



KAJIAN LITERATUR KEBERKESANAN PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

A LITERATURE REVIEW OF THE EFFECTIVENESS OF USING GAMIFICATION IN THE TEACHING AND LEARNING OF ARABIC

Nur Zaakirah Abd Hamid¹, Nadhilah Abdul Pisal^{2*}, Norziana Yahya³

¹ Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perlis, Kampus Arau, Perlis, Malaysia
Email: 2023448306@student.uitm.edu.my

² Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perlis, Kampus Arau, Perlis, Malaysia
Email: nadhilah@uitm.edu.my

³ Kolej Pengajian Pengkomputeran, Informatik dan Matematik, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perlis, Kampus Arau, Perlis, Malaysia

* Email: norzianayahya@uitm.edu.my
Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 21.07.2024

Revised date: 18.08.2022

Accepted date: 19.09.2024

Published date: 30.09.2024

To cite this document:

Abd Hamid, N. Z., Abdul Pisal, N., & Yahya, N. (2024). Kajian Literatur Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Modern Education*, 6 (22), 588-602.

DOI: 10.35631/IJMOE.622040

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



Abstrak:

Pembelajaran berasaskan permainan atau *game-based learning* (GBL) bukanlah suatu perkara baharu dalam landskap pendidikan negara, ia telah diaplikasikan sebagai alat bantu mengajar dalam kalangan para pendidik. Gamifikasi seperti *Wordwall*, *Quizziz*, *Kahoot!*, dan *Quizlet* merupakan antara sumber aplikasi pembelajaran berasaskan permainan yang telah diperkenalkan dan diguna pakai di pelbagai peringkat pengajian. Namun demikian, gamifikasi ini masih belum dioptimumkan penggunaannya secara menyeluruh kerana masih ramai pendidik yang menggunakan kaedah konvensional dalam penyampaian pengajaran mereka. Oleh itu, kajian ini memfokuskan kepada pengenalan konsep gamifikasi dan kepentingannya dalam pembelajaran. Seterusnya, meninjau keberkesanan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab berdasarkan kajian-kajian lepas. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan meneliti bahan-bahan literatur lampau daripada artikel jurnal berkaitan gamifikasi pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Hasil kajian mendapati proses pembelajaran yang menggunakan kaedah gamifikasi dapat memotivasikan pelajar dan meningkatkan minat pelajar untuk mendalami pembelajaran bahasa Arab. Kajian gamifikasi bahasa Arab di Malaysia didapati lebih tertumpu pada penguasaan kosa kata dan kemahiran bahasa tertentu, masih kurang kajian

gamifikasi dijalankan untuk penguasaan tatabahasa Arab. Kajian literatur ini diakhiri dengan cadangan kajian lanjutan yang bertujuan untuk memartabatkan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci:

Pembelajaran Berasaskan Permainan; Gamifikasi; Pengajaran Dan Pembelajaran; Bahasa Arab; Proses Pembelajaran

Abstract:

Game-based learning (GBL) is not new in the country's educational landscape; it is also applied as a teaching aid among educators. Gamification such as Wordwall, Quizziz, Kahoot!, and Quizlet are among the sources of game-based learning applications that have been introduced and used at various levels of study. However, this gamification has not yet been fully optimized for use because there are still many educators who use conventional methods in their teaching. Therefore, this study focuses on the introduction of the concept of gamification and its importance in learning. Next, review the effectiveness of using gamification in teaching and learning Arabic based on previous studies. This study uses a qualitative approach by examining past literature from articles related to gamification in teaching and learning Arabic. The results of the study found that the learning process that uses gamification methods can motivate students and increase students' interest in learning Arabic. Arabic language gamification studies in Malaysia were found to be more focused on the mastery of vocabulary and certain language skills, but there is still less gamification research conducted on the mastery of Arabic grammar. This literature review also concludes with recommendations for further research that aims to dignify game-based learning in teaching and learning Arabic.

Keywords:

Game-Based Learning; Gamification; Teaching And Learning; Arabic Language; Learning Process

Pengenalan

Permainan digital seperti gamifikasi telah menjadi medium yang telah digunakan untuk menggalakkan orang ramai berinteraksi, mengurangkan kebimbangan, dan meningkatkan kemahiran komunikasi dan sosial mereka (Mohamad et al., 2020). Hal ini selaras dengan tuntutan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang telah melancarkan Dasar Pendidikan Digital 2023. Oleh itu, gamifikasi merupakan sebuah teknik pengajaran baharu yang selaras dengan KPM dengan menggunakan permainan digital. Gamifikasi membolehkan pelajar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang menjadikannya salah satu kaedah pengajaran yang sangat menarik (Dehghanzadeh et al., 2019). *World Government Summit* (2016) menyatakan bahawa gamifikasi ialah penggunaan elemen permainan dalam konteks bukan permainan. Gamifikasi ini terdiri daripada tiga komponen; mekanikal, peribadi dan emosi. Tujuannya adalah untuk memberi kesan kepada cara pelajar terlibat dalam gamifikasi. Menurut Dewan Bahasa dan Pustaka (2004), gamifikasi ialah proses menjadikan sesuatu aktiviti yang tidak pernah menjadi permainan sebagai permainan. Dalam kesusasteraan, gamifikasi turut dikenali secara sinonim sebagai permainan video, permainan komputer, atau

permainan elektronik (Kaimara et al., 2021). Secara ringkasnya, gamifikasi digunakan untuk membuat permainan bagi menyelesaikan masalah pengguna, terutama dalam konteks bukan permainan seperti pembelajaran teori.

Gamifikasi, menurut Abas (2020), ialah kaedah pembelajaran moden yang menggunakan multimedia dan menggunakan gambar, suara, animasi dan e-perpustakaan untuk membantu pelajar belajar. Aplikasi gamifikasi yang digunakan pada masa kini termasuk *Kahoot!*, *Quiz Game*, *Plickers*, *Google Form*, *Quizlet*, *Quizizz* dan banyak lagi. Semua aktiviti yang berlaku dengan gamifikasi ini boleh dilakukan oleh pengguna atau pelajar secara peribadi atau dengan bantuan guru (Putri, 2020). Meskipun teknologi maklumat telah muncul dalam proses pembelajaran alaf baharu, namun demikian guru masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional seperti nota guru dan sebagainya (Ariffin et al., 2020). Dengan menggunakan kaedah *chalk and talk* di dalam bilik darjah, kebanyakan pendidik masih menumpukan pada teknik pengajaran dan pembelajaran konvensional dan bersifat satu hala. Hal ini menyebabkan pelajar kurang menghayati kandungan pembelajaran yang diajar oleh guru di dalam bilik darjah.

Selain itu, terdapat pendidik yang terus mengutamakan kaedah pembelajaran tradisional ini sahaja dengan hanya menumpukan pada hafalan fakta dan kemahiran menjawab peperiksaan (Yahaya, 2011). Sedangkan seorang pendidik mesti mempunyai keupayaan untuk menyampaikan maklumat kepada pelajarnya dengan cara yang berkesan, terancang, dan kreatif (Perdana et al., 2020). Tugas pendidik bukan sahaja perlu menyediakan bahan pelajaran, bahkan mereka juga perlu menggunakan pelbagai media pembelajaran dengan berkesan untuk memudahkan pelajar mendapat manfaat daripada pembelajaran. Berdasarkan kajian Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) yang telah dijalankan bermula dari tahun 2016 – 2022, gamifikasi ini didapati mampu meningkatkan motivasi pelajar sehingga 30% manakala prestasi akademik pelajar juga meningkat sebanyak 25%. Melihat kepada kesan positif penggunaan gamifikasi ini, ia sangat bertepatan dengan cadangan yang dibuat oleh KPM pada tahun 2014 untuk menjadikan penggunaan teknologi sebagai budaya dalam semua aspek pembelajaran, sama ada di sekolah atau institusi pengajian tinggi.

Hamari et al (2014) menyatakan bahawa pentingnya mengambil kira kesan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, bukan sahaja terhadap peningkatan motivasi pelajar dalam jangka masa pendek, tetapi juga kesan jangka masa panjang terhadap pengekalan pengetahuan dan penggunaan bahasa dalam kehidupan seharian. Menurut kajian Husin (2023), pelajar lebih cenderung untuk menggunakan pembelajaran berasaskan gamifikasi berbanding pembelajaran bercorak tradisional. Bagi menilai keberkesanan penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan penguasaan bahasa Arab secara sistematik, kajian lanjutan diperlukan termasuklah dalam mengukur keupayaan berbahasa pelajar (Richter et al., 2015). Oleh sebab pembelajaran bahasa Arab adalah penting dan mesti dikuasai oleh pelajar, kajian ini akan menumpukan pada keberkesanan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran untuk menguasai bahasa ini.

Kajian Literatur

Dalam tinjauan literatur ini, beberapa aspek penting berkaitan gamifikasi dalam sesebuah pembelajaran dihuraikan melalui sub-tajuk konsep gamifikasi dan kepentingan gamifikasi pembelajaran.

Konsep Gamifikasi

Gamifikasi kini menjadi satu kemunculan yang biasa, terutamanya dalam dunia pendidikan pada abad ke-21. Pada pertengahan tahun 2010, gamifikasi mula digunakan apabila industri permainan video pada hari ini berkembang. Istilah "gamifikasi" telah lama digunakan dalam pelbagai bidang, seperti pemasaran, perniagaan, ketenteraan dan rangkaian internet (Mahmud & Tamuri, 2023). Pemasaran gamifikasi telah menjadi *trend* (Hamari et al., 2014) kerana ia meningkatkan minat pelanggan, jualan produk, kesedaran, prestasi organisasi, dan penggunaan *soft skill* (Furdu et al., 2017). Pada tahun 2014, lebih daripada 70% daripada 2000 organisasi di seluruh dunia menggunakan sekurang-kurangnya satu aplikasi berasaskan teknologi (Khaleel et al, 2016). Aplikasi-aplikasi ini adalah seperti laman web seperti *Facebook*, *Amazon*, *Ebay* dan sebagainya. Gamifikasi bukan sahaja digunakan untuk meningkatkan jualan dan sebagainya, tetapi ia juga digunakan dalam pendidikan dengan menggunakan elemen permainan sebenar untuk memastikan pembelajaran dalam alam maya ini aktif dan menambah semangat (Furdu et al., 2017).

Selain itu, gamifikasi pada dasarnya merupakan alat yang menjadikan aktiviti yang tidak berkaitan dengan permainan sebagai permainan. Walau bagaimanapun, dalam pendidikan, ia juga dikenali sebagai sebuah permainan serius atau dikenali sebagai *serious game*. Permainan serius ini biasanya digunakan dalam pembelajaran untuk mengajar pelajar (Mahmud & Tamuri, 2023). Dalam usaha untuk meningkatkan kualiti pembelajaran pelajar, *Games Based Learning* (GBL) merupakan suatu pendekatan atau teknik yang sangat sesuai untuk digunakan. Contoh GBL ini seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet*, *Wordwall* dan banyak lagi. Kajian oleh Bashah dan Zulkifli (2022) membahagikan GBL atau gamifikasi ini kepada beberapa contoh tertentu dan memberikan penerangan yang jelas tentang setiap contoh tersebut. Yang pertama ialah *Wordwall*, iaitu platform yang membolehkan guru menjalankan aktiviti dalam bilik darjah dengan lebih mudah dengan menggunakan kuiz, pertandingan, permainan, perkataan dan banyak lagi. Aktiviti *Wordwall* boleh dilaksanakan di mana-mana peranti yang menggunakan web, dan guru boleh memilih untuk menggunakannya untuk mencetak kandungan. *Kahoot!* ialah contoh yang kedua bagi gamifikasi pembelajaran, iaitu sebuah platform pembelajaran berasaskan permainan yang digunakan oleh institusi pendidikan seperti sekolah sebagai teknologi pendidikan yang melibatkan kuiz multi-pilihan yang dicipta oleh pengguna dan boleh diakses melalui pelayar web. Yang ketiga ialah *Quizizz*, sebuah platform gamifikasi untuk interaksi pelajar yang menjadikan bilik darjah lebih menarik, menyeronokkan dan interaktif. Seseorang guru boleh menjalankan penilaian formatif, kerja rumah dan interaksi lain dengan pelajar sebagai pengguna dengan cara yang menarik untuk semua kelas.

Terdapat juga contoh gamifikasi seperti *Quizlet* dan *Gimkit*. *Quizlet* merupakan alat bantu mengajar yang membolehkan pengguna belajar apa-apa sahaja. *Quizlet* ini menawarkan pelbagai bahan yang boleh dibina, termasuk permainan, kad imbas dan alat pembelajaran secara percuma. *Gimkit*, sebaliknya, menawarkan pengenalan kelas atau semakan konsep yang boleh digunakan. Ia adalah setanding dengan *Kahoot!* dan *Quizlet*, tetapi tanpa beberapa kelebihan yang sama. Gamifikasi secara langsung bukan sahaja menarik dan pantas, tetapi ia juga merupakan latihan percuma. Di samping itu, terdapat juga medium *Gamilab* dan *Live Worksheets* untuk pembelajaran berasaskan permainan. Pengguna boleh mencari dan mencipta permainan yang menarik, mudah dan mendidik melalui platform dalam talian *Gamilab* ini. *Gamilab* mendorong pemain untuk belajar daripada elemen permainan. Manakala *Live Worksheets* pula membolehkan pengguna menukar lembaran kerja "Lembaran kerja interaktif" dalam bentuk cetakan biasa (dalam format doc, pdf, atau jpg) kepada latihan dalam talian

interaktif yang mempunyai pembetulan sendiri. Walau bagaimanapun, pembelajaran berasaskan gamifikasi ini tidak terhad hanya kepada contoh-contoh yang dinyatakan sahaja, malah masih banyak lagi jenis gamifikasi lain yang digunakan sebagai alat bantu mengajar oleh guru sehingga hari ini.

Selain itu, aktiviti gamifikasi ini boleh digunakan bukan sahaja di dalam bilik darjah tetapi juga di luar bilik darjah. Aktiviti ini secara tidak langsung boleh menunjukkan kepada pelajar bahawa pembelajaran bukan sahaja tertumpu kepada penglibatan pendidik semata-mata, tetapi juga boleh dipelajari secara peribadi dengan cara yang lebih menarik dan menghiburkan. Tetapi pendekatan pembelajaran ini mesti menggunakan reka bentuk yang sesuai dengan objektif pembelajaran (Mostowfi et al., 2016). Menurut Hambali dan Lubis (2022), penggunaan teknik gamifikasi ini secara tidak langsung meningkatkan sikap pembelajaran pelajar dengan meningkatkan kemahiran kognitif dan motor mereka. Dari perspektif kognitif, gamifikasi mempunyai keupayaan untuk memberikan pelajar pengalaman baharu yang membolehkan mereka menguasai pembelajaran, melibatkan mereka dalam situasi yang mencabar, dan menawarkan mereka cara lain untuk menyelesaikan masalah. Oleh itu, perspektif baharu tentang pembelajaran akan dapat membentuk dan membantu pelajar melihat dan memahami potensi mereka.

Menurut Mahmud dan Tamuri (2023), terdapat beberapa ciri gamifikasi pembelajaran yang berkesan apabila digunakan dalam pendidikan iaitu mempunyai objektif pembelajaran yang jelas, corak warna yang menarik, susun atur yang kemas, memberikan cabaran dan kepuasan melalui kemenangan, mempunyai arahan yang jelas dan ringkas, dan menggalakkan penglibatan interaktif pemain. Oleh itu, pembangunan sesebuah gamifikasi bahasa Arab haruslah mempunyai ciri-ciri gamifikasi pembelajaran yang berkesan bagi mendapatkan impak yang terbaik berdasarkan objektif pembangunannya.

Kepentingan Gamifikasi Pembelajaran

Sesebuah gamifikasi yang dihasilkan pastinya mempunyai kepentingannya yang tersendiri dalam pembelajaran. Terdapat pelbagai jenis kepentingan yang telah disenaraikan oleh Zahari et al. (2021) dalam kajiannya termasuklah gamifikasi penting dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran, menarik minat pelajar untuk belajar, membuka minda pelajar terhadap cara penyampaian pendidikan terkini serta menggalakkan pembelajaran di luar waktu persekolahan. Di samping itu, dapatan kajian Ismail et al. (2024) menyatakan bahawa penggunaan gamifikasi dapat memudahkan pelajar untuk belajar, menjadikan pengajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi, menyediakan waktu pembelajaran yang fleksibel serta pelajar dapat belajar secara sendiri. Gamifikasi juga relevan dalam meningkatkan kefahaman dan pencapaian, membuka minda pelajar terhadap cara penyampaian pendidikan terkini, menggalakkan pembelajaran di luar waktu persekolahan, dapat mengenal pasti kekuatan dan kelemahan diri dalam proses pembelajaran serta membina kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif (Ismail et al., 2024). Sehubungan dengan itu, dalam kajian ini, kepentingan gamifikasi pembelajaran akan dibahagikan kepada dua tema utama iaitu kepentingan gamifikasi di dalam bilik darjah dan di luar bilik darjah.

Kepentingan gamifikasi dalam bilik darjah:

- i. Menambahkan pengalaman baharu kepada pelajar
Pembelajaran berasaskan gamifikasi ialah gabungan permainan digital dalam sesi pembelajaran dengan matlamat untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran (Al-

Azawi et al., 2016). Pembelajaran berasaskan gamifikasi biasanya ditakrifkan dengan beberapa ciri umum dan digunakan dalam pendidikan untuk menambah elemen hiburan dan pendidikan (Siong & Osman, 2018). Terdapat banyak gamifikasi yang boleh digunakan oleh guru dan ibu bapa untuk mengajar anak-anak mereka. Permainan ini harus memenuhi piawaian pembelajaran untuk membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan elemen pembelajaran abad ke-21 (PAK21), iaitu kerjasama dan penggunaan pembelajaran Teknologi Maklumat dan Komunikasi (Information and Communication Technology-ICT) dalam kalangan murid (Ash'ari, 2019).

ii. Menarik minat pelajar terhadap pembelajaran

Gamifikasi merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang boleh menghalang murid daripada menghadapi persekitaran bilik darjah yang membosankan. Melalui kaedah gamifikasi dalam sesi pembelajaran, tenaga pengajar perlu bertindak proaktif dan kreatif untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang bersifat inkuiri. Ini akan menjadikan murid pasif lebih minat, seronok, dan tidak bosan dalam sesi pembelajaran apabila guru memberikan permainan yang sesuai dengan kebolehan mereka. Selain itu, penggunaan gamifikasi ini turut memberi peluang kepada murid untuk belajar secara aktif. Ini kerana pembelajaran abad ke-21 menekankan pembelajaran berpusatkan murid, di mana pelajar dan pendidik bekerjasama untuk menyelesaikan masalah dan berkomunikasi sesama sendiri (Siong & Osman, 2018). Oleh yang demikian, pendidik akan dapat mencipta dan menghasilkan aktiviti pembelajaran serta alat bantu belajar yang berbentuk kreatif untuk mencorakkan pemikiran pelajar dengan lebih berkesan.

iii. Membuka minda ke arah pembelajaran lebih bermakna

Penggunaan gamifikasi dalam strategi pendidikan adalah menarik (Rosly & Khalid, 2017) kerana strategi yang sesuai harus mengambil kira semua perkara seperti tahap perkembangan murid, keperluan, kebolehan, bakat, dan minat mereka untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan dan bermakna (Kamaruddin & Mohamed, 2019). Ia biasanya digunakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memberi latihan. Gamifikasi boleh dimainkan semasa pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Pendekatan gamifikasi haruslah digunakan sebagai alat pengantara dalam proses pembelajaran, walaupun secara asasnya ia bertujuan untuk hiburan dan keseronokan.

Kepentingan gamifikasi luar bilik darjah:

i. Meningkatkan proses pembelajaran luar waktu persekolahan

Gamifikasi boleh menggalakkan pelajar untuk belajar bahasa Arab dengan menggunakannya di rumah atau semasa sesi pembelajaran di dalam kelas. Secara tidak langsung, pembelajaran ini akan terus dipelajari walaupun selepas waktu sekolah. Menurut Jasni et al. (2018), pendekatan gamifikasi akan menerangkan kepada pelajar bahawa pembelajaran tidak hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas tetapi juga boleh dipelajari sendiri dengan cara yang lebih menarik dan menghiburkan. Kini terdapat pelbagai lagi jenis aplikasi dan perisian yang berkaitan dengan bahasa Arab yang boleh digunakan sebagai sesi pembelajaran sendiri, selain daripada teknologi permainan digital yang sentiasa berubah dan dipertingkatkan.

ii. Proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel

Penggunaan gamifikasi adalah tidak terhad dan boleh digunakan di mana-mana sahaja serta boleh dilaksanakan pada bila-bila masa sahaja bagi membantu para pelajar untuk belajar dan mendapatkan maklumat meskipun pelajar dan pendidik berada berjauhan

(Horace et al., 2021). Pada masa kini, terdapat pelbagai jenis medium yang menarik dan mudah digunakan telah dicipta, sebagai contoh pelajar boleh membuat tugas pembelajaran melalui perisian dalam talian yang tidak berbayar seperti *Haiku Deck*, *Slideshare*, *Sliderocket*, *Powtoon* dan *Google Docs*.

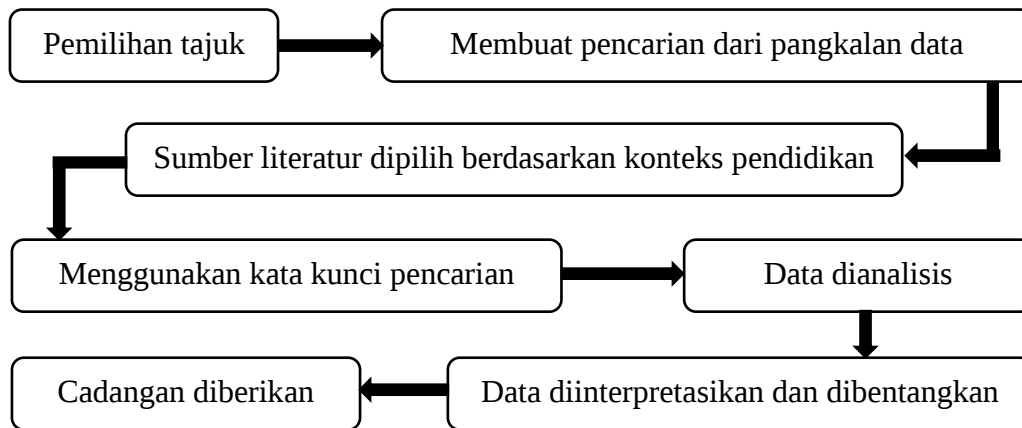
iii. Berkemampuan untuk belajar secara sendiri

Gamifikasi boleh membantu para pelajar untuk belajar secara berdikari dalam persekitaran yang sesuai dengan kesediaan mental dan fizikal mereka. Gamifikasi juga boleh berfungsi sebagai alat bantu belajar di rumah. Bahkan ramai ibu bapa menggunakan sistem pendidikan sebegini di rumah untuk mengajar anak-anak mereka. Hal ini kerana pembelajaran dalam talian yang menggunakan gamifikasi ialah kaedah pembelajaran yang menggunakan alat pendidikan atau peralatan bantu untuk membolehkan pelajar berinteraksi sepanjang proses belajar, dengan menggunakan gamifikasi dan teknologi maklumat yang baik (Sartika, 2021). Gamifikasi ini juga telah digunakan secara meluas dalam pembinaan kandungan belia, sokongan prestasi, penciptaan kandungan interaktif dan banyak lagi. Bagi memastikan penggunaan gamifikasi membantu pelajar dalam mencorakkan gaya pembelajaran mereka sendiri, pendidik perlu menetapkan objektif yang jelas sebelum membangunkan gamifikasi tersebut (Murat et al., 2020).

Gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah relevan dan berkesan untuk generasi muda pada hari ini. Oleh itu, gamifikasi adalah penting kerana ia boleh membantu untuk menambah pengalaman baharu kepada pelajar, menarik minat mereka, membuka minda ke arah pembelajaran lebih bermakna, meningkatkan lagi proses pembelajaran luar waktu persekolahan, menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel dan pelajar berkemampuan untuk belajar secara sendiri.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menyelidik perkembangan terkini berkenaan penggunaan gamifikasi sebagai bahan bantu mengajar dalam bidang pembelajaran bahasa Arab, serta menilai keberkesanannya terhadap pembelajaran pelajar. Pemilihan tajuk ini adalah untuk membantu meningkatkan lagi penggunaan medium pembelajaran alaf baharu berasaskan gamifikasi. Pengkaji membuat pencarian sumber literatur bermula tahun 2014 hingga terkini Mac 2024 melalui pangkalan data *Google Scholar* bagi mendapatkan sumber artikel yang diperlukan. Sumber literatur ini dipilih berdasarkan konteks pendidikan serta mempunyai perkaitan dengan topik kajian. Selain itu, metode pencarian yang digunakan adalah melibatkan kata kunci seperti “gamifikasi”, “bahasa Arab”, “pembelajaran berasaskan web” dan “kaedah pengajaran dan pembelajaran” bagi mendapatkan sumber literatur yang relevan. Seterusnya, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan kaedah analisis kandungan bagi mengenal pasti trend, pola dan keberkesanan penggunaannya kepada para pelajar. Hasil bahan yang telah dianalisis akan diinterpretasikan dan dibentangkan dalam kajian. Pengkaji juga mendatangkan implikasi dan cadangan kajian lanjutan yang bersesuaian dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan gamifikasi. Berdasarkan Rajah 1, pengkaji menerangkan secara ringkas mengenai prosedur kajian yang digunakan.



Rajah 1: Prosedur Kajian

Dapatan Dan Perbincangan

Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Keberkesanan gamifikasi boleh dilihat melalui penyelidikan terdahulu, sama ada di dalam negara atau di luar negara. Sebanyak lapan artikel dikenal pasti menepati tema kajian untuk menilai keberkesanan kajian gamifikasi yang dijalankan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Konteks penelitian ini dirumuskan mengikut perincian jenis aplikasi gamifikasi yang digunakan serta penemuan kajian dalam Jadual 1.

Jadual 1: Ringkasan Kajian Literatur Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Arab

Bil	Kajian	Aplikasi gamifikasi yang digunakan	Hasil kajian gamifikasi
1	Gunadi et al. (2020)	Aplikasi LUGHO	- mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta diterima dengan sangat baik oleh pelajar dan pendidik. - memberi kesan yang memuaskan, terutamanya berkaitan dengan penggunaan panel media dan kandungan yang membantu memudahkan pembelajaran.
2	Rambe (2019)	Aplikasi berasaskan web	- gamifikasi yang inovatif ini meningkatkan kemahiran komunikasi bahasa pengguna kerana laman web ini mempunyai gambar, suara, kandungan, objektif dan bahasa yang sesuai dengan kumpulan sasaran yang telah ditetapkan. - berjaya mencapai sehingga 87.5% tahap penilaian kesesuaian penggunaannya di peringkat sekolah.
3	Mufidah et al. (2019)	Aplikasi Al-Mutho	- terdapat perubahan tingkah laku yang positif terhadap pembelajaran. - para pelajar menjadi lebih bermotivasi dan bersemangat untuk bekerjasama menjawab soalan.

			- pelajar didapati mampu menghafal sepuluh kosa kata yang diberikan.
4	Ramli et al. (2019)	<i>anyflip.com</i>	- mudah digunakan dan membolehkan pelajar melakukan pelbagai aktiviti dan latihan kemahiran bahasa. - lebih menarik dan berwarna-warni berbanding pembelajaran bercorak konvensional.
5	Joseph et al. (2020)	Aplikasi Ezy-Amar	- pelajar mampu mengingat tiga jenis kata kerja Arab yang berbeza. - tersedia dalam tiga bahasa (bahasa Melayu, Arab dan Inggeris) untuk memudahkan pengguna yang bukan penutur Arab. - mempunyai latihan bahasa, nota dan video berbeza yang membantu dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.
6	Hassan dan Halim (2020)	Aplikasi Alif Ba Ta	- pengguna boleh mengulang dengar sebutan yang betul walaupun selepas sesi pembelajaran kelas yang terhad. - boleh menambah kosa kata Arab. - terdiri daripada dua bahagian iaitu kamera pengimbas dan latihan berbentuk permainan. - meningkatkan kemahiran pengguna dan kemahiran ingatan mereka.
7	Adnan et al. (2020)	<i>Wordwall</i>	- meningkatkan kedua-dua pengayaan bahasa pengguna serta kemahiran mendengar dan bertutur mereka. - membangkitkan keinginan pelajar untuk belajar bahasa Arab. - terdapat tiga peringkat iaitu tahap rendah, sederhana dan tinggi. - boleh disimpan dalam format mp3 dan mp4.
8	Osman et al. (2014)	KeLiP	- pelajar yang bukan dari bidang pembelajaran bahasa Arab juga mampu meningkatkan markah ujian mereka selepas menggunakan gamifikasi ini. - dilengkapi dengan sistem gambar, audio, dan video selama sepuluh minggu untuk menilai tahap keberkesanannya. - kebanyakan responden bersedia untuk menggunakan KeLiP, tahu tentangnya, berminat untuk menggunakannya dan tidak mempunyai masalah apabila menggunakannya.

Berdasarkan Jadual 1 ini, pengkaji merumuskan bahawa penggunaan gamifikasi mempunyai nilai dalam memberi kesan yang baik kepada para pelajar terutama dalam menguasai pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dalam kajian oleh Gunadi et al. (2020) yang menekankan kepada pembelajaran silibus Anggota Keluarga atau dikenali sebagai *Afradil Usrah*, mendapati bahawa gamifikasi mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta diterima dengan sangat baik oleh pelajar dan pendidik. Gamifikasi ini juga memberi kesan yang memuaskan, terutamanya berkaitan dengan penggunaan panel media dan kandungan yang membantu memudahkan pembelajaran, yang mana kajian ini dijalankan menggunakan teori pembangunan *Research and Development*. Selain itu, Rambe (2019), dalam kajian yang membincangkan alat pembelajaran, buah-buahan dan nama haiwan berdasarkan silibus buku yang dikeluarkan oleh Kementerian Hal Ehwal Agama Indonesia, iaitu Buku Bahasa Arab pada tahun 2013, dan menunjukkan bahawa gamifikasi yang inovatif ini meningkatkan kemahiran komunikasi bahasa pengguna kerana laman web ini mempunyai gambar, suara, kandungan, objektif dan bahasa yang sesuai dengan kumpulan sasaran yang telah ditetapkan. Kajian gamifikasi ini termasuk silibus Bahasa Arab dan mencapai 87.5% tahap penilaian kesesuaian penggunaannya di peringkat sekolah.

Selanjutnya, kajian yang dijalankan oleh Mufidah et al. (2019), yang menggunakan alat bantu mengajar video untuk mengajar kosa kata bahasa Arab yang dipanggil *Haalatul Hadiiqoh*, mendapati bahawa terdapat perubahan tingkah laku yang positif terhadap pembelajaran, dan para pelajar menjadi lebih bermotivasi dan bersemangat untuk bekerjasama menjawab soalan. Selepas sesi pembelajaran, pelajar didapati mampu menghafal sepuluh kosa kata yang diberikan. Di samping itu, kajian oleh Ramli et al. (2019) mendapati bahawa tapak web ini mudah digunakan dan membolehkan pelajar melakukan pelbagai aktiviti dan latihan kemahiran bahasa. Untuk meningkatkan pembacaan pelajar, kajian ini menggunakan *anyflip.com* sebagai medium untuk menyediakan buku elektronik. Laman web ini lebih menarik dan berwarna-warni berbanding pembelajaran konvensional. Kajian ini melihat pelbagai jenis latihan elektronik yang bertujuan untuk meningkatkan kemahiran bahasa, seperti mengisi tempat kosong, nombor, dan memilih jawapan yang betul.

Seterusnya, kajian gamifikasi oleh Joseph et al. (2020), menunjukkan bahawa menggunakan kata kerja perintah untuk kata kerja yang mempunyai lebih daripada tiga huruf boleh membantu pelajar memahami dan membina ayat. Selain itu, ia membantu mereka mengingat tiga jenis kata kerja Arab yang berbeza. Gamifikasi ini tersedia dalam tiga bahasa (bahasa Melayu, Arab dan Inggeris) untuk memudahkan pengguna yang bukan penutur Arab. Terdapat latihan bahasa, nota dan video yang berbeza. Menurut penyelidik, ia membantu dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi ini juga berbentuk android, dan pengguna boleh memuat turunnya dengan mudah.

Kajian yang dilakukan oleh Hassan dan Halim (2020) pula menumpukan pada e-pembelajaran huruf hijaiyah. Kajian tersebut menunjukkan pengguna boleh mengulang dengar sebutan yang betul walaupun selepas sesi pembelajaran kelas yang terhad. Selain itu, pengguna boleh menambah kosa kata Arab ke dalam aplikasi. Gamifikasi ini terdiri daripada dua bahagian iaitu kamera pengimbas dan latihan berbentuk permainan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemahiran pengguna dan kemahiran ingatan mereka.

Selain itu, Adnan et al. (2020) menjalankan kajian untuk membantu pelajar bukan penutur asli bahasa Arab belajar mendengar dan bercakap. Kajian itu menunjukkan bahawa gamifikasi ini boleh meningkatkan kedua-dua pengayaan bahasa pengguna serta kemahiran mendengar dan bertutur mereka. Ia juga berjaya membangkitkan keinginan pelajar untuk belajar bahasa Arab. Terdapat tiga peringkat gamifikasi iaitu tahap rendah, sederhana dan tinggi. Tiga tajuk digunakan dalam setiap peringkat yang boleh disimpan dalam format mp3 dan mp4. Untuk setiap subjek, latihan *Wordwall* telah digunakan untuk menguji pemahaman pengguna. Peringkat pertama memfokuskan pada idea kosa kata, yang dihubungkan dengan idea perbualan pada peringkat kedua. Akhir sekali, daripada 34 jenis permainan bahasa menggunakan petikan ringkas teks yang ditunjukkan dalam gamifikasi ini, sebanyak 22 daripadanya boleh dicetak dalam bentuk pdf.

Selain itu, kajian yang dijalankan oleh Osman et al. (2014) mengenai hubungan antara pembelajaran bahasa Arab melalui KeLiP, sebuah e-pembelajaran yang mengaplikasikan *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle) iaitu Sistem Pengurusan Pembelajaran (LMS) yang digunakan untuk mengurus, menyampaikan serta mengukur latihan dan pembelajaran dalam talian. Berdasarkan dapatan kajian ini menunjukkan bahawa pelajar yang bukan dari bidang pembelajaran bahasa Arab juga mampu meningkatkan markah ujian mereka selepas menggunakan gamifikasi ini. Kajian ini melibatkan pelajar dari Universiti Sultan Zainal Abidin yang terdiri daripada 22 orang pelajar bidang Bahasa Arab, 24 orang pelajar bidang Pendidikan Islam dan 23 orang pelajar daripada bidang yang lainnya. Para pelajar ini dikehendaki untuk menggunakan gamifikasi yang dilengkapi dengan sistem gambar, audio, dan video selama sepuluh minggu untuk menilai tahap keberkesannya. Hasil kajian menunjukkan bahawa kebanyakan responden bersedia untuk menggunakan KeLiP, tahu tentangnya, berminat untuk menggunakannya dan tidak mempunyai masalah apabila menggunakannya.

Berdasarkan penelitian daripada keseluruhan literatur, kajian-kajian yang dikaji menunjukkan keselarasan yang sama dari segi manfaatnya dalam meningkatkan pencapaian pelajar serta memberi motivasi untuk mendalami bahasa Arab. Walau bagaimanapun, kebanyakan literatur tidak menyatakan secara jelas mengenai peratusan peningkatan yang diperoleh selepas pelajar menggunakan gamifikasi pembelajaran dan hanya beberapa kajian sahaja yang menyatakan peratusan dapatan kajian yang diterima iaitu kajian Gunadi et al. (2020) yang memperoleh peningkatan sebanyak 87.5% manakala kajian Rambe (2019) memperoleh peningkatan sebanyak 84.83%. Walaupun kebanyakan dapatan kajian tidak dinyatakan secara jelas melalui peratusan, namun dapatan yang diterima masih membuktikan bahawa gamifikasi adalah relevan digunakan sebagai bahan bantu mengajar dalam memberikan suasana baharu kepada pelajar.

Hasil kajian yang ditunjukkan dalam Jadual 1 ini juga membuktikan bahawa gamifikasi didapati dapat memberikan nilai tambah yang baik dan membantu pelajar menguasai sesuatu bahan pembelajaran seperti penguasaan kosa kata, pemantapan kemahiran membaca, menulis, berkomunikasi, penggunaan kata kerja serta penggunaan kata kerja perintah dengan tepat. Gamifikasi juga memudahkan pelajar untuk memahami pembelajaran disebabkan oleh elemen multimedia yang melibatkan imej, audio, animasi, video dan e-perpustakaan yang terdapat dalam bahan yang disediakan.

Kesimpulan

Tujuan utama kajian ini dijalankan adalah untuk membincangkan keberkesanan penggunaan gamifikasi khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Secara keseluruhan, kajian ini telah memberikan penerangan menyeluruh tentang konsep gamifikasi, kepentingannya dan keberkesanan penggunaannya terutama dalam sistem pendidikan di Malaysia. Berdasarkan hasil tinjauan literatur, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab boleh dianggap sebagai satu cara untuk meningkatkan keinginan dan penglibatan pelajar selain dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyeronokkan. Oleh itu, pendidik harus menggunakan kaedah ini dalam proses pembelajaran untuk menarik minat pelajar dan mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan baharu.

Selain itu, kajian ini amat penting dan dijangka akan membuka ruang dan peluang kepada pengkaji yang berminat dalam pembangunan gamifikasi mata pelajaran bahasa Arab. Kebanyakan kajian gamifikasi bahasa Arab memberi fokus kepada bidang kosa kata dan kemahiran-kemahiran bahasa. Bagi kajian gamifikasi berkaitan tatabahasa seperti *Dhomir*, *Adad wa Ma'dud*, *Tawabi*, *Isim Kana*, *Maf'ul* dan sebagainya masih lagi kurang dibahaskan dan dibincangkan secara meluas. Justeru, kajian lanjutan dalam bidang gamifikasi tatabahasa bahasa Arab boleh dilaksanakan untuk mengisi jurang ilmu yang terdapat dalam bidang tersebut. Di samping itu, kajian ini diharapkan dapat membantu para pengkaji mengembangkan kajian-kajian mereka supaya ia mencakupi bukan sahaja pembelajaran bahasa Arab tetapi juga bagi mata pelajaran lain seperti sains, matematik, biologi, kimia mahupun bidang bahasa yang lain seperti bahasa Melayu, bahasa Mandarin dan sebagainya.

Penghargaan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak pengurusan Universiti Teknologi MARA Cawangan Perlis kerana menyokong penyelidikan ini.

Rujukan

- Abas, H. (2020, May 22). *Memfaatkan e-pembelajaran ketika pandemik covid-19*. 22 Mei.. Accessed: 15 Januari 2021; Tinta Minda, Bernama. <https://www.bernama.com/bm/tintaminda/news.php?id=1843907#abc>
- Adnan, N., Halim, N. A., Haslinda, N., & Amalin, T. S. (2020). EZMaher. In Mohammad Taufik, Nazri Atoh, & Saipolbarin (Eds.), *Arabic International Innovation Teaching and Learning 2020* (pp. 77–83). Pejabat Karang Mengarang, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 131–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Ariffin, A., Hasnan, N., Zakaria, N., Rubani, S. N. K., & Hamzah, N. (2020). Pembangunan bahan e-Pembelajaran berasaskan model Needham lima fasa bagi topik Konkrit. *Online Journal for TVET Practitioners*, 5(2), 63–70. <https://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/6177/3821>
- Ash'ari, A. Z. (2019). *Gamifikasi dalam pendidikan*. <https://www.pendidik.com.my/2019/08/07/gamifikasi-dalam-pendidikan>
- Bashah, M. A., & Zulkifli, H. (2022). Isu dan cabaran guru pendidikan islam dalam penerapan pendidikan digital. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 2(1), 43–55. <https://myjurnal.mohe.gov.my/public/article-view.php?id=187043>

- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., & Noroozi, O. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 1–24. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63(1), 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2017). *Pros and cons gamification and gaming in classroom*. ArXiv.org. <https://arxiv.org/abs/1708.09337>
- Frost, R. D., Matta, V., & MacIvor, E. (2015). Assessing the efficacy of incorporating game dynamics in a learning management system. *Journal of Information Systems Education*, 26(1), 59-70. <https://jise.org/Volume26/n1/JISEv26n1p59.html>
- Gunadi, G., Amir, F. R., & Mulyana, A. (2020). LUGHO: Aplikasi media pembelajaran bahasa Arab untuk sekolah dasar. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 19-27. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i1.2571>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377>
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*. EISSN2600-769X, 5(1), 58–64. <https://spaj.ukm.my/acerj/index.php/acer-j/article/view/96>
- Hassan, N. H., & Halim, S. F. A. (2020). Aplikasi Alif Ba Ta dalam pengajaran mengenal huruf bahasa Arab untuk bukan penutur. In Mohammad Taufik, Nazri Atoh, & Saipolbarin (Eds.), *Arabic International Innovation Teaching and Learning 2020* (pp. 27–31). Pejabat Karang Mengarang, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Horace, H. H., & Mosin, M. (2021). Kaedah humor dalam pengajaran oleh guru bahasa Melayu di sekolah rendah: Satu kajian fenomenologi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(7), 63–70. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i7.884>
- Husin, N. S. M. (2023). Minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran bahasa Melayu (The interest of junior secondary school student using of gamification learning materials in Malay language subject). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 13(2), 89–108. <https://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/352>
- Ismail, S., Zain, A. E. M., Ibrahim, H., Ismail, N., Hassan, N. A. A., & Meral, F. F. D. (2024). Kepentingan aplikasi digital dalam pembelajaran anak muda era industri 4.0: The importance of digital applications in young children's learning industry era 4.0. *Semarak International Journal of STEM Education*, 1(1), 28–38. <https://semarakilmu.com.my/journals/index.php/sijste/article/view/9062>
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), 358–367. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639-655. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Joseph, D. N., Saidi, H. A., Nulhassan, N. F., & Zakaria, Z. M. (2020). Aplikasi Ezy-Amar dalam pembelajaran e-mobile Sarf Arab. In Mohammad Taufik, Nazri Atoh, &

- Saipolbarin (Eds.), *Arabic International Innovation Teaching and Learning 2020* (pp. 22–26). Pejabat Karang Mengarang, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers' views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825-844. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7>
- Kamaruddin, Z., & Mohamed, S. (2019). Keberkesanan pendekatan bermain dalam kemahiran mengenal huruf melalui permainan bahasa. *Persidangan Antarabangsa Sains Sosial Dan Kemanusiaan Kali Ke-4 (PASAK 4 2019)*, 82.
- Khaleel, F. L., Sahari@Ashaari, N., Tengku Wook, T. S. M., & Ismail, A. (2016). Gamification elements for learning applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), 868-874. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.6.6.1379>
- Mahmud, S. F., & Tamuri, Ab. H. (2023). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 9(1), 105–116. <http://www.journaltamu.com/wp-content/uploads/2023/06/TAMU-Vol-91-June-2023-105-116.pdf>
- Mohamad, M., Arif, F. K. M., & Noor, N. M. (2020). Online game-based formative assessment: Distant learners post graduate students' positive perceptions towards Quizizz. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(4), 1437–1444.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1115686>
- Mufidah, N., Salamah, U., Muthoharoh, I., & Islamy, M. I. (2019). Hybrid learning dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada anak berbantuan media Al-Mutho. *Journal AL-MUDARRIS*, 2(1), 40-52. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i1.227>
- Murat, N. C., Din, R., & Alias, M. H. (2020). Kesiediaan pelajar Tingkatan 6 menggunakan aplikasi mudah alih pendidikan. *Journal of Personalized Learning*, 3(1), 79–86.
- Osman, N., Teh, K. S. M, Noor, S. S. M., & Saad, K. N. M. (2014). Hubungan pembelajaran bahasa Arab menerusi KeLiP dengan pencapaian pelajar. *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 67(1), 1-4. <https://doi.org/10.11113/jt.v67.1981>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daeing (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* [Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Rambe, P. (2019). Pengembangan aplikasi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis web. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 55-64. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.138>
- Ramli, S., Ghani, M. T. A., & Hamat, M. Z. A. (2019). Media interaktif formula pola ayat kata kerja bahasa Arab untuk bukan penutur. *International Journal of Humanities, Philosophy, Language*, 2(5), 13–24.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. In Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (Eds).

- Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi (pp. 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Richter, G., Raban, D. R., & Rafaeli, S. (2014). Studying gamification: The effect of rewards and incentives on motivation. *Gamification in Education and Business*, 21–46. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_2
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 173–182.
- 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. <https://app.mypolycc.edu.my/journal/index.php/PMJSSH/article/view/153>
- Yahaya, N. (2011). *Keberkesanan teknik Scaffolding secara berkumpulan terhadap pendidikan Sirah* [Doctoral dissertation, Universiti Utara Malaysia]. <https://etd.uum.edu.my/4006/1/s800611.pdf>
- 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. <http://www.ejournals.kias.edu.my/index.php/rabbanica/article/view/189>