



INTERNATIONAL JOURNAL OF
EDUCATION, PSYCHOLOGY
AND COUNSELLING
(IJEPC)
www.ijepc.com



**PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN (PBP): KONSEP
DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN
PENGAJARAN (PDP) PENDIDIKAN ISLAM**

*GAME BASED LEARNING (PBP): CONCEPTS AND IMPLICATIONS IN
LEARNING AND TEACHING (PDP) ISLAMIC EDUCATION*

Rozlin Mat Hussin¹, Hahmarulazil Hassan², Norhisham Muhamad^{3*}

- ¹ Sekolah Kebangsaan Seri Mahkota
Email: rozlinhussin22@gmail.com
² Pejabat Pendidikan Daerah Kuala Krai
Email: hahmarulazil@moe.gov.my
³ Fakulti Sains Kemanusiaan, Universiti Pendidikan Sultan Idris
Email: nhisham@fsk.upsi.edu.my
* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 24.10.2024
Revised date: 10.11.2024
Accepted date: 12.12.2024
Published date: 23.12.2024

To cite this document:

Hussin, R. M., Hassan, H., & Muhamad, N. (2024). Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP): Konsep Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Dan Pengajaran (PDP) Pendidikan Islam. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 9 (56), 512-529.

DOI: 10.35631/IJEPC.956032

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pendidikan Islam adalah pendekatan pedagogi yang menggunakan elemen permainan untuk menyampaikan pengetahuan dan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini semakin popular kerana kemampuannya untuk meningkatkan minat dan keterlibatan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). PdP yang pelbagai bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyeronokkan, sambil memastikan pelajar memahami dan menghayati nilai-nilai Islam secara mendalam. Sumber bacaan penyelidikan diperoleh daripada buku dan artikel yang terdapat dalam buku bercetak. Artikel ini dihasilkan daripada kajian kepustakaan yang disesuaikan dengan keperluan untuk menerangkan konsep Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) guru Pendidikan Islam sekolah rendah. Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan dengan lebih terperinci tentang Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Seterusnya melihat konsep pembelajaran berasaskan permainan (PBP) iaitu definisi, jenis-jenis PBP, ciri-ciri dan impak PBP dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam.

Kata Kunci:

Pembelajaran Berasaskan Permainan, Interaktif, Pedagogi, Pendidikan Islam, Sekolah Rendah, Murid.

Abstract:

Game-based learning (GBL) in Islamic education is a pedagogical approach that uses game elements to convey Islamic knowledge and values. This approach is gaining popularity because of its ability to increase student interest and involvement in the teaching and learning process. The diverse in the teaching and learning process aims to make the learning process more interactive and enjoyable, while ensuring that students understand and appreciate Islamic values deeply. The researcher's reading sources are obtained from books and articles found in printed books. This article was produced from a literature review adapted to the need to explain the concept of Game-Based Learning (GBL) for primary school Islamic Education teachers. The purpose of this writing is to explain in more detail about Game-Based Learning (GBL) in the subject of Islamic Education. Next look at the concept of game-based learning (GBL) which is the definition, types of GBL, the characteristics and impact of GBL in the teaching and learning of Islamic Education.

Keywords:

Game-Based Learning, Interactive, Pedagogy, Islamic Education, Elementary School, Student.

Pengenalan

Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pendidikan Islam adalah pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan untuk mengajarkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif malah bagi memastikan pelajar dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan lebih mendalam. Dalam dunia yang semakin canggih dan dipenuhi dengan teknologi, kaedah pembelajaran tradisional mungkin tidak lagi mencukupi untuk menarik minat pelajar masa kini. Oleh itu, pembelajaran berasaskan permainan muncul sebagai satu kaedah alternatif yang berpotensi besar untuk memperkayakan pengalaman pembelajaran pelajar dalam pendidikan Islam.

Pembelajaran berasaskan permainan dalam Pendidikan Islam menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Dengan merangsang minat dan motivasi pelajar, ia boleh membantu mereka memahami dan menghayati ajaran Islam dengan cara yang lebih menarik dan berkesan. Gabungan metodologi pembelajaran berasaskan permainan dengan sumber teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dijangka akan meningkatkan keupayaan pelajar untuk memperoleh kemahiran. Akibatnya, penggunaan alat bantu mengajar berasaskan teknologi terutamanya pendekatan pembelajaran berasaskan permainan adalah penting untuk proses pendidikan. Pendekatan ini difikirkan berjaya dalam menyampaikan ilmu dan boleh meningkatkan pencapaian pelajar. Oleh itu, ahli akademik berpendapat bahawa menggunakan pembelajaran berasaskan permainan untuk mengajar dan belajar boleh menyumbang untuk menjadikan proses itu lebih menarik dan produktif.

Penyataan Masalah

Rahimah Wahid (2019) mendakwa bahawa penggunaan gamifikasi dan pembelajaran berasaskan permainan dalam bilik darjah dapat meningkatkan pembelajaran dan pembelajaran (PdP) pada pembelajaran abad ke-21. Kedua-duanya menggunakan prosedur yang sama untuk memupuk budaya pengajaran kreatif yang dapat meningkatkan taraf pendidikan negara dengan memupuk lebih komunikasi antara pendidik dan pelajar. Menurut kajian Malaysia, daripada menggunakan taktik berpusatkan pelajar seperti gamifikasi majoriti pengajar pendidikan Islam lebih cenderung menggunakan strategi pembelajaran berpusatkan guru seperti teknik kuliah, kuliah dan demonstrasi di dalam bilik darjah. (Naquiah dan Jimin, 2016; Mohd Yusoff, 2016; Mohamad Yusof dan Zulkifli, 2021; NS Abd Wahab et. al., 2016).

Namun, pengajaran sebegini bukan sahaja tidak mengendahkan tuntutan pelajar malah melibatkan mereka pada tahap yang minimum. Pelajar kurang melibatkan diri dalam pengajaran yang hanya menggunakan buku teks dan kaedah "chalk and talk". Ramai guru masih menggunakan pendekatan "chalk and talk" tradisional, menurut Yusup Hashim (2001). Tambahan pula, sesetengah pendidik mengehadkan penggunaan kaedah ini ke dalam bilik darjah mereka. Selain buku, yang merupakan sumber pendidikan konvensional, pelajar memerlukan pelbagai perangsang untuk mengekalkan perhatian mereka. Pendekatan pengajaran tradisional gagal mencapai matlamat ini kerana terlalu menekankan konsep teori, yang menyebabkan pelajar bosan dan kurang memberi perhatian semasa pengajaran (Mohd Khairi Shafie, 2018). Ini akhirnya boleh menyebabkan kemerosotan pencapaian akademik pelajar. Walaupun begitu, guru dalam pendidikan Islam terus menyampaikan model pengajaran dan pembelajaran (PdP) berpusatkan guru.

Kajian oleh Arip dan Sa'ad (2014) menyokong dakwaan ini, menyatakan bahawa pelajar mungkin terganggu dan hilang tumpuan apabila belajar daripada guru yang cenderung menggunakan kaedah pengajaran tradisional dan yang tidak memasukkan bahan bantu mengajar (BBM) ke dalam pengajaran dan pembelajaran. proses (PdP). Menurut kajian Zimmerman (2010), generasi muda kini berhadapan dengan kesukaran dunia yang lebih rumit dengan aliran teknologi yang pesat memajukan, menjadikan pendekatan pengajaran lama yang masih digunakan hari ini tidak relevan. Belia moden, yang terbiasa dengan kemajuan pesat teknologi, semakin cenderung untuk memasukkan aplikasi seperti permainan ke dalam rutin harian mereka.

Kesimpulannya, memandangkan kajian terdahulu lebih tertumpu kepada subjek yang tidak berkaitan dengan pendidikan Islam, penyelidikan menyeluruh terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan adalah penting. Penerapan pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan Islam pada masa ini kurang dipelajari dan kurang di beri perhatian, khususnya berkaitan kurikulum Pendidikan Islam. Oleh itu, penulisan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pembelajaran berasaskan permainan digunakan oleh tenaga pengajar pendidikan Islam dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) mereka.

Metodologi

Metodologi kajian ini menggunakan pendekatan kajian kepustakaan, yang merupakan proses pengumpulan, analisis, dan sintesis maklumat daripada pelbagai sumber literatur seperti buku, artikel jurnal, laporan, dan dokumen relevan. Kajian kepustakaan bertujuan untuk memahami konsep, dan dapatan penyelidikan terdahulu yang berkaitan dengan topik kajian. Kajian kepustakaan juga memberi penekanan kepada analisis kritis dan komparatif terhadap bahan

rujukan, membolehkan penyelidik menyumbang kepada pengayaan pengetahuan serta mencadangkan penyelesaian yang lebih berinformasi terhadap masalah kajian. Bahan penulisan yang dipilih adalah terbitan antara tahun 2020 hingga 2023. Jadual ini mengandungi maklumat seperti tajuk penulisan, tahun kajian, dapatan kajian dan juga jurang kajian.

Dapatan Kajian

Dapatan kajian yang ditunjukkan adalah daripada penulisan lepas iaitu tesis dan artikel yang telah dianalisis dan dilampirkan dalam bentuk jadual sepertimana dalam Jadual 1.

Jadual 1: Matriks Jurang Kajian

Bil	Tajuk/Penulis/Tahun	Dapatan Kajian	Jurang Kajian
1	Keberkesanan Kaedah Pengajaran Berasaskan Teknologi Mudah Alih Di Kalangan Guru Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pengajaran Dan Pembelajaran Sylviano Bin Abu Bakar, 2020	Mengikut dapatan kajian, guru-guru pendidikan Islam benar-benar menggunakan peranti mudah alih di dalam bilik darjah. Berdasarkan keputusan, 7/10 guru pendidikan Islam melaporkan menggunakan peranti mudah alih dalam pelajaran mereka.	Penyelidik terdahulu mengkaji tentang penggunaan teknologi mudah alih dalam pengajaran pendidikan Islam. Justeru, pengkaji ingin melihat aplikasi pembelajaran berasaskan permainan seperti gamifikasi dalam pengajaran pendidikan Islam GPI.
2	Pembangunan <i>Kit Calcnum Box</i> Mengintegrasikan Pembelajaran Berasaskan Permainan Bagi Tajuk Nombor Nisbah Tingkatan 1 Nurathika Noorzaiful Hisham, 2021	Keputusan tinjauan ini menunjukkan bahawa bakal guru matematik mempunyai pendapat yang menggalakkan tentang kebolehgunaan <i>Kit CalcNum Box</i> . Ini menunjukkan bahawa pendidik dalam latihan percaya <i>Kit CalcNum Box</i> ialah alat pengajaran yang praktikal dan cekap untuk topik berkaitan Nombor Nisbah.	Pengkaji terdahulu menjalankan penyelidikan berkaitan pembelajaran berasaskan permainan iaitu kebolehgunaan <i>Kit CalcNum Box</i> dapat membantu pengajaran guru terlibat secara aktif semasa PdPc. Justeru pengkaji ingin mengkaji tentang penggunaan pembelajaran berasaskan permainan seperti gamifikasi dalam subjek pendidikan Islam sekolah rendah.
3	Faktor-Faktor Kesiediaan Guru Sekolah Menengah di Daerah Kuantan Dalam Melaksanakan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Farah Waheeda Binti Hashim, 2021	Hasil kajian ini menunjukkan guru sekolah menengah menggunakan permainan digital pada tahap sederhana ($M=2.8039$, $SP=0.7987$), dan mereka yang berbuat demikian masih belum mencapai Peringkat Pengesahan	Pengkaji terdahulu menunjukkan segelintir guru telahpun melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital namun kebanyakan guru masih berada pada Peringkat Pujukan (<i>Persuasion</i>)

(Confirmation Stage) PdPc mereka.

Stage). Justeru, pengkaji ingin menjalankan kajian berkaitan sejauh mana pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru pendidikan Islam dalam PdPc.

Bil	Tajuk /Penulis/Tahun	Dapatan Kajian	Jurang Kajian
4	Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Meningkatkan Pemahaman Murid Terhadap Pembelajaran Alam Sekitar Lee Siew Chin, 2021	Hasil kajian ini telah melihat keberkesanan menggunakan permainan <i>Edu-Environment</i> dalam menyampaikan maklumat alam sekitar kepada pelajar telah ditunjukkan oleh penemuan kajian, yang akan membantu mereka memahami tema alam sekitar dengan lebih baik.	Pengkaji terdahulu menjalankan kajian tentang keberkesanan penggunaan permainan <i>Edu-Environment</i> dalam pembelajaran alam sekitar. Justeru, pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dalam kajian ini melihat implikasi pembelajaran berasaskan permainan peranan malah dari sudut pengaplikasiannya dalam pengajaran Pendidikan Islam dari perspektif guru.
5	Analisis Keberkesanan Dan Kecekapan Pengaplikasian Pemikiran Komputasional Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Murid Tahun Tiga Nurul Dayana binti Mohd Dazid, 2021	Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan ($p = 0.004$; $p < 0.05$) dalam skor min ujian pasca antara kumpulan rawatan dan kawalan. Ini menunjukkan bahawa strategi pemikiran pengiraan permainan <i>Tic Tac Toe</i> mengatasi cara tradisional untuk Topik Operasi Asas Darab Tahun Tiga.	Pengkaji terdahulu menjalankan penyelidikan berkaitan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengiraan permainan aplikasi <i>Tic Tac Toe</i> dalam subjek Matematik. Justeru, penyelidik ingin menjalankan kajian berkaitan jenis-jenis pembelajaran berasaskan permainan (quizziz, ed-puzzle, kahoot) dalam pengajaran Pendidikan Islam.
6	Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) pendidikan islam di	Implikasi melalui penulisan ini dapat mengembangkan dan menyebarkan pemahaman yang lebih jelas	Penyelidikan ingin memberi tumpuan kepada keberkesanan pengaplikasian

	malaysia: satu tinjauan ringkas. Mohd Fikruddin Mat Zin, Siti Hajar Mohamad Yusoff, Najihah Abd Wahid Zuraidah, Juliana Mohamad Yusoff 2021	konsep dan pengintegrasian pembelajaran berasaskan permainan dan gamifikasi Jawi dalam Pendidikan Islam.	pembelajaran berasaskan permainan terhadap GPI.
Bil	Tajuk /Penulis/Tahun	Dapatan Kajian	Jurang Kajian
7	Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pencapaian Dan Minat Murid Tajuk Haiwan Sains Tahun3 Saranhea A/P Kannapiran, 2022	Kajian ini untuk mengkaji dan membandingkan kesan permainan digital dan bukan digital terhadap pembelajaran pelajar dan memastikan keberkesanan menggunakan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran sains.	Penyelidik sebelum ini memberi tumpuan kepada keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan pelajar tahun 3 dalam mata pelajaran Sains. Justeru, pengkaji ingin memberi tumpuan kepada implikasi pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran GPI dalam subjek Pendidikan Islam.
8	Perbandingan Kesan Antara Quizizz dan Google Form Terhadap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua Zahidah binti Zainaripin, 2023	Kesan penggunaan antara Quizizz dan Google Form berjaya meningkatkan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina. Tambahan pula, kajian ini mendapati tahap penguasaan imbuhan Bahasa Melayu murid Cina masih lemah.	Pengkaji terdahulu menjalankan penyelidikan berkaitan kesan penggunaan antara Quizizz dan Google Form bagi meningkatkan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina. Justeru, pengkaji ingin menjalankan kajian berkaitan implikasi penggunaan PBP dalam pengajaran Pendidikan Islam sekolah rendah.

Konsep Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP)

Dalam konsep pembelajaran berasaskan permainan (PBP) ini, akan dibincangkan definisi, jenis-jenis, ciri-ciri, kelebihan dan impak pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Definisi Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP)

Pembelajaran berasaskan permainan" (PBP) mempunyai beberapa makna yang pelbagai dan tiada definisi tunggal yang diterima bagi istilah tersebut. Terdapat dua kategori utama permainan. Permainan digital dan bukan digital (WW Siong dan K Osman, 2018).

"Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital" bertujuan untuk membantu pemain atau pelajar dalam mengembangkan pengetahuan mereka dan mempelajari kebolehan baru, manakala "permainan" terutamanya dibuat untuk hiburan (Nazirah Mat Sin et al., 2013). PBP ialah persekitaran pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan untuk menggalakkan penyertaan pelajar dan membantu pelajar dalam mengatur pengetahuan yang telah mereka pelajari, menurut kajian Sung dan Hwang (2013). Akibatnya, guru cuba mengintegrasikan permainan digital ke dalam bilik darjah, terutamanya apabila PdP aktif. Matlamat permainan ini adalah untuk menggalakkan dan membantu pelajar mengambil peranan aktif dalam pendidikan mereka supaya mereka dapat memenuhi matlamat pembelajaran yang ditetapkan. Permainan digital adalah satu bentuk media di mana pelajar bersaing untuk memenuhi peraturan yang telah ditetapkan untuk mencapai objektif permainan (Heng et al., 2010). Osman (2015) mendefinisikan pembelajaran berasaskan permainan sebagai strategi pengajaran di mana pelajar menggunakan permainan digital sebagai pencipta dan pemain untuk memahami sesuatu subjek.

Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) adalah pendekatan yang sesuai digunakan dalam proses penyelesaian masalah dan selaras dengan kemajuan teknologi semasa kerana ia difikirkan mampu meningkatkan taraf pendidikan negara dan menggerakkannya ke arah yang lebih menyeronokkan dan berjaya. Istilah lain untuk pembelajaran berasaskan permainan (PBP) ialah gamifikasi. Frasa "gamifikasi" menerangkan strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menggunakan konsep permainan untuk menjadikan proses lebih menarik, interaktif dan mengasyikkan. Menurut Tan Wee Hoe (2016), gamifikasi ialah proses mengubah aktiviti permainan yang sebelum ini bukan permainan. Adalah dipercayai bahawa gamifikasi boleh memberi nafas baru kepada proses PdP untuk kedua-dua guru dan murid selagi ia sesuai digunakan untuk tujuan pendidikan (Cankaya dan Karamate, 2009).

Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP), secara umumnya lebih tertumpu kepada teknik pembelajaran berasaskan permainan digital. Ia sinonim dengan gamifikasi. Memandangkan ia difikirkan mampu menarik perhatian pelajar dan mendorong mereka untuk mengambil bahagian secara aktif dalam proses PdP di samping melonjakkan prestasi akademik mereka, kaedah gamifikasi telah mula mendapat perhatian dalam bidang pendidikan masa kini (Farozi, 2016; Rohwati, 2012). Pembelajaran Berasaskan Bermain (PBP) merupakan istilah yang digunakan dalam kajian ini untuk menggambarkan penggunaan pengajaran GPI di sekolah rendah untuk meningkatkan pencapaian pelajar dalam semua bidang pendidikan Islam (Al-Quran, Jawi, Sirah, Akhlak, Akidah, Ibadah) di samping murid dapat mengembangkan kemahiran yang relevan dengan abad ke-21 seiring dengan proses pembelajaran.

Jenis-Jenis Pembelajaran Berasaskan Permainan

Pada masa kini, banyak perhatian diberikan kepada taktik pengajaran dan pembelajaran (PdP) dan cara guru mengaplikasikannya di dalam bilik darjah. Salah satu komponen utama pendekatan PdP untuk menarik murid kepada sesuatu mata pelajaran ialah permainan. Kanak-kanak kecil menggunakan permainan sebagai cara untuk melepaskan ketegangan mereka dan melepaskan keinginan, seperti yang dicatat oleh Friedrich Roble dalam Ee Ah Meng (1987). Menurut Wong Wei Siong dan Kamisah Osman (2018) keadaan semulajadi mereka adalah bermain. Permainan digital dan bukan digital adalah dua jenis permainan. Dalam usaha untuk menggalakkan pelajar mengambil bahagian secara lebih aktif dalam pendidikan mereka dan mencapai matlamat pembelajaran, pendidik cuba untuk mengintegrasikan permainan digital ke dalam bilik darjah, terutamanya apabila PdP digunakan. Pendekatan baru untuk pendidikan,

pembelajaran berasaskan permainan digital dibangunkan dengan menyepadukan permainan digital ke dalam bilik darjah (Tan Choon Keong dan Raymond bin Tangkui, 2020).

Permainan digital ialah perisian hiburan yang boleh dimainkan pada pelbagai platform, termasuk komputer, konsol permainan dan peranti mudah alih seperti telefon pintar, menurut MM Noor Azli et. al., (2008) dan Prensky (2003). Istilah "gamifikasi" merujuk kepada teknologi Web 2.0 yang digunakan dalam permainan digital dan menyediakan pelbagai aplikasi, termasuk Ed-Puzzle, Quizizz, Kahoot, Quizlet dan Plickers. Pembinaan kata, dam ular, permainan kereta api, marathon dongeng, roda impian, kotak beracun, pembaca berita, dan banyak lagi adalah contoh permainan bukan digital (Raihan Jalaludin, 2019). Aplikasi ini semuanya merupakan pilihan yang bagus untuk meningkatkan kefahaman pelajar terhadap bahan tersebut. Latihan pengukuhan ini dapat memupuk semangat saingan dan motivasi untuk mendapatkan jawapan yang tepat, menurut Fakrudin et al. (2017). Permainan jenis ini mempunyai fungsi yang berbeza dengan merangsang rasa ingin tahu pelajar untuk meningkatkan kefahaman mereka dan menyerlahkan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih menyeronokkan.

Aplikasi Ed-Puzzle

Ed-puzzle ialah alat pengajaran yang menggabungkan komponen interaktif ke dalam video sedia ada daripada pelbagai sumber, seperti YouTube, TED dan video rakaman sendiri. Guru boleh menambah bilangan video yang mereka gunakan dalam pengajaran dalam talian dengan penggunaan platform perkongsian video Ed-puzzle. Ed-puzzle boleh membantu dengan mana-mana subjek (Quah, Wei Boon, Azreena Aziz, 2021).

Mischel (2019) mendapati bahawa pelajar yang menggunakan Ed-puzzle dan mendapat maklum balas positif lebih mampu menumpukan pada idea teras video dan berasa lebih yakin tentang keupayaan mereka untuk belajar selepas mengambil peperiksaan. Selain itu, kajian 2018 oleh Silverajah dan Govindaraj mendapati bahawa aktiviti teka-teki Ed boleh membantu pelajar dalam pembelajaran dan meningkatkan kapasiti mereka untuk belajar bebas. Murid berprestasi rendah boleh menggunakan Ed-puzzle untuk meningkatkan kebolehan pembelajaran mereka sendiri kerana ia menyediakan tetapan yang boleh disesuaikan. Selain itu, pembelajaran Ed-Puzzle membantu pelajar cemerlang dalam persekitaran pembelajaran dalam talian dan meningkatkan kemahiran menyelesaikan masalah mereka (Giyanto, Heliawaty, dan Rubini, 2020).

Aplikasi Quizizz

Quizizz ialah produk Web 2.0 yang menarik untuk industri pendidikan. Ia dilihat sebagai alternatif kepada pendekatan konvensional yang membosankan dalam memberikan kuiz menggunakan kertas dan pen. Quizizz adalah percuma untuk digunakan dan tidak memerlukan bayaran. Quizizz membolehkan pengguna mereka bentuk dan mengambil kuiz, termasuk kuiz yang dibuat oleh pengguna lain. Tambahan pula, kuiz mungkin disediakan sebagai kerja rumah atau dibentangkan oleh guru sendiri. Apabila pelajar mula-mula mendaftar untuk Quizizz, guru mempunyai pilihan untuk mencipta kuiz mereka sendiri atau memilih salah satu soalan sedia ada yang mereka fikir sesuai untuk murid mereka. Guru akan menerima kod log masuk untuk peperiksaan dalam talian. Papan pendahulu membolehkan guru mengawal had masa untuk sesi kuiz serta aspek lain. Guru mesti memberikan kod akses kepada murid supaya mereka boleh log masuk dan menyerahkan nama panggilan mereka tanpa perlu mendaftar dengan Quizizz. Apabila setiap pelajar telah menyelesaikan semua tugasan yang diberikan sebelum ini, pengajar

boleh memulakan kuiz dengan mengklik butang "mulakan permainan". Walaupun pelajar boleh membuat soalan secara bebas, Quizizz menyediakan elemen menarik seperti avatar, papan pendahulu dan meme lucu yang memberi gambaran bahawa mereka bermain bersama. Dengan menggunakan data sesi kuiz untuk menyemak laporan kemajuan pelajar, guru boleh membantu pelajar yang mungkin menghadapi masalah akademik.

Aplikasi Kahoot

Kahoot ialah alat pembelajaran berasaskan permainan yang menyeronokkan. Program ini mengandungi soalan dan jawapan aneka pilihan yang telah ditulis oleh guru. Menambah gambar rajah, gambar dan video terus ke dalam soalan hanyalah satu daripada banyak kelebihan yang ditawarkan oleh alat ini kepada pendidik. Ini menarik lebih ramai pelajar dan meningkatkan tahap penglibatan umum mereka. Di mana sahaja pemain berada di makmal komputer, bilik darjah, dsb., mereka boleh menggunakan aplikasi ini. Semua peserta atau pelajar boleh menggunakan peranti mereka sendiri untuk menjawab soalan yang akan ditunjukkan pada skrin utama. Pelajar hanya perlu mengetik respons yang dipilih pada iPad mereka sendiri. Soalan dipaparkan pada skrin utama PdP bagi menjamin murid bersatu padu dan melibatkan diri secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Minat pelajar terhadap kandungan yang diajar boleh dipupuk dan sesi PdP dibuat lebih menarik dengan menggunakan Kahoot.

Aplikasi Quizlet

Dengan hanya telefon pintar dan Quizlet, kanak-kanak boleh mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, ia membantu pelajar dengan kelas menulis semula mengenai topik seperti ingatan dan teknik hafalan. Dengan hanya telefon pintar dan apl Quizlet, kanak-kanak boleh mempelajari subjek dengan cara yang lebih menarik. Pelajar mendapat manfaat daripada menyemak kursus mengenai mata pelajaran yang diperoleh sebelum ini serta strategi mengingat dan menghafal. Ini kerana solat sangat bergantung pada hafalan. Kaedah ini memudahkan murid melakukan bacaan dan surah yang dibaca semasa solat untuk menghafal. Hasilnya, aplikasi Quizlet sesuai untuk kursus pendidikan Islam.

Aplikasi Plickers

Program ini sering digunakan oleh guru untuk melaksanakan penilaian pantas di dalam bilik darjah. Plickers menggunakan frasa "teknologi tinggi, teknologi rendah." Guru sahaja yang mesti ada sambungan internet. Pelajar akan menggunakan kad Plickers mereka untuk memaparkan jawapan mereka kepada soalan. Setiap murid mempunyai kad yang berbeza. Murid hendaklah memegang kad masing-masing mengikut sudut tindak balas kad untuk mempamerkannya. Kad itu akan diimbis oleh telefon pintar, dan data yang dikumpul akan ditukar menjadi satu siri soalan. Peperiksaan akan dapat melihat respons mereka pada skrin. Alat ini boleh digunakan di dalam bilik darjah tanpa akses internet atau komputer.

Ciri-ciri Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP)

Menurut Normahdiah Sheik Said (2016), gamifikasi boleh digunakan bersama dengan metodologi pengajaran kerana ia membolehkan pelajar mendekati menangani masalah yang mencabar dengan cara yang serupa dengan permainan dan cabaran. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih dinamik, imaginatif, dan menarik hasil daripada proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Di bawah bimbingan fasilitator pengajar, pelajar boleh bekerjasama dan mendapatkan maklum balas segera. Dalam kursus pendidikan Islam, pembelajaran berasaskan permainan dapat memberikan pelajar persekitaran pembelajaran yang lebih menarik dan

dinamik. Berikut adalah beberapa ciri pembelajaran melalui permainan dalam mata pelajaran pendidikan Islam:

Kreativiti dan Inovasi

Pelajar harus digalakkan untuk menyelesaikan masalah permainan secara kreatif. Permainan boleh berfungsi sebagai platform untuk memupuk penyelesaian masalah dan pemikiran kreatif. Dengan memberikan pelajar permainan mengikut tahap kemahiran mereka dan membenarkan mereka mengambil bahagian secara aktif, guru boleh menggunakan kaedah permainan digital dalam PdPc untuk melibatkan pelajar pasif dan mengelakkan mereka daripada tidak berminat dalam sesi tersebut. Untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran berasaskan inkuiri, pendidik mestilah proaktif dan inovatif (Farahidatul Akmar, Rafidah Abd. Karim, Nurul Huda Mohd Saad & Zainab Mohd Zain, 2017). Menurut Nuril Ham Al Hafizah Zahari et al., (2021) guru memainkan peranan penting dalam membangunkan aktiviti pembelajaran yang menarik dan sumber pengajaran lanjutan untuk memberi kesan yang lebih baik kepada pemikiran pelajar. Oleh itu, salah satu cabaran terbesar yang dihadapi oleh guru di PAK-21 adalah sentiasa mendorong kanak-kanak untuk berfikir secara kritis dan kreatif (Wong Wei Siong & Kamisah Osman, 2018).

Penggunaan Teknologi

Perhatian dan penglibatan pelajar boleh ditingkatkan dengan menggabungkan teknologi ke dalam permainan, seperti aplikasi atau permainan berasaskan komputer. Pembelajaran boleh dibuat lebih menarik dan pelbagai dengan penggunaan teknologi. Menurut Jasni, S. R., Zailani, S. dan Zainal, H. (2018), Murid mungkin secara tidak langsung terdedah kepada idea bahawa pembelajaran bukan sahaja terhad kepada apa yang disampaikan oleh pengajar mereka di dalam bilik darjah tetapi juga boleh diperolehi secara autonomi dalam suasana yang lebih menyeronokkan dan praktikal melalui permainan. Walaupun matlamat utama permainan adalah untuk memberikan hiburan dan keseronokan, adalah berbaloi untuk cuba memanfaatkan tradisi bermain permainan sebagai medium perantara dalam proses pendidikan. Menurut Nuril Ham Al Hafizah Zahari et al. (2021) kaedah PdPc ini menggabungkan elemen permainan dengan kandungan pengajaran. Alat BBM kini tersedia untuk pelajar untuk membantu pembelajaran mereka (Tangkui & Tan, 2020). Permainan digital di dalam bilik darjah ialah cara terbaik untuk menyediakan pelajar untuk pendigitalan pendidikan selaras dengan masa dan kemajuan pantas teknologi maklumat. Justeru, teknologi permainan baharu ini perlu dimasukkan ke dalam semua mata pelajaran yang diajar di sekolah termasuk pendidikan Islam.

Interaktif dan Kolaboratif

Pelajar dapat berkomunikasi antara satu sama lain dan bekerjasama untuk memahami mengambil bahagian secara aktif dalam permainan. PBP boleh menggalakkan penglibatan untuk membantu pelajar mempunyai kefahaman yang lebih mendalam tentang konsep Islam. Ini kerana, ia menawarkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan, permainan digital sangat menarik untuk digunakan dalam strategi pendidikan (Mohamed Rosly & Khalid, 2017). Apabila memilih kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai, adalah penting untuk mengambil kira beberapa faktor, seperti keperluan, minat, kebolehan, dan peringkat perkembangan pelajar (Zaharah Kamaruddin & Suziyani Mohamed, 2019). Menggabungkan kaedah pembelajaran dalam talian dan secara bersemuka boleh membawa kepada penciptaan persekitaran pembelajaran kolaboratif. (Hussin, et al., 2013). Oleh itu, PBP boleh memberi semangat dan meningkatkan minat serta motivasi murid untuk belajar terutamanya dalam bidang Pendidikan Islam.

Penekanan Nilai-nilai Islam

Permainan ini dicipta dengan mengambil kira prinsip Islam, membolehkan pelajar memahami dan melaksanakan idea-idea ini dengan lebih baik dalam kehidupan seharian mereka. Pelajar boleh dibimbing dalam membentuk sikap dan amalan Islam melalui penggunaan permainan. Sesi PdPc untuk tema pendidikan Islam boleh mendapat manfaat daripada penggunaan pelbagai permainan digital. Sebagai contoh, aplikasi telefon pintar iaitu Cari Kata Jawidi mana merupakan aplikasi game cari kata yang inovatif bagi menguasai ejaan Jawi (Ummufahmi Soft, 2016). Dalam bidang Jawi, aplikasi ini amat sesuai digunakan dalam PdPc Pendidikan Islam. Dalam pada itu, sesi PdPc berkaitan al-Quran mungkin menggunakan perisian telefon pintar Permainan Cari Kata Quran 1. Ini berikutan program ini memudahkan murid menguasai dan menghafaz al-Quran (Ummufahmi Soft, 2017). Selain itu, permainan Nabi dalam Islam Wordsearch Puzzle yang boleh diakses komputer sesuai untuk digunakan dalam persekitaran Sirah (Islamic Playground.com, n.d). Permainan ini membantu anda mengingat nama-nama dua puluh lima rasul yang disenaraikan dalam Al-Quran.

Kesesuaian dengan Umur dan Tahap Perkembangan

Reka bentuk permainan menjadi berkesan dan bermakna, ia mesti disesuaikan dengan peringkat umur dan perkembangan pelajar. Pendekatan pengajaran, menurut Al-Syaibani, dipetik oleh Ismail Ab. Rahman (1992:165), ialah satu set aktiviti yang dijalankan oleh guru yang menekankan pementakan mata pelajaran yang mereka ajar, peringkat perkembangan pelajar, dan konteks persekitaran dengan matlamat utama untuk membantu pelajar mencapai objektif pembelajaran yang dihasratkan. Di samping memudahkan pemerolehan pengetahuan, kemahiran, tabiat, sikap, minat dan nilai yang penting untuk pertumbuhan mereka, pendekatan ini bertujuan untuk menggalakkan perubahan tingkah laku dalam kalangan pelajar. Melalui penggunaan pembelajaran berasaskan permainan, pendidikan Islam dapat menyediakan persekitaran pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan yang memenuhi keperluan perkembangan pelajar. Kaedah pengajaran mestilah dipelbagaikan bagi memenuhi keperluan murid yang mempunyai tahap penguasaan bahasa Jawa yang berbeza bagi menggalakkan kefahaman murid terhadap pengajaran guru dalam suasana yang membina (Akmariah Mamat & Sofiah Ismail, 2010). Selain dapat mengaitkan akhlak dan prinsip Islam dengan aktiviti individu, kumpulan, dan bilik darjah, pengurusan pengajaran dan pembelajaran (PdP) dilaksanakan secara sistematik dan terancang.

Penilaian Formatif

Permainan boleh digunakan sebagai alat penilaian formatif, membolehkan guru memerhati kefahaman pelajar semasa mereka bermain. Keperluan pembelajaran pelajar mungkin ditampung dalam proses penilaian. Pendekatan berpusatkan pelajar yang dipanggil pembelajaran multimedia hibrid, menurut Adzhar, Abdul Karim, dan Sahrin (2017), menekankan pembangunan kemahiran pelajar dengan menggabungkan teknologi Web 2.0 dengan rangkaian sosial dan interaktif yang luas. Kelas di Sekolah Berasrama Penuh (SBP), Sekolah Bestari (SB), atau Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) Harian juga menggunakan konsep pembelajaran hibrid untuk menggalakkan pelajar menumpukan perhatian kepada aktiviti bilik darjah, penilaian, dan gaya pengajaran dan pembelajaran bagi menyediakan untuk pembelajaran abad ke-21 (Muhammad Zulazizi Mohd Naw, 2020). Bagi membantu guru bersiap sedia untuk pentaksiran formatif, Quizizz menawarkan ujian kepada murid yang berbeza umur (Rafiee Jamian et al., 2020). Menurut Permana & Permawati (2020), kuiz ialah penilaian pengetahuan sedia ada, terutamanya apabila ia dipersembahkan sebagai pertandingan

permainan. Akibatnya, menggunakan pelaksanaan berasaskan permainan untuk menilai prestasi pelajar dan meningkatkan PdP adalah sangat disyorkan.

Kelebihan Pengajaran Berasaskan Permainan (PBP)

Pembelajaran abad ke 21, pendekatan pendidikan kerap menggunakan strategi pembelajaran interaktif seperti pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dan gamifikasi. Melaksanakan budaya bilik darjah yang inovatif yang boleh meningkatkan penglibatan pelajar dan meningkatkan kualiti pendidikan di negara ini adalah objektif bersama kedua-dua strategi ini. Menggunakan kaedah pengajaran yang kreatif dan dinamik yang mengintegrasikan pembelajaran berasaskan permainan dapat meningkatkan semangat pelajar dalam pembelajaran. Pelajar boleh menghabiskan masa berjam-jam tenggelam dalam pembelajaran berasaskan permainan (PBP). Oleh itu, ramai ibu bapa dan pendidik tidak perlu terkejut dengan potensinya sebagai alat pengajaran dan motivasi (Ronimus et al. 2014). Pelajar boleh belajar pada bila-bila masa dan dari mana-mana lokasi dengan pembelajaran dalam talian (Bicen et al. 2014). Namun begitu, ramai guru masih kekurangan sumber, kemahiran atau pemahaman yang diperlukan untuk menggunakan permainan di dalam bilik darjah (Plump dan LaRosa 2017). Guru yang mempunyai pengalaman bilik darjah kurang daripada lima tahun mempamerkan kekurangan kefahaman bahasa pengajaran dan pembelajaran (PdP) berasaskan permainan (Sharifah dan Aliza 2012). Oleh itu, guru mesti berasa selesa menggunakan alat e-pembelajaran untuk mengintegrasikannya ke dalam aktiviti pembelajaran berasaskan teknologi seperti gamifikasi (Eatherton 2014).

Permainan digunakan sebagai alat pengajaran dalam pendekatan “game-based teaching” (GBL). Pembelajaran berasaskan permainan telah ditunjukkan untuk meningkatkan pencapaian pelajar, minat dan kemahiran menyelesaikan masalah dalam pelbagai kajian (Sung dan Hwang, 2013; Bayir, 2014; Buckley dan Doyle, 2016; Stringfield dan Kramer, 2014; Yusoff, 2013). Tanggapan bahawa pembelajaran berasaskan permainan boleh meningkatkan penglibatan pelajar disokong lagi oleh penyelidikan ini. Kajian ini mendapati bahawa memasukkan permainan ke dalam bilik darjah dapat meningkatkan dorongan pelajar untuk belajar, kefahaman terhadap perkara yang dipelajari, dan keseronokan dalam proses pembelajaran. Selain itu, ia mempunyai kuasa untuk mengubah pandangan pelajar terhadap pendidikan Islam.

Beberapa faedah pembelajaran berasaskan permainan boleh meningkatkan pengalaman pendidikan untuk pelajar semua peringkat akademik. Menurut Smith-Robbins (2011), pembelajaran berasaskan permainan dan gamifikasi memotivasikan pelajar untuk terus belajar untuk memuaskan rasa ingin tahu mereka dan berasa baik tentang diri mereka sendiri. Selain itu, kanak-kanak boleh membuat kesilapan dengan kerap semasa bermain, yang bermakna mereka boleh belajar daripada kesilapan mereka dan memperoleh pengalaman tanpa merasa tertekan. Teknik permainan juga menggalakkan persekitaran yang menggalakkan penglibatan pemain dan mempercepatkan pembelajaran. Menurut Oyen dan Bebko (1996), bermain permainan video meningkatkan kemahiran menyelesaikan masalah dan tahap penglibatan seseorang dengan sesuatu tugas. Menurut De-Marcos et al. (2016), strategi ini menunjukkan lagi bagaimana kaedah permainan boleh meningkatkan prestasi akademik pelajar.

Gamification seperti yang ditakrifkan oleh Noor dan Yusof (2015), ialah penggunaan ciri permainan dan teknik reka bentuk untuk memotivasikan pemain mencapai matlamat mereka. Matlamat kaedah gamifikasi adalah untuk memanfaatkan keinginan pemain untuk belajar,

melibatkan diri, bersaing dan mencapai matlamat. Strategi awal *gamification* adalah untuk menggunakan hadiah untuk memotivasikan pemain mencapai matlamat untuk mendapatkannya (Farber, 2017). Hadiah mata, lencana pencapaian dan bar isi semula kemajuan ialah tiga jenis insentif berbeza yang boleh diakses. Pembahagian hadiah seperti ini menggalakkan pemain untuk bersaing. *Gamification* mempunyai kelebihan untuk meningkatkan motivasi kanak-kanak dan membolehkan mereka belajar mengikut rentak mereka sendiri tanpa rasa terpaksa berbuat demikian (Tam & Hui, 2014).

Impak Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) Dalam Pengajaran

Pembelajaran abad ke-21 melibatkan pemikiran kritis, kreativiti, komunikasi, dan kerja berpasukan (Larson dan Miller, 2011). Bahan ini penting untuk pelajar yang belajar pada abad kedua puluh satu. Pengajaran dan pembelajaran dengan strategi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dapat meningkatkan penguasaan pelajar terhadap maklumat dan kebolehan abad ke-21, dakwa Qian dan Clark (2016). Ini kerana pengajaran dengan teknik PBP berpusatkan pelajar boleh menyediakan persekitaran di mana pelajar boleh menggunakan kemahiran tersebut dalam perbincangan kelas, melepasi halangan pembelajaran dan menghasilkan idea pelajaran.

Matlamat pembelajaran berasaskan permainan adalah meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar dengan pengajaran dan aktiviti yang dijalankan semasa PdP. Menurut Cugelman (2013), menambahkan elemen permainan dalam aktiviti pengajaran boleh meningkatkan penglibatan pelajar dan menyediakan persekitaran pembelajaran yang lebih dinamik dan partisipatif. Telah ditunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan di dalam bilik darjah meningkatkan kedua-dua hasil pembelajaran dan motivasi pelajar. Tambahan pula, ia adalah satu aktiviti yang direka untuk menggalakkan murid membina semangat daya saing yang positif untuk mencapai matlamat tertentu (Supriyanto, 2017).

Menurut Apperley dan Walsh (2012), pembelajaran berasaskan permainan (PBP) sesuai untuk aktiviti mata pelajaran kurikulum dan pencapaian pelajar. PBP juga difikirkan untuk meningkatkan kemahiran menyelesaikan masalah dan pembelajaran pelajar, serta meningkatkan penglibatan dan semangat mereka dalam subjek (Kiili, 2005; Perrotta et. al., 2013). Telah ditunjukkan bahawa aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) meningkatkan pencapaian pelajar dan mengubah sikap pembelajaran mereka (Leonard et. al., 2016). Menurut Hoe (2016), pendidik boleh mendapat keuntungan daripada pembelajaran berasaskan permainan (PBL) kerana lima faedah. Beliau berkata guru yang menggunakan permainan di dalam bilik darjah akan berasa lebih yakin dan bersemangat tentang kerja mereka kerana mereka mendapat maklum balas segera dan positif daripada murid. Ini adalah hasil keupayaan permainan untuk menarik minat pelajar dan menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih menyeronokkan (PdP). Rajah di bawah menggambarkan lima elemen yang menyumbang kepada kelebihan dan faedah PBP kepada guru.



Sumber: Faedah Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) kepada guru (Hoe, 2016)

Perbincangan dan Kesimpulan

Secara keseluruhan, pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pendidikan Islam membawa pendekatan pembelajaran dan pengajaran inovatif. Kaedah ini menggabungkan elemen interaktif dan keseronokan dalam pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan bermakna untuk pelajar. Terdapat beberapa kesimpulan utama yang boleh diambil mengenai pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan Islam iaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat pelajar yang mana penggunaan Teknik permainan dalam pembelajaran membantu meningkatkan motivasi dan minat pelajar terhadap subjek Pendidikan Islam. Pelajar lebih cenderung untuk terlibat aktif dan berusaha keras apabila dihadang dalam pelbagai bentuk pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik.

Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan iaitu permainan yang direka dengan baik boleh membantu pelajar memahami konsep-konsep pendidikan Islam dengan lebih mendalam dan mengingatkannya dalam jangka masa panjang. Ini kerana permainan sering memerlukan pelajar mengaplikasikan pengetahuan secara praktikal yang menguatkan pemahaman mereka. Tambahan pula, Pembelajaran berasaskan permainan mendorong pelajar untuk berfikir secara kritis dan menyelesaikan masalah. Dalam konteks pendidikan Islam, ini dapat membantu mereka memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai dan ajaran Islam dalam kehidupan seharian mereka. Banyak permainan memerlukan pelajar bekerjasama dalam kumpulan, yang membantu membina kemahiran kerjasama dan komunikasi. Ini selaras dengan nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya ukhuwah dan kerjasama dalam komuniti. Penggunaan permainan dalam pembelajaran menggalakkan integrasi teknologi dalam bilik darjah. Ini bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih relevan

dengan generasi digital, tetapi juga menyediakan pelajar dengan kemahiran teknologi yang berguna. Permainan boleh disesuaikan untuk memenuhi keperluan individu pelajar. Ini membolehkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan peribadi, di mana setiap pelajar boleh belajar pada kadar mereka sendiri dan mengikut keperluan mereka.

Oleh itu, pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan Islam menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam mendidik generasi muda. Ia bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu dalam pembentukan peribadi dan moral pelajar selaras dengan ajaran Islam. Tambahan pula, integrasi permainan telah berjaya menjadikan proses pembelajaran dan pengajaran sebagai satu strategi penting dalam usaha memperkasa pendidikan Islam. PBP juga mampu memberikan hala tuju yang jelas untuk digunakan di sekolah sebagai medium pengajaran efektif.

Penghargaan

Penyelidik ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada penyelia saya Prof Madya Dr Norhisham bin Muhamad dari Universiti Pendidikan Sultan Idris kerana telah memberi sokongan dan tunjuk ajar dan kepada semua yang terlibat dalam menyiapkan penulisan ini.

Rujukan

- Abd Wahab, N. S., Lubis, M. A. A., & Sjahrony, A. (2016). Aplikasi permainan bahasa bermultimedia ke arah memacu peningkatan kefahaman al-Quran dan Jawi. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization*, 1(1), 1-12.
- Adzhar, H., Karim, A.A., & Sahrin, M.U. (2017). Pembangunan Instrumen Penerimaan E-Pembelajaran Pelajar Pascasiswazah Menggunakan Analisis Rasch (Development Instrument Acceptance of E-learning Postgraduate Students Using Rasch Analysis). *Jurnal PendidikanMalaysia*, 42(2), 1-12
- Apperley, T., & Walsh, C. (2012). What digital games and literacy have in common: A heuristic for understanding pupils' gaming literacy. *Literacy*, 46(3), 115–122. <https://doi.org/10.1111/j.1741-4369.2012.00668.x>
- Arip, M. A. S. B. M., & Sa'ad, F. B. M. (2014). Faktor, kesan dan strategi menangani permasalahan kurang tumpuan pelajar sekolah menengah di dalam kelas: suatu kajian kualitatif.
- Bayir, E. (2014). Developing and playing chemistry games to learn about elements, compounds, and the periodic table: Elemental Periodica, Compoundica, and Groupica. *Journal of Chemical Education*, 91(4), 531– 535.
- Bicen, H., Ozdamli, F. & Uzunboylu, H. 2014. Online and blended learning approach on instructional multimedia development courses in teacher education. *Interactive Learning Environments*. 22(4): 529-548. DOI: 10.1080/10494820.2012.682586.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175.
- Cankaya, S. & Karamate, A. (2009). The Effects of Educational Computer Games On Students Attitudes Towards Mathematics Course And Educational Computer Games. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 11(1), 145-149.
- Cugelman, B. (2013). Gamification: what it is and why it matters to digital health behavior change developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), e3.
- De-Marcos, L. Garcia-Lopez, E. & Garcia-Cabot, A. (2016). "On the effectiveness of game like and social approaches in learning: comparing educational gaming, gamification & social networking", *Elsevier: Computers & Education*.

- Eatherton, T. 2014. *Adventures in technology. Techniques: Connecting Education & Careers*, November/Disember: 8-9.
- Ee, A. M. (1987). Pedagogi untuk bakal guru. Fajar Bakti, Petaling Jaya.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156–167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.019>
- Farozzi, M. (2016). Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa. AMIK Lembah Dempo Pagar Alam, Sumatera Selatan
- Fakhruddin, F. M. (2017). *Pemahaman Dan Pengalaman Guru Pendidikan Islam Menerapkan Elemen Amalan Dalam Pengajaran. O-JIE: Online Journal of Islamic Education*, 1(1).
- Farber, M. (2017). *Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning*. New Literacies and Digital Epistemologies(ed.). New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Giyanto, Heliawaty, L., & Rubini, B. (2020). The effectiveness of online learning by EdPuzzle in polymer materials on students' problem-solving skills. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 959, 012006. Doi: 10.1088/1757-899X/959/1/012006
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hashim, Y., Awang, M. N. H., & Baba, U. (2001). Reka Bentuk Dan Sistem Dan Sistem Instruksi. *Utusan*.
- Jamian, R., Abidin, N. H. Z., & Arsad, R. (2020). Analisis Deskriptif bagi Penggunaan Aplikasi Quizizz ke atas Guru dalam Penilaian Prestasi Murid bagi Subjek Matematik. *Mathematical Sciences and Informatics Journal*, 1(2), 87-97.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358-367.
- Kamaruddin, Z., & Mohamed, S. (2019). Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. *E-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 108-118.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.00>
- Larson, L. C., & Miller, T. N. (2011). 21st Century Skills: Prepare Students for the Future. *Kappa Delta Pi Record*, 47(3), 121–123.
- Mamat, A., & Ismail, S. (2010, November). Kaedah Pengajaran dan pembelajaran guru pemulihan Jawi di Malaysia. In *Proceedings of the 4th International Conference on Teacher Education: Join Conference UPI & UPSI* (pp. 321-329).
- Mischel, L. J. (2019). Watch and learn? Using Edpuzzle to enhance the use of online videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289. Doi: 10.1177/2379298118773418
- Nahar, N., & Safar, J. (2016). Amalan pengajaran Jawi dalam pendidikan masa kini: Suatu Tinjauan. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 2(2), 70-85.
- Nawi, M. Z. M. (2020). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam: Satu Perbincangan: Transformation of Multimedia Teaching and Learning in Islamic Education: A Discussion. *Journal of ICT in Education*, 7(2), 14-26.

- Noor Azli, M. M., Nor Azan, M. Z., & Shamsul Bahri, C. W. (2008). Digital Games-Based Learning for Children. (B. Z. Halimah, T. S. Tengku Mohd, L. Zadeh, P. Bruza, T. Shih, & T. Mohd Nasir, Eds.) *International Symposium on Information Technology*
- Noor, N. M., Yusoff, F. H., & Lob, R. (2015). The Potential Use of Augmented Reality in Gamification. *International Computing and Informatics*, 159-167
- Oyen, A. & Bebeko, J. (1996). The effects of computer games and lesson context on children's mnemonics strategies. *Journal of Experimental Child Psychology*, 62, 173-189.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. Retrieved from www.nfer.ac.uk
- Plump, C. M. & LaRosa, J. 2017. Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: a game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*: 1-8.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*. doi:10.1145/950566.950596
- Puteh, S. N., & Ali, A. (2016). Persepsi guru terhadap penggunaan kurikulum berasaskan bermain bagi aspek perkembangan bahasa dan literasi murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(1), 141-159.
- P. Permana, and I. Permatyawati, 2020. "Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in German Classrooms". In *3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education*, pp. 155-159.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Quah, W. B., & Aziz, A. (2021). "Tonton dan Belajar": Integrasi Edpuzzle dalam Subjek Kaunter Hadapan: "Watch and Learn": The Integration of Edpuzzle in the Front Office Subject. *Journal of ICT in Education*, 8(1), 1-9.
- Raihan Jalaludin (2019). 12 Jenis Permainan yang Ringkas dan Mudah. <https://www.raihanjalaludin.com/2019/04/12-permainan-dalam-pdp-yangringkas.html>
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1. 10.15294/jpii.v1i1.2017.
- Ronimus, M., Kujala, J., Tolvanen, A. & Lyytinen, H. 2014. Children's engagement during digital game-based learning of reading: the effects of time, rewards, and challenge. *Computers & Education*, 71: 237-246.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144, 154.
- Saad, N. H. M., & Abd, R. Karim, Farahidatul Akmar, & Zainab Mohd Zain, (2017). Keberkesanan penggunaan kaedah permainan bahasa dalam pembelajaran penterjemahan peribahasa. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 5(3), 31-38.
- Said, N. S. (2016). Gamifikasi Pendekatan Baharu Dalam Pengajaran. *Serdang: UPM*.
- Sin, N. M., Talib, O., & Norishah, T. P. (2013). Merging of game principles and learning strategy using apps for science subjects to enhance student interest and understanding. *Sains Humanika*, 63(2).
- Siong, W. W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan STEM dan penguasaan kemahiran abad ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 121-135.

- Smith-Robbins, S. (2011). How to improve the gamification of education. *EDUCAUSE review*, 46(1), 58-59.
- Stringfield, T. W., & Kramer, E. F. (2014). Benefits of a game-based review module in chemistry courses for nonmajors. *Journal of Chemical Education*, 91(1), 56–58.
- Sung, H.-Y., & Hwang, G.-J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63, 43–51.
- Supriyanto, A. (2017). Peningkatan kemampuan guru dalam penulisan karya ilmiah melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Tam, F., & Hui C. 2014. Gamify Learning. Learning and Teaching Through Having Fun, <http://www.slideshare.net/citehku/18-digital-game-based-learning-and-teaching-through-having-fun>.
- Tangkui, R. B., & Keong, T. C. (2020). Kesan pembelajaran berasaskan permainan digital minecraft terhadap pencapaian murid tahun lima dalam pecahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(9), 98-113.
- Tan Wee Hoe. 2016. Gamifikasi Dalam Pendidikan. *Tanjung Malim: Terbitan UPSI*.
- Ummufahmi Soft. (13 Februari 2016). Cari Kata Jawi. *Dirujuk daripada laman web* <https://play.google.com/store/apps/details?id=wnash.android.myjewisearchword>. Diakses Pada 22 Mei 2018.
- Ummufahmi Soft. (11 Mac 2017). Game Cari Kata Quran 1. *Dirujuk daripada Laman Web* <https://play.google.com/store/apps/details?id=wnash.android.myjewisearchword>. Diakses Pada 22 Mei 2018.
- Wahid, R. (2019). Kaedah gamifikasi sebagai alternatif pengajaran dan pembelajaran dalam kursus berkaitan alam sekitar. *Journal of Education and Social Sciences*, 12(2), 50-53.
- Yusoff, M. H. (2013). *Knowledge Development through Constructionism Game-Based Learning Application: An Evaluation of Student's Performance*, 2(3).
- Zahari, N. H. A. H., Bidin, S. N. B. S., & Syamsuddin, S. N. W. (2021). Kepentingan Pengajaran dan Pemudahcaraan Berbantuan Permainan Digital bagi Mata Pelajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah. *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge*, 2(2), 19-28.
- Zimmerman, D. C. (2010). Project Based Learning for Life Skill Building in 12th Grade Social Studies Classrooms: A Case Study.
- ZIN, M. F. M., YUSOFF, S. H. M., Abd Wahid, N. A. J. I. H. A. H., & YUSOFF, Z. J. M. (2021). Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) pendidikan islam di malaysia: satu tinjauan ringkas [gamification approach in learning and facilitation (TnL) islamic education in malaysia: a brief overview]. *Global Journal of Educational Research and Management*, 1(2), 69-76.