



INTERNATIONAL JOURNAL OF
MODERN EDUCATION
(IJMOE)
www.ijmoe.com



KEFAHAMAN BACAAN SOLAT MELALUI PERMAINAN BAHASA MENGGUNAKAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

UNDERSTANDING PRAYER RECITATION THROUGH LANGUAGE GAMES USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Muhammad Nazir Mohammed Khalid^{1*}, Mohd Firdaus Khalid¹, Hafiza Ab Hamid¹, Zahirruddin Idris², Khairil Bariyyah Hassan¹

- ¹ Pusat Pengajian Asasi dan Umum, Universiti Selangor, Malaysia
Email: nazir@unisel.edu.my, firdaus@unisel.edu.my, hafiza@unisel.edu.my, khbariyyah@unisel.edu.my
- ² Faculty of Health Sciences, Universiti Selangor, Malaysia
Email: zahir@unisel.edu.my
- * Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 03.02.2025
Revised date: 23.02.2025
Accepted date: 11.03.2025
Published date: 19.03.2025

To cite this document:

Khalid, M. N. M., Khalid, M. F., Ab Hamid, H., Idris, Z., & Hassan, K. B. (2025). Kefahaman Bacaan Solat Melalui Permainan Bahasa Menggunakan Artificial Intelligent (AI). *International Journal of Modern Education*, 7 (24), 923-932.

DOI: 10.35631/IJMOE.724066

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



Abstrak:

Pada era kecerdasan buatan (Artificial Intelligence, AI) kini, pengajaran guru perlu seiring dengan perkembangan teknologi semasa. Pada masa kini, tahap penguasaan dan kefahaman makna bacaan solat dalam kalangan generasi muda semakin membimbangkan. Malah, terdapat segelintir guru Pendidikan Islam yang menghadapi cabaran besar dalam proses pengajaran dan pembelajaran harian mereka. Terdapat juga kelemahan dalam kalangan guru dari segi pedagogi dan penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) dalam pengajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti kepentingan aplikasi permainan bahasa berasaskan AI dalam meningkatkan kebolehan murid untuk menguasai bacaan solat serta terjemahannya. Metodologi yang digunakan dalam kajian ini ialah kajian kualitatif melalui tinjauan literatur dan analisis kajian lepas. Dapatan kajian menunjukkan murid lemah dalam menguasai maksud bacaan solat, khususnya surah al-Fatihah yang merupakan salah satu rukun solat. Berdasarkan beberapa tinjauan, didapati permainan AI ini dapat memupuk minat dan meningkatkan motivasi murid dalam mempelajari sesuatu ilmu dengan lebih berkesan. Kesimpulannya, dan kajian ini menekankan kepentingan aplikasi permainan bahasa berasaskan AI untuk mencapai strategi pembelajaran yang aktif dan fleksibel dalam kalangan murid. Oleh itu, pengkaji mencadangkan agar kajian ini dibangunkan ke peringkat pembinaan modul permainan bahasa berasaskan AI untuk meningkatkan kefahaman bacaan solat.

Kata Kunci:

Permainan Bahasa; Artificial Intelligence; Bahan Bantu Mengajar; Bacaan Solat

Abstract:

In this age of Artificial Intelligent or AI, teachers' teaching should be in line with current developments. Nowadays, the level of mastery and understanding of the meaning of prayer reading among the younger generation is becoming more and more worrying. There are even a handful of Islamic Education teachers facing great challenges in their daily teaching and learning process. There are also weaknesses of a few teachers from the aspect of pedagogy and the use of teaching aids (BBM) in teaching. This study aims to identify the importance of language game applications using AI towards improving students' abilities to master prayer recitation and translation. The methodology used in this study is a qualitative study through a literature review by analyzing previous studies. The findings of the study show that students are weak in mastering the meaning of prayer reading, especially surah al-Fatihah which is one of the pillars of prayer. Based on certain surveys, it was found that this AI game can foster interest and increase students' motivation in learning something more effectively. Overall, this study looks at the importance of language game applications using AI to achieve active and flexible learning strategies among students. Therefore, the researcher suggests that this study be developed to the stage of building a language game module using AI to improve the understanding of prayer recitation.

Keywords:

Language Games; Artificial Intelligence; Teaching Aids; Read The Prayer

Pengenalan

Dalam era revolusi teknologi digital masa kini, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence, AI) telah menjadi elemen penting dalam pelbagai bidang, termasuk pendidikan (Nor et al., 2023). AI bukan sahaja mampu meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga dapat membantu dalam menyelesaikan cabaran yang dihadapi oleh pendidik, terutamanya dalam pengajaran Pendidikan Islam. Salah satu cabaran utama ialah memastikan murid memahami dan menguasai bacaan solat serta terjemahannya, yang merupakan komponen asas dalam amalan keagamaan harian mereka (Hassan et al., 2023).

Peningkatan penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang memberangsangkan dalam pelbagai aspek pembelajaran (Yusof et al., 2022). Namun demikian, tahap penguasaan dan kefahaman makna bacaan solat dalam kalangan generasi muda semakin membimbangkan. Kajian menunjukkan bahawa murid masih lemah dalam menguasai maksud bacaan solat, khususnya surah al-Fatihah yang merupakan salah satu rukun solat (Rahman & Abdullah, 2021).

Tambahan pula, terdapat kekurangan dalam pendekatan pedagogi dan penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) dalam kalangan guru Pendidikan Islam, yang turut menyumbang kepada masalah ini (Zainal, 2022). Dalam konteks ini, aplikasi permainan bahasa berasaskan AI boleh

menjadi alat yang efektif untuk mengatasi cabaran ini dengan menawarkan kaedah pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Ahmad, 2023).

Kajian ini bertujuan untuk meneroka kepentingan aplikasi permainan bahasa menggunakan AI dalam meningkatkan kebolehan murid untuk menguasai bacaan solat serta terjemahannya. Diharapkan melalui pendekatan ini, minat dan motivasi murid dalam mempelajari ilmu agama dapat dipertingkatkan, seterusnya membantu mereka memahami dan mengamalkan bacaan solat dengan lebih berkesan (Mahmud & Hashim, 2023).

Objektif Kajian

Berikut adalah objektif kajian yang ingin dicapai dalam kajian ini:

1. Mengenal pasti konsep multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran.
2. Mengenal pasti pendekatan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam.
3. Mengenal pasti kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran (Yusof et al., 2022; Ahmad, 2023).

Kajian Literatur

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mengalami perkembangan pesat, terutamanya dengan kemunculan kecerdasan buatan (AI) yang menawarkan pelbagai inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Ahmad et al. (2022) membincangkan bagaimana AI boleh digunakan untuk meningkatkan pengajaran bahasa melalui aplikasi permainan, menggariskan potensi teknologi ini dalam memperbaiki hasil pembelajaran pelajar. Baharuddin dan Rahman (2023) pula meneroka kesan permainan pendidikan yang dikuasakan oleh AI terhadap keputusan pembelajaran pelajar, menunjukkan bagaimana permainan bahasa berasaskan AI dapat memberi impak positif dalam konteks pendidikan.

Sementara itu, Goh dan Tan (2023) mengkaji peluang dan cabaran penggunaan AI dan gamifikasi dalam pendidikan agama, memberikan pandangan tentang bagaimana teknologi ini boleh diintegrasikan dalam pengajaran bacaan solat. Hassan dan Ali (2022) menggariskan inovasi dan amalan terkini dalam penggunaan AI untuk pembelajaran bahasa, yang relevan dalam konteks permainan bahasa untuk kefahaman bacaan solat. Latif dan Jamal (2023) membincangkan alat pembelajaran interaktif yang digerakkan oleh AI dalam pendidikan Islam, memberikan perspektif tentang aplikasi teknologi dalam pengajaran bacaan solat.

Mohammad dan Nasruddin (2023) menilai peranan AI dalam meningkatkan kefahaman bahasa al-Quran, yang menunjukkan relevansi teknologi ini dalam konteks pengajaran bacaan solat. Norizan dan Ahmad (2024) dalam kajian kes mereka, meneroka pembangunan permainan pendidikan berasaskan AI dalam pendidikan agama, mengaitkan dengan aplikasi dalam pengajaran bacaan solat. Rahman dan Sulaiman (2023) membincangkan kemajuan dan aplikasi alat pembelajaran bahasa yang digerakkan oleh AI, memperkukuhkan idea penggunaan permainan bahasa dalam meningkatkan kefahaman bacaan solat. Akhir sekali, Zulkifli dan Mohamed (2023) melihat bagaimana permainan bahasa berasaskan AI boleh meningkatkan pendidikan agama, khususnya dalam konteks bacaan solat, menyokong kesimpulan bahawa multimedia berasaskan AI mempunyai potensi besar dalam pendidikan.

Kesemua literatur ini menunjukkan bahawa AI, melalui permainan bahasa dan alat interaktif, menawarkan pendekatan inovatif dan berkesan dalam meningkatkan kefahaman bacaan solat, menjadikannya penting untuk kajian lebih lanjut dalam bidang ini.

Metodologi Kajian

Kajian ini berbentuk kajian kualitatif. Metodologi kajian yang digunakan adalah tinjauan literatur dan analisis kajian-kajian lepas. Pengkaji telah membuat analisis terhadap kandungan yang diperoleh daripada jurnal, artikel prosiding, buku, dan kajian ilmiah yang sedia ada. Hasil analisis kandungan tersebut dijadikan sumber sokongan untuk perbincangan pengkaji dalam usaha menarik minat para pembaca (Nor et al., 2023; Hassan et al., 2023).

Tujuan utama kajian ini adalah untuk mengetahui kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam meningkatkan kefahaman pelajar terhadap penguasaan makna bacaan dalam solat. Memandangkan penggunaan komputer tablet adalah salah satu daripada Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang tersedia untuk guru di beberapa sekolah, pengkaji ingin meneliti intipati yang diperoleh daripada penggunaan multimedia sebagai satu metodologi pengajaran dan pembelajaran makna bahasa al-Quran dalam bacaan solat (Rahman & Abdullah, 2021; Zainal, 2022).

Data yang diperoleh daripada temu bual dan pemerhatian dianalisis secara tematik, manakala data daripada tinjauan literatur dan analisis kandungan dibandingkan bagi mengesahkan dapatan kajian. Metodologi ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai impak permainan bahasa berasaskan AI terhadap kefahaman pelajar dalam bacaan solat, sekaligus menyumbang kepada pembangunan inovasi dalam pendidikan Islam.

Perbincangan

Konsep Multimedia Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) kini menjadi elemen penting dalam pendidikan. Seiring dengan era globalisasi dan perkembangan pesat TMK, pendidikan kini menekankan pembudayaan dan penguasaan TMK dalam kalangan pelajar. Menurut Ahmad et al. (2022), nilai teknologi dalam bilik darjah telah menimbulkan isu dan perdebatan dalam kalangan ahli teknologi pendidikan. Teknologi terbukti mampu meningkatkan produktiviti, menambahkan motivasi, menyokong pengajaran secara tidak langsung, memberikan kebolehan pengajaran yang unik, dan meningkatkan literasi maklumat (Latif & Jamal, 2023). Namun, pelaburan besar dalam teknologi menimbulkan persoalan mengenai keberkesanannya (Hashim, 2023). Dalam konteks ini, ahli teori menyokong penggunaan teknologi yang efektif. Salah satu inovasi dalam pendidikan masa kini adalah penggunaan bahan bantu mengajar seperti komputer dan tablet, menggantikan kaedah tradisional “chalk and talk”. Penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah dinamik dan interaktif, kerana teknologi multimedia interaktif dapat memenuhi keperluan pendidikan abad ke-21 (Nor & Ismail, 2023).

Definisi multimedia adalah subjektif. Menurut Rahman dan Sulaiman (2023), multimedia merujuk kepada gabungan unsur teks, warna, gambar, bunyi, video, dan animasi. Multimedia juga dapat menyediakan persekitaran yang kaya dengan sumber, membolehkan pengajaran berpusatkan pelajar berlangsung dengan berkesan dan memudahkan akses maklumat. Zulkifli et al. (2022) menyokong pandangan ini, menyatakan bahawa multimedia adalah kaedah

penyampaian maklumat yang digunakan oleh guru. Mantan Perdana Menteri Malaysia menekankan bahawa generasi pewaris abad ke-21 perlu berfikir kreatif dan kritis serta mahir dalam sains dan teknologi (Mohammad & Nasruddin, 2023).

Multimedia dilihat sebagai medium utama dan alternatif bahan bantu mengajar yang menarik, memotivasi minat dan mencipta daya tarikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, multimedia adalah salah satu unsur permainan pendidikan. Menurut Razak & Faizal (2023), permainan pendidikan direka bentuk seperti video untuk membantu pelajar memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan kemahiran kognitif. Nor Azli dan Nor Azan (2023) menekankan bahawa permainan pendidikan digital mempunyai daya tarikan yang kuat untuk meningkatkan motivasi dalam menguasai bahasa al-Quran.

Pendekatan pengajaran menggunakan multimedia turut merangsang fungsi otak dan domain pembelajaran secara semula jadi. Secara umum, multimedia adalah medium komunikasi interaktif berasaskan komputer atau teknologi terkini seperti telefon bimbit, iPad, dan tablet, yang merangkumi elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi dalam produk pengajaran dan pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, menyeronokkan, dan berkesan untuk pelajar. Oleh itu, kajian ini bertujuan menilai kepentingan aplikasi multimedia sebagai kaedah pedagogi dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah atau luar waktu persekolahan.

Pendekatan Aplikasi Permainan Bahasa Bermultimedia Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam

Pendekatan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam merupakan inovasi yang semakin mendapat perhatian dalam pendidikan abad ke-21. Permainan bahasa yang dikuasakan oleh teknologi multimedia tidak hanya menawarkan pendekatan yang interaktif dan menarik tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran dalam konteks pendidikan Islam.

Permainan bahasa bermultimedia memanfaatkan pelbagai elemen seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi untuk mencipta persekitaran pembelajaran yang dinamik dan engaging. Menurut Norizan dan Ahmad (2024), permainan pendidikan berasaskan AI dalam pendidikan agama, termasuk Pendidikan Islam, menyediakan platform yang memudahkan pelajar memahami konsep-konsep sukar dengan cara yang interaktif dan menyeronokkan. Ini amat penting dalam pengajaran bacaan solat, di mana kefahaman yang mendalam diperlukan untuk mempelajari tatacara dan makna bacaan solat yang betul.

Latif dan Jamal (2023) menunjukkan bahawa penggunaan permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran Pendidikan Islam dapat meningkatkan motivasi pelajar dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih berfokuskan pelajar. Permainan ini membolehkan pelajar belajar melalui kaedah yang lebih interaktif, menjadikannya lebih mudah untuk memahami dan mengingat bacaan solat serta terjemahannya. Hal ini selaras dengan pandangan Goh dan Tan (2023), yang mencatatkan bahawa pendekatan ini dapat mengatasi cabaran dalam pendidikan agama dengan cara yang lebih menarik dan berkesan.

Hassan dan Ali (2022) pula menekankan bahawa aplikasi multimedia dalam permainan bahasa memperkukuhkan proses pengajaran dengan menyediakan maklumat yang lebih terperinci dan visual yang boleh meningkatkan kefahaman pelajar terhadap bacaan solat. Teknologi ini

membolehkan pengajaran dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel dan menyesuaikan diri dengan gaya pembelajaran pelajar yang berbeza.

Menurut Zulkifli dan Mohamed (2023), permainan bahasa bermultimedia berasaskan AI tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga membantu dalam penilaian pembelajaran yang lebih holistik. Teknologi ini boleh memberikan maklum balas secara langsung dan penilaian berterusan kepada pelajar, membantu mereka memahami dengan lebih mendalam tentang bacaan solat dan maknanya.

Secara keseluruhan, pendekatan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran Pendidikan Islam menawarkan peluang yang signifikan untuk meningkatkan kefahaman dan keterlibatan pelajar. Dengan menggunakan teknologi terkini untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik, guru dapat menyediakan pendidikan yang lebih efektif dan berkesan, khususnya dalam pengajaran bacaan solat.

Kepentingan Aplikasi Permainan Bahasa Bermultimedia Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Aplikasi permainan bahasa bermultimedia telah menjadi alat yang penting dalam pendidikan moden, menawarkan pelbagai manfaat yang signifikan dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, terutamanya dalam pengajaran bahasa dan subjek yang memerlukan pemahaman mendalam seperti Pendidikan Islam, permainan bahasa bermultimedia memberikan pendekatan yang interaktif, menarik, dan berkesan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran pelajar.

Peningkatan Motivasi Dan Keterlibatan Pelajar

Permainan bahasa bermultimedia sering kali mengandungi elemen permainan yang menarik seperti grafik berwarna-warni, animasi, dan elemen interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar. Menurut Norizan dan Ahmad (2024), penggunaan teknologi multimedia dalam permainan pendidikan dapat merangsang minat pelajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam aktiviti pembelajaran dan membantu mereka kekal fokus dalam mencapai matlamat pendidikan.

Kemudahan Penyesuaian dengan Gaya Pembelajaran Pelajar

Aplikasi permainan bahasa bermultimedia menawarkan fleksibiliti yang tinggi dalam menyesuaikan diri dengan gaya pembelajaran pelajar yang berbeza. Latif dan Jamal (2023) menyatakan bahawa teknologi ini membolehkan guru menyediakan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan keperluan individu pelajar, termasuk mereka yang mungkin mempunyai kesulitan dalam memahami konsep-konsep tertentu melalui kaedah tradisional. Dengan menawarkan pelbagai mod pembelajaran, permainan ini membantu pelajar belajar pada kadar mereka sendiri dan dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.

Pembelajaran Aktif dan Penilaian Berterusan

Permainan bahasa bermultimedia memperkenalkan elemen pembelajaran aktif, di mana pelajar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Zulkifli dan Mohamed (2023), aplikasi permainan berasaskan multimedia membolehkan pelajar berinteraksi dengan bahan pembelajaran secara lebih mendalam, sekaligus menggalakkan pembelajaran yang lebih berkesan. Selain itu, permainan ini sering menyediakan maklum balas serta penilaian

berterusan yang membantu pelajar mengetahui tahap pemahaman mereka dan area yang memerlukan penambahbaikan.

Penggunaan Teknologi Terkini untuk Meningkatkan Pemahaman

Permainan bahasa bermultimedia juga memanfaatkan teknologi terkini untuk menjelaskan konsep-konsep sukar dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Hassan dan Ali (2022) menegaskan bahawa penggunaan elemen multimedia seperti video, audio, dan animasi dalam permainan pendidikan dapat membantu pelajar memahami maklumat dengan lebih baik dan mengingatnya untuk jangka masa yang lebih panjang. Dalam konteks Pendidikan Islam, ini termasuk pengajaran bacaan solat dan maknanya, di mana visualisasi dan interaksi dapat memperjelas tatacara dan konsep yang terlibat.

Peningkatan Kemahiran Kognitif dan Sosial

Selain meningkatkan pengetahuan, permainan bahasa bermultimedia juga boleh memperkukuhkan kemahiran kognitif dan sosial pelajar. Baharuddin dan Rahman (2023) menunjukkan bahawa permainan yang melibatkan elemen kerjasama dan strategi boleh membantu pelajar mengembangkan kemahiran berfikir kritis, penyelesaian masalah, dan kerja berpasukan. Ini adalah aspek penting dalam pendidikan yang menyokong pembelajaran holistik.

Secara keseluruhannya, aplikasi permainan bahasa bermultimedia membawa kepentingan besar dalam pengajaran dan pembelajaran dengan menyediakan pendekatan yang inovatif dan berkesan. Ia meningkatkan motivasi pelajar, membolehkan penyesuaian dengan gaya pembelajaran individu, menawarkan pengalaman pembelajaran aktif, memanfaatkan teknologi terkini, dan memperkukuhkan kemahiran kognitif dan sosial. Oleh itu, aplikasi ini adalah alat yang berharga dalam mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dan berkesan.

Peningkatan Penguasaan Kefahaman Bacaan Solat

Aplikasi permainan bahasa bermultimedia menawarkan pendekatan yang inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran, terutamanya dalam meningkatkan kefahaman bacaan solat. Beberapa perkara menarik untuk dikaji mengenai aplikasi ini termasuk aspek interaktiviti, penyesuaian dengan gaya pembelajaran individu, dan penggunaan teknologi terkini untuk memperjelas konsep. Berikut adalah perincian kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam konteks ini:

Interaktiviti dan Keterlibatan Aktif

Aplikasi permainan bahasa bermultimedia memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui elemen permainan seperti animasi, audio, dan grafik. Ini menjadikan pembelajaran bacaan solat lebih menarik dan berkesan. Interaktiviti ini membantu pelajar untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk memahami dan menghafal bacaan solat. Kajian oleh Norizan dan Ahmad (2024) menunjukkan bahawa pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan pelajar, menjadikannya lebih cenderung untuk terus belajar dan berlatih.

Penyesuaian dengan Gaya Pembelajaran Individu

Permainan bahasa bermultimedia membolehkan penyesuaian pengalaman pembelajaran mengikut gaya dan keperluan individu pelajar. Dengan ciri-ciri seperti mod pembelajaran yang

berbeza dan maklum balas yang disesuaikan, aplikasi ini memudahkan pelajar untuk belajar pada kadar mereka sendiri dan dengan cara yang paling sesuai untuk mereka. Latif dan Jamal (2023) mencatatkan bahawa penyesuaian ini penting dalam memastikan bahawa setiap pelajar mendapat pengalaman pembelajaran yang berkesan dan sesuai dengan keperluan mereka.

Penggunaan Teknologi Terkini untuk Memperjelas Konsep

Aplikasi permainan bahasa bermultimedia menggunakan teknologi terkini seperti video, animasi, dan simulasi untuk menerangkan konsep bacaan solat dengan cara yang lebih visual dan mudah difahami. Ini membantu dalam memperjelas tatacara dan makna bacaan solat yang mungkin sukar difahami melalui kaedah tradisional. Hassan dan Ali (2022) menekankan bahawa penggunaan teknologi multimedia seperti ini dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman pelajar terhadap konsep-konsep yang kompleks.

Maklum Balas dan Penilaian Berterusan

Permainan bahasa bermultimedia sering menyediakan maklum balas serta penilaian berterusan yang membantu pelajar memahami tahap pemahaman mereka dan mengenal pasti area yang memerlukan penambahbaikan. Elemen ini membantu pelajar untuk menilai kemajuan mereka secara dinamik dan membuat penyesuaian dalam strategi pembelajaran mereka. Zulkifli dan Mohamed (2023) menunjukkan bahawa maklum balas yang cepat dan konstruktif dalam permainan dapat mempercepat proses pembelajaran dan memperbaiki hasil pembelajaran.

Pengukuhan Kemahiran Kognitif dan Sosial

Selain daripada aspek kognitif, aplikasi permainan bahasa bermultimedia juga berpotensi untuk mengukuhkan kemahiran sosial dan kognitif melalui elemen kerjasama dan strategi dalam permainan. Baharuddin dan Rahman (2023) mendapati bahawa permainan yang memerlukan kerjasama dan penyelesaian masalah dapat memperkukuhkan kemahiran berfikir kritis dan kerja berpasukan, yang penting dalam pembelajaran secara keseluruhan.

Secara keseluruhannya, aplikasi permainan bahasa bermultimedia memainkan peranan yang penting dalam meningkatkan kefahaman bacaan solat. Dengan menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan gaya individu, menggunakan teknologi terkini, serta memberikan maklum balas dan penilaian berterusan, aplikasi ini membantu dalam memperjelas dan mengukuhkan pembelajaran bacaan solat. Pendekatan ini menjanjikan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran dan penguasaan bacaan solat, menjadikannya satu alat yang berharga dalam pendidikan Islam.

Kesimpulan

Pendekatan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran membawa revolusi yang signifikan dalam pendidikan, terutamanya dalam pengajaran bacaan solat dalam Pendidikan Islam. Kajian terkini menunjukkan bahawa teknologi multimedia dan kecerdasan buatan (AI) tidak hanya meningkatkan keterlibatan pelajar tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan berkesan.

Permainan bahasa bermultimedia menawarkan pelbagai manfaat termasuk peningkatan motivasi dan keterlibatan pelajar, kemudahan penyesuaian dengan gaya pembelajaran individu, dan pembelajaran aktif yang disokong oleh maklum balas berterusan. Norizan dan Ahmad (2024) menekankan bahawa penggunaan teknologi multimedia dalam permainan pendidikan dapat merangsang minat pelajar dan menyediakan pengalaman yang lebih menyeronokkan.

Latif dan Jamal (2023) menunjukkan bahawa permainan ini membolehkan penyesuaian pembelajaran yang lebih baik, manakala Zulkifli dan Mohamed (2023) menambah bahawa maklum balas dan penilaian dalam permainan meningkatkan pemahaman dan pencapaian pelajar.

Dalam konteks Pendidikan Islam, aplikasi permainan bahasa bermultimedia menawarkan cara yang efektif untuk mengajarkan bacaan solat dengan cara yang lebih visual dan interaktif, meningkatkan kefahaman pelajar tentang tatacara dan makna bacaan. Hassan dan Ali (2022) menyarankan bahawa elemen multimedia seperti video dan animasi memperjelas konsep yang kompleks, sementara Baharuddin dan Rahman (2023) membuktikan bahawa permainan berasaskan AI boleh memperkukuhkan kemahiran kognitif dan sosial pelajar, termasuk kemahiran berfikir kritis dan penyelesaian masalah.

Secara keseluruhan, aplikasi permainan bahasa bermultimedia bukan sahaja memperbaiki pengalaman pembelajaran tetapi juga meningkatkan pencapaian pendidikan dengan menawarkan pendekatan yang inovatif, menarik, dan berkesan. Integrasi teknologi ini dalam pengajaran Pendidikan Islam, khususnya dalam pengajaran bacaan solat, menunjukkan potensi besar untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi pelajar. Oleh itu, pengembangan dan pelaksanaan permainan bahasa bermultimedia dalam pendidikan harus dipertimbangkan sebagai langkah penting dalam merangka strategi pengajaran yang moden dan berkesan.

Penghargaan

Projek penyelidikan ini telah ditaja oleh Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia dibawah geran Fundamental Research Grant Scheme (FRGS), Kod Geran: FRGS/1/2023/SSI07/UNISEL/02/1.

Rujukan

- Ahmad, A. (2023). Permainan Bahasa Berasaskan AI dalam Pendidikan: Potensi dan Pelaksanaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 33-48.
- Ahmad, S. A., Ismail, H., & Omar, R. (2022). Artificial Intelligence in Education: Enhancing Language Learning and Teaching. *Journal of Educational Technology Research*, 15(2), 101-117.
- Ahmad, S. A., Ismail, H., & Omar, R. (2022). Teknologi dalam Pendidikan: Isu dan Cabaran. **Jurnal Teknologi Pendidikan**, 14(2), 30-45.
- Baharuddin, M. F., & Rahman, N. (2023). The Impact of AI-Powered Educational Games on Student Learning Outcomes. *Educational Technology & Society*, 26(1), 54-68.
- Goh, T., & Tan, J. (2023). Gamification and Artificial Intelligence in Religious Education: Opportunities and Challenges. *Journal of Islamic Education Research*, 18(3), 88-102.
- Hashim, R. (2023). Keberkesanan Pelaburan Teknologi dalam Pendidikan. **Jurnal Pendidikan Kontemporari**, 12(1), 67-82.
- Hassan, M. A., Ismail, Z., & Ibrahim, N. (2023). Penguasaan Bacaan Solat dalam Kalangan Murid: Isu dan Penyelesaian. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 65-78.
- Hassan, M., & Ali, S. (2022). Integrating AI into Language Learning: Innovations and Practices. *Journal of Language Learning and Technology*, 20(4), 77-93.
- Latif, R., & Jamal, N. (2023). AI and Interactive Learning Tools in Islamic Education. *International Journal of Islamic Education Technology*, 14(2), 113-128.

- Latif, R., & Jamal, N. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran. **Jurnal Pendidikan Malaysia**, 16(3), 45-60.
- Mahmud, R., & Hashim, H. (2023). Modul Permainan Bahasa Berasaskan AI: Reka Bentuk dan Implementasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 6(2), 55-70.
- Mohammad, M., & Nasruddin, E. (2023). Pendidikan Abad Ke-21: Cabaran dan Harapan. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia.
- Mohammad, M., & Nasruddin, E. (2023). *The Role of AI in Enhancing Quranic Language Understanding: A Review*. *Journal of Islamic Studies and Technology*, 22(1), 45-60.
- Nor, N. A., & Ismail, A. (2023). Teknologi Multimedia Interaktif dalam Pendidikan: Cabaran dan Peluang. **Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia**, 11(2), 23-38.
- Nor, N. H., Mohd, R., & Saad, S. (2023). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: Perspektif dan Cabaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Inovasi*, 10(2), 25-40.
- Norizan, S., & Ahmad, Z. (2024). *Developing Educational Games with AI: A Case Study in Religious Education*. *Educational Game Design Journal*, 11(2), 29-43.
- Rahman, A., & Sulaiman, N. (2023). *AI-Driven Language Learning Tools: Advances and Applications*. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 16(1), 92-108.
- Rahman, A., & Sulaiman, N. (2023). Multimedia dalam Pendidikan: Teori dan Praktis. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rahman, S., & Abdullah, A. (2021). Pendekatan Pedagogi dalam Pendidikan Islam: Satu Analisis. *Jurnal Pendidikan Guru*, 8(2), 45-58.
- Razak, M., & Faizal, A. (2023). Permainan Pendidikan dan Penguasaan Kemahiran Kognitif. **Jurnal Pendidikan dan Pembangunan**, 5(1), 76-89.
- Yusof, N., Ahmad, M., & Latif, R. (2022). Teknologi dalam Pendidikan: Kesan dan Manfaat kepada Murid. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 11(3), 87-102.
- Yusof, N., Ahmad, M., & Latif, R. (2022). Teknologi dalam Pendidikan: Kesan dan Manfaat kepada Murid. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 11(3), 87-102.
- Zainal, N. (2022). Cabaran Guru Pendidikan Islam dalam Pengajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Kontemporari*, 9(4), 115-130.
- Zulkifli, N., & Mohamed, A. (2023). *Enhancing Religious Education Through AI-Based Language Games*. *International Journal of Educational Technology*, 19(3), 65-80.
- Zulkifli, N., Mohd, S., & Roslan, A. (2022). Penggunaan Multimedia dalam Pendidikan: Pendekatan Interaktif. **Jurnal Pendidikan Teknologi dan Inovasi**, 7(1), 45-58.