajaran.

3.4 Menggalakkan Pembelajaran di Luar Waktu Persekolahan

Dengan menggunakan permainan digital di rumah dan dalam sesi PdPc, ia dapat menggalakkan murid-murid untuk mempelajari Pendidikan Islam walaupun berada di rumah. Secara tidak langsung, mata pelajaran ini akan terus dipelajari di luar waktu persekolahan. Selain daripada teknologi permainan digital yang sentiasa berkembang dan ditambahbaik, kini terdapat pelbagai lagi jenis aplikasi dan perisian berkaitan pendidikan Islam di pasaran yang mana ia boleh digunakan sebagai PdPc sendiri. Antara permainan digital yang boleh digunakan oleh para guru Pendidikan Islam bagi menarik minat murid-murid sekolah rendah dalam mempelajari Pendidikan Islam adalah aplikasi android *Juz Amma Anak* (2020) yang diterbitkan oleh Hybriddev Studio. Aplikasi ini merupakan aplikasi berkaitan al-Quran Juz 'Amma di

mana ianya merupakan salah satu bidang yang diajar di dalam Pendidikan Islam sekolah rendah dan di dalamnya, terkandung permainan uji minda berkaitan surah-surah di dalam Juz 'Amma.

4. Perbincangan

Sejajar dengan perkembangan pesat dalam bidang sains dan teknologi, kemahiran berfikir secara kritis dan kemahiran komunikasi yang berkesan turut menjadi kemahiran penting pada abad ini. Oleh yang demikian, antara cabaran terbesar kepada pendidik pada abad ke-21 adalah membimbing murid supaya sentiasa berfikir secara kreatif dan kritis (Wong Wei Siong & Kamisah Osman, 2018). Perkembangan teknologi yang tidak ada batasan dan sempadan di mana ia terus berkembang dari hari ke hari dan merentas zaman serta ditambah pula dengan pihak Kementerian Pendidikan Malaysia yang menggalakkan penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mencetuskan satu fenomena sihat dalam kalangan penyelidik PdPc bagi mengetengahkan pelbagai kajian berkenaan dengan penggunaan teknologi dalam sesi PdPc.

Antara kajian yang dilakukan adalah keberkesanan permainan digital dalam PdPc yang boleh diakses melalui komputer dan telefon pintar tidak kira secara atas talian atau luar talian. Selain itu, umum sedia maklum bahawa aplikasi telefon pintar dan perisian komputer berbentuk permainan menjadi kegilaan murid-murid sekolah dan menjadi satu fenomena dunia apabila ia menjadi hobi dan minat anak-anak muda zaman kini. Bahkan, ada di antara mereka yang ketagihan dalam menggunakan aplikasi dan perisian ini serta sanggup menghabiskan masa mereka untuk bermain dengannya.

Dalam hal ini, Wong Wei Siong dan Kamisah Osman (2018) menjelaskan bahawa permainan terbahagi kepada dua jenis iaitu permainan digital dan bukan digital. Bagi permainan digital, ia mendapat permintaan dan sambutan yang tinggi tahun demi tahun sehingga menjadikan industri ini sebagai industri yang bernilai berbilion dolar (Malaysian Investment Development Industry, 2020). Oleh itu, telah wujud usaha dalam kalangan golongan pendidik untuk mengintegrasikan permainan digital ke dalam persekitaran pendidikan khususnya dalam pelaksanaan PdPc dengan harapan permainan digital dapat menyokong dan menggalakkan lagi keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran agar objektif pembelajaran yang disasarkan dapat dicapai. Pengintegrasian permainan digital ke dalam persekitaran pembelajaran telah menghasilkan kaedah pembelajaran yang dikenali sebagai pembelajaran berasaskan permainan digital (Rayner bin Tangkui & Tan Choon Keong, 2020).

Dalam era perkembangan digital juga, kini pembelajaran berasaskan permainan digital dilihat sebagai pendekatan yang sesuai dan perlu diaplikasi dalam PdPc. Walaupun terdapat pelbagai definisi mengenai pembelajaran berasaskan permainan digital, kaedah PdPc ini dapat dikenal pasti melalui

beberapa ciri tertentu berbanding kaedah PdPc lain. Kaedah PdPc ini melibatkan penggabungan ciri permainan (*game features*) dengan kandungan pengajaran. Melalui penggabungan ini, murid mempunyai bahan bantu belajar (*learning aids*) yang berperanan menyokong murid dalam pembelajaran (Rayner bin Tangkui & Tan Choon Keong, 2020). Dengan penggunaan permainan digital dalam PdPc, ia merupakan salah satu cara yang menarik murid-murid untuk belajar sesuatu pelajaran dan tidak terkecuali juga Pendidikan Islam.

Terdapat banyak permainan digital yang boleh digunakan sebagai BBM dalam sesi PdPc untuk mata pelajaran Pendidikan Islam. Sebagai contoh, aplikasi telefon pintar iaitu *Cari Kata Jawi* di mana merupakan aplikasi *game* cari kata yang inovatif bagi menguasai ejaan Jawi (“Ummufahmi Soft”, 2016). Aplikasi ini sangat sesuai digunakan pada PdPc Pendidikan Islam pada bidang Jawi. Manakala, aplikasi telefon pintar *Game Cari Kata Quran 1* pula dapat digunakan dalam sesi PdPc bidang al-Quran. Ini kerana, aplikasi ini memudahkan murid-murid menguasai al-Quran dan membantu mereka bagi menghafalnya (“Ummufahmi Soft”, 2017). Selain itu, permainan yang boleh diakses menggunakan komputer pula iaitu *game* atas talian *Prophet in Islam – Wordsearch Puzzle* pula adalah sesuai untuk digunakan dalam bidang Sirah (“Islamic Playground.com”, n.d). Permainan ini adalah sebagai penguat memori bagi mengingat nama-nama 25 rasul yang disebut di dalam al-Quran.

Konklusinya, permainan digital dalam pendidikan adalah sangat membantu dalam menyediakan murid ke arah pendigitalan pendidikan seiring dengan perubahan zaman dan kepesatan perkembangan teknologi maklumat. Oleh itu, penggunaan teknologi permainan jenis baharu ini juga perlu diaplikasikan dalam semua mata pelajaran yang diajar di sekolah termasuklah Pendidikan Islam.

5. Kesimpulan

Penggunaan kaedah PdPc berbantuan permainan digital masih baru dan penggunaannya belum begitu meluas dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Oleh itu, para guru perlu bijak mengolah kemudahan teknologi moden agar dapat digunakan sebagai PdPc yang menarik dan interaktif. Walaupun terdapat kekangan dalam menggunakan aplikasi dan perisian permainan di dalam bilik darjah, namun para guru boleh juga memperkenalkan permainan digital seumpama ini kepada murid-murid dan ibu bapa mereka seterusnya mendorong mereka untuk menggunakannya di rumah sebagai alat pembelajaran sendiri. Dengan itu, masa murid-murid lebih terjamin dan secara tidak langsung, mata pelajaran Pendidikan Islam ini tidak hanya terhenti di sekolah sahaja bahkan berterusan sehingga di luar waktu persekolahan.

Daripada penyelidikan yang telah dijalankan terhadap kepentingan PdPc berbantuan permainan digital dalam Pendidikan Islam pula, penyelidik

mencadangkan agar kajian lanjutan dijalankan dengan memberi tumpuan kepada perkara-perkara berkaitan jenis permainan digital yang terdapat di pasaran berserta kajian reka bentuk dan isi kandungan permainan yang sesuai digunakan oleh murid. Ini kerana, walaupun terdapat pelbagai jenis permainan digital yang boleh digunakan dalam PdPc Pendidikan Islam, tidak semua permainan tersebut adalah sesuai dan sama dengan isi kandungan mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah itu sendiri. Selain itu, terdapat juga ciri-ciri reka bentuk permainan yang direka oleh pengeluar aplikasi dan perisian turut tidak bersesuaian dengan keperluan pembelajaran murid. Justeru, adalah penting kajian lebih mendalam dilakukan pada masa akan datang bagi memberi penyelesaian kepada permasalahan ini seterusnya memberi pencerahan pemilihan permainan yang sesuai kepada para guru Pendidikan Islam untuk digunakan dalam sesi PdPc mereka.

Rujukan

- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F. & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: A Comparative Study. *International Journal Of Innovation, Management And Technology*, 7(4), 132 - 136.
- All, A., Plovie, B., Nuñez Castellar, E. P. & Van Looy, J. (2017). Pre-Test Influences On The Effectiveness Of Digital-Game Based Learning: A Case Study Of A Fire Safety Game. *Computers & Education*, 114, 24 – 37.
- Arif Zakwan Ash'ari. (2019). Gamifikasi Dalam Pendidikan. <https://www.pendidik.com.my/2019/08/07/gamifikasi-dalam-pendidikan>. Diakses pada 3 Mac 2021.
- Hybriddev Studio. (2020). *Juz Amma Anak*. [Aplikasi]. Kemaskini Terakhir Pada 29 Januari 2021. Saiz 28 Mb Dengan Versi 10.0. Dirujuk daripada laman web https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybrid.juz_amma. Diakses Pada 28 Februari 2021.
- Islamic Playground.Com. (N.D). *Prophet In Islam – Wordsearch Puzzle*. Diakses pada 23 Mei 2018. Dirujuk daripada laman web <http://www.islamicplayground.com/scripts/prodview.asp?idproduct=36>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (t.th). *Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran-Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Islam Tahun 6*. Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Malaysian Investment Development Industry. (2020). *The Gaming Industry: A New Game Of Growth*. Dirujuk daripada <https://www.mida.gov.my/home/-the-gaming-industry:-a-new-game-of-growth/posts/>. Diakses pada 3 Mac 2021.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi Dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144-154.
- Mohd Syaubari Othman & Ahmad Yunus Kassim. (2017). Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Islam Mengintegrasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Berdasarkan Model Dick And Carey di Negeri Perak. *International Academic Research Journal Of Social Science* 3(2): 1-9.
- Mohd Yusoff Dagang. (2016). *Amalan Kreativiti Pengajaran Guru Pendidikan Islam Di Sekolah-Sekolah Negeri Johor*. Tesis PhD. Universiti Tun Hussein Onn.
- Mygovernment. (N.D). *Pendidikan*. Diakses Pada 23 Mei 2018. Dirujuk daripada laman web <https://www.malaysia.gov.my/public/cms/topic/9/>

- Mygovernment. (N.D). *Pendidikan: Maklumat Tentang Kurikulum Standard Sekolah Rendah (Kssr)*. Diakses Pada 22 Mei 2018. Dirujuk daripada laman web <https://www.malaysia.gov.my/public/cms/article/page/101/>.
- Norakyairee Mohd Raus, Mohd Nur Adzam Rasdi, Nur Amalina Azhar, Nurutthoilah Mohd Nabil, Ab. Halim Tamuri & Norshidah Mohamed Salleh. (2019). *Pendidikan Agama Dalam Kalangan OKU: Isu Dan Cabaran Semasa. Seminar Kesedaran Pendidikan Kafa Oku*. 9 April 2019 di ILIM Anjuran Bahagian Pendidikan, JAKIM.
- Nurul Huda Mohd Saad, Rafidah Abd. Karim, Farahidatul Akmar & Zainab Mohd Zain. (nd). *Keberkesanan Penggunaan Kaedah Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Penterjemahan Peribahasa*.
- Rayner bin Tangkui & Tan Choon Keong. (2020). *Kesan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Minecraft Terhadap Pencapaian Murid Tahun Lima Dalam Pecahan*. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities* (MJSSH), Vol 5 (9): 98 – 113.
- Shariful Hafizi Md Hanafiah, Abd Hakim Abdul Majid, Kamarul Shukri Mat Teh. (2019). *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur*. *Asian People Journal 2019*. Vol 2(2): 31-41.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2018). *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Pengurusan Dan Penyelidikan Fatwa*. SEFPIA 2018 | Special Edition.
- Ummufahmi Soft. (11 Mac 2017). *Game Cari Kata Quran 1*. Dirujuk daripada Laman Web <https://play.google.com/store/apps/details?id=wnash.android.myjawisearchword>. Diakses Pada 22 Mei 2018.
- Ummufahmi Soft. (13 Februari 2016). *Cari Kata Jawi*. Dirujuk daripada laman web <https://play.google.com/store/apps/details?id=wnash.android.myjawisearchword>. Diakses Pada 22 Mei 2018.
- Wong Weng Siong & Kamisah Osman. (2018). *Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan STEM Dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21*. Politeknik & Kolej Komuniti. *Journal Of Social Sciences And Humanities*, Vol. 3.
- Zaharah Kamaruddin & Suziyani Mohamed, 2019. *Keberkesanan Pendekatan Bermain Dalam Kemahiran Mengenal Huruf Melalui Permainan Bahasa*. E-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan 2019.

Kepentingan Pengajaran dan Pemudahcaraan Berbantuan Permainan Digital bagi Mata Pelajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah