

## KEPENTINGAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PDPC) PENDIDIKAN ISLAM

*Kitikedizah binti Hambali*  
*kedizah@gmail.com*  
*Jemaah Nazir Cawangan Miri*

*Maimun Aqsha Lubis*  
*draqsha@gmail.com*  
*Pusat Pembentukan Pendidikan Lanjutan dan Profesional,*  
*Universiti Kebangsaan Malaysia*

### ABSTRAK

Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran konvensional kepada pengintegrasian kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam Pengajaran dan Pemudahcaran. Tambahan pula, pandemik COVID-19 telah mempergiatkan penggunaan TMK seperti Quizizz, Kahoot dan Live Worksheet. Gamifikasi merupakan pendekatan interaktif yang menyediakan platform penyelesaian masalah dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) menjadikan murid pemikir berbanding daripada penerima informasi sahaja. Kajian ini bertujuan meninjau pendekatan gamifikasi dan menghuraikan kepentingan gamifikasi dalam PdPc Pendidikan Islam. Kajian ini berbentuk kualitatif iaitu penelitian kajian lepas tentang pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan. Dapatan menunjukkan bahawa gamifikasi dapat menimbulkan perasaan seronok dan motivasi murid untuk mengikuti pembelajaran, mencungkil kemahiran berfikir dan meningkatkan pencapaian murid.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, kelas dalam talian, Pendidikan Islam

### *THE IMPORTANCE OF GAMIFICATION IN TEACHING AND LEARNING OF ISLAMIC EDUCATION*

#### ABSTRACT

*The Fourth Industrial Revolution (4IR) on Industry 4.0 changed the implementation of conventional learning to Information, Communication and Technology (ICT). In addition, the integration of ICT intensified since Pandemic COVID-19 like Quizizz, Kahoot and Live Worksheet. Gamification is an interactive approach which provided problem solving platform and High Order Thinking Skills (HOTS) for students to become thinker than learner. This study aims to review the approach and importance of gamification in teaching and learning of Islamic Education. This qualitative study conducted review the previous studies about the implementation of gamification in education. The findings show that gamification created a sense of fun, motivated students learning, improve their thinking skills and achievement.*

**Keywords:** Gamification, online classes, Islamic Education

#### PENGENALAN

Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) memerlukan guru beradaptasi dengan perubahan dalam metodologi penyampaian pengajaran daripada bersemuka kepada secara dalam talian (Ain Nur Atika Agus, 2021). Hal ini demikian kerana ruang pembelajaran tidak lagi terhad kepada pembelajaran di dalam kelas semata-mata bahkan melalui ruang pembelajaran terbuka dan masa fleksi (Amin Senin, 2021). Pelaksanaan pentaksiran alternatif seperti kuiz dalam talian, e-permainan (gamification) dan aktiviti soal jawab semasa kelas dalam talian membolehkan guru memantau perkembangan pembelajaran pelajar, menjalankan pentaksiran dan memperbaiki mutu pembelajaran pelajar semasa pandemik COVID-19 (Abdul Halim Abdullah & Zuraini Marion, 2021). Justeru, guru hendaklah kreatif dan inovatif dengan mempelbagaikan kaedah pengajaran supaya suasana Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) lebih menarik dan tidak membosankan.

Guru perlu meningkatkan pengetahuan dan kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) terutama apabila budaya kerja guru berubah sepanjang tempoh PKP (Rahayu et al. 2020). Norehan (2021) menyatakan cabaran guru dalam pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR) terutamanya dalam menyesuaikan diri dengan penggunaan

teknologi adalah amat tinggi. Justeru, guru hendaklah menguasai kemahiran TMK bagi melancarkan proses penyampaian maklumat kepada murid sepertimana Anjakan 7 yang terkandung dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) (PPPM, 2013-2025), iaitu guru perlu memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran.

Kajian oleh Siti Hajar et al. (2019) mendapati bahawa strategi PdP bersepadu yang digunakan di era Revolusi Industri 4.0 adalah berteraskan empat elemen utama iaitu *creativity, reflectivity, reciprocity* dan *responsibility*. Guru hendaklah berusaha menambah kepakaran dalam kreativiti menghasikan Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) yang berkesan terutama dalam Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21) (Nur Adibah Liyana & Hafizhah, 2021). Kualiti diri guru boleh ditingkatkan dengan menghadiri kursus, latihan dan program peningkatan kemahiran melalui beberapa platform dalam talian seperti Microsoft Teams, Google Classroom, Canva dan Blackboard (Petrie, 2020).

Menurut Ilias et al. (2011), antara faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi dalam PdP ialah keperluan akademik, persediaan dan pembinaan, persekitaran dan budaya serta tuntutan PdP. Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) telah menyebabkan cara penyampaian pengajaran berubah secara total iaitu pengajaran tidak lagi berlaku secara bersemuka dan penggunaan TMK telah digunakan secara meluas. Guru digalakkan memantapkan diri dengan ilmu pengetahuan yang selaras perkembangan pada masa kini. Justeru, gamifikasi adalah antara salah satu pendekatan yang menggunakan kaedah permainan interaktif yang mampu menarik minat dan penyertaan murid dalam PdPc. Tujuan kajian ini adalah untuk meninjau penggunaan gamifikasi dalam PdPc Pendidikan Islam (PI). Berikutan pandemik COVID-19 yang melanda negara kita, guru menghadapi cabaran mempelbagaikan kaedah dan aktiviti pengajaran yang menarik semasa PdPR supaya murid hadir dan mengikuti pengajaran guru. Objektif kajian ini dijalankan adalah untuk meninjau pendekatan gamifikasi dalam PdPc dan menghuraikan kepentingan gamifikasi dalam PdPc PI kepada pembelajaran murid.

## METODOLOGI

Kajian ini adalah kajian berbentuk kajian kepustakaan dengan penelitian kajian lepas tentang pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan. Sumber maklumat yang diperoleh menjadi panduan kepada penulis untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pendekatan gamifikasi dalam PdPc dan kepentingan gamifikasi dalam PdPc PI seterusnya dapat membuat perbincangan dan kesimpulan bagi dapatan kajian ini.

### Gamifikasi dalam Pendidikan

PdP berasaskan pembelajaran abad ke-21 hendaklah bergerak seiring dengan kemajuan teknologi masa kini. Gamifikasi atau pembelajaran berasaskan permainan (*gamed-based learning*) mampu menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menjadi lebih interaktif dan menyeronokkan. Irma et al. (2021) mendapati kaedah gamifikasi merupakan satu kaedah yang paling popular yang sering digunakan oleh guru semasa pengajaran dalam talian kerana kaedah ini bersifat interaktif iaitu mengaplikasikan teknik permainan sambil belajar dan mampu mempengaruhi minat murid untuk mengikuti pengajaran dalam talian.

Gamifikasi pendidikan adalah strategi untuk meningkatkan penglibatan murid dengan memasukkan elemen permainan ke dalam pengajaran dan pembelajaran (Dichev dan Dicheva 2017). Penglibatan murid yang aktif merupakan salah satu elemen penting dalam Standard 4 SKPMg2, apabila murid aktif memberi respon akan memudahkan guru membuat penilaian. Antara cabaran yang dihadapi guru semasa kelas PdPR adalah murid merasa bosan dan tidak berminat mengikuti aktiviti pembelajaran, justeru gamifikasi adalah antara strategi bagi menarik perhatian murid.

Matlamat gamifikasi adalah untuk menghasilkan tahap penglibatan yang setara dengan permainan yang biasanya boleh dihasilkan (Fardo, 2014). Unsur permainan yang terdapat dalam gamifikasi mempunyai pengaruh dalam konteks pendidikan seperti meningkatkan penglibatan, pengetahuan dan kerjasama antara murid (Hakulinen dan Auvinen 2014; Tvarozek dan Brza 2014). Selain itu, permainan digital juga digunakan untuk menyampaikan, menyokong dan meningkatkan proses PdP serta dijadikan sebagai alat pentaksiran dan penilaian (Connolly dan Stansfield, 2007). Guru dapat menganalisis tahap penguasaan murid dengan mudah dan cepat, manakala murid juga mengetahui tahap prestasi mereka apabila skor dipaparkan. Kesannya, guru dapat mengenal pasti kekuatan dan kelemahan murid dalam pembelajaran dari semasa ke semasa seterusnya menjalankan tindakan susulan yang sewajarnya.

Terdapat pelbagai aplikasi yang boleh digunakan dan menyokong kaedah gamifikasi secara dalam talian iaitu aplikasi Quizizz, Kahoot dan Live Worksheet. Walau bagaimanapun, susun atur elemen permainan yang berbeza akan menghasilkan kesan yang berbeza (Dichev dan Dicheva 2017). Guru disaran menetapkan objektif permainan yang bersesuaian bagi murid tertentu yang terlibat dalam aktiviti tertentu dan melihat perbezaan individu sebelum memilih

permainan digital yang bersesuaian dengan tahap murid. Ini adalah kerana gamifikasi mempengaruhi peserta secara berbeza bergantung kepada individu tersebut (Smiderle, Rigo, Marques, et al. 2020). Ia bertepatan dengan ayat al-Quran Surah ar-Rum ayat 22 yang bermaksud:

*“Dan antara tanda-tanda kekuasaannya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlainan bahasa dan kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”*

Permainan digital membantu murid membina maksud dan pemahaman dalam setiap fasa pembelajaran. Terdapat beberapa perkara yang perlu diberi perhatian dalam menentukan gamifikasi yang bersesuaian iaitu aspek motivasi (Pedro 2016; Hakulinen dan Auvinen 2014; Mekler et al. 2017), profil pemain (Barata et al. 2014; O'Donovan et al. 2013) dan personaliti (Codish and Ravid 2014; Jia et al. 2016). Guru sebagai perancang aktiviti PdP perlulah mengambil kira aspek ini supaya permainan digital mencapai objektif pembelajaran di samping memberi peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana yang menyeronokkan.

## DAPATAN KAJIAN

### **Kepentingan Gamifikasi Dalam Pendidikan Islam**

Berdasarkan analisis dokumen dan kajian kepustakaan didapati bahawa gamifikasi dalam PdPc dapat membantu pengajaran guru dan mampu mewujudkan penyertaan aktif murid semasa pembelajaran dalam talian.

### **Pengajaran lebih menarik dan interaktif**

Gamifikasi menggunakan pendekatan bermain dalam proses pengajaran dan pemudahcaran (PdPc) yang menjadikan proses PdPc seronok, interaktif dan dapat menarik penyertaan murid. Annasai dan Mohd Aderi (2020) mendapati permainan Kahoot! mampu memupuk minat dan motivasi murid terhadap pembelajaran Jawi dan al-Quran dengan lebih berkesan kerana di dalamnya terdapat pembelajaran, penilaian, pengujian, pengukuran, cabaran, persaingan, dan juga hiburan. Kesannya, ia dapat meningkatkan kemampuan murid dalam kefahaman al-Quran dan mampu membaca terjemahan tulisan Jawi. Permainan seperti ini bersifat santai tetapi dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan.

Suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif juga dapat meningkatkan minat dan fokus murid terhadap aktiviti pembelajaran. Dapatan kajian menunjukkan bahawa permainan digital dapat meningkatkan fokus murid terhadap proses PdP (Schaaf, 2013 & Chuang, Lee, Chen, and Chou, 2009). Gamifikasi juga dapat meningkatkan minat dan penerimaan murid dalam PdPc Sirah (Nur Syamira Abdul Wahab et al, 2017). Ini menunjukkan bahawa penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPc adalah positif (Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak, 2021). Oleh yang demikian, permainan yang berbentuk interaktif dan tidak membosankan dapat menarik minat murid di samping memudahkan guru membuat pentaksiran.

### **Meningkatkan motivasi**

Penggunaan gamifikasi dalam kaedah PdP dapat meningkatkan motivasi belajar serta pencapaian akademik murid. Muhammad Aizuddin & Nurul Nadiyah (2019) merumuskan bahawa konsep didik hibur (fun learning) menggunakan aplikasi yang menarik seperti Kahoot! Quizizz, dan Quizlet amat wajar digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran

Manhaj Qiraat. Pelaksanaan gamifikasi juga dapat mempengaruhi motivasi dan penglibatan murid dalam pendidikan PdPc Jawi, antaranya penggunaan Quizziz, Roda Impian Jawi, Pandai Joran dan Pancing Jawi. Ini menunjukkan bahawa permainan digital dapat meningkatkan potensi dan minat murid secara inklusif dan holistik.

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan sebagai salah satu pendekatan dan teknik pengajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat pelajar untuk belajar (Kiryakova, Angelova & Yordanova, 2013). Apabila murid dapat menguasai suatu permainan, secara tidak langsung aktiviti ini dapat mempengaruhi kognitif, emosi dan sosial (Lee dan Hammer, 2011). Integrasi teknologi dalam PdP mampu melahirkan murid yang seimbang sebagaimana yang dihasratkan dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Selain itu, secara tidak langsung guru dapat menerapkan elemen TMK iaitu antara aspek dalam Elemen Merentas Kurikulum (EMK).

### **Murid dapat mengenal pasti kekuatan dan kelemahan diri dalam PdPc**

Penilaian adalah proses mengumpul dan menganalisis data secara sistematik bagi menentukan sama ada sesuatu objektif yang telah ditetapkan itu telah tercapai (Gay, 1985). Guru boleh membuat refleksi dan merancang tindakan susulan berkenaan PdP yang telah dijalankan melalui skor yang diperolehi dalam permainan digital. Manakala, murid pula dapat membuat penilaian sendiri iaitu mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran.

Murid dapat mengenal pasti tahap penguasaan mereka dengan cepat apabila menggunakan aplikasi gamifikasi ini. Dapatan kajian Rohana et al (2019) mendapati bahawa pendekatan gamifikasi Plickers boleh dijadikan sebagai salah satu kaedah penilaian dan pentaksiran murid dalam mata pelajaran Islam dan ia memberi kesan yang positif terhadap murid. Aplikasi Plickers ini memudahkan kerja guru kerana ia berupaya mendapatkan data serta maklum balas pencapaian murid secara pantas dan tepat. Murid pula dapat mengukuhkan pembelajaran untuk mencapai tahap penguasaan lebih tinggi.

### **Membina kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif**

Elemen yang ditekankan dalam pembelajaran abad ke21 ialah kemahiran komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis, kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika. Gamifikasi mampu meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis di kalangan pelajar (Zurainu Mat Jasin & Abdull Sukor Shaari, 2012). Aplikasi permainan yang diterapkan dalam gamifikasi membantu meningkatkan kognitif di samping kemahiran ICT murid. Penggunaan ICT juga dapat mendorong murid menjadi lebih kreatif dengan memikirkan strategi untuk mendapat skor tertinggi.

Permainan digital ini juga dapat membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan kerana murid didedahkan dengan aktiviti penyelesaian masalah melalui perkongsian maklumat dan masalah, di samping murid berpeluang mendapatkan pandangan yang positif dari pelajar lain (Prabayun, Suyanto & Sunyoto, 2016). Aktiviti ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kepantasan berfikir dan membuat keputusan kerana mereka perlu menjawab dengan pantas dan tepat serta membudayakan amalan KBAT dalam kalangan murid.

### **Meningkatkan pencapaian murid**

Permainan digital membantu dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran Pendidikan Islam murid-murid sekolah rendah. Hasil dapatan kajian Ariyana binti Adam & Mohd Aderi bin Che Noh (2019) mencadangkan pembinaan modul tadabbur al-Quran, penggunaan teknologi ICT dan multimedia serta kepelbagaian pendekatan pengajaran dapat dilakukan dalam usaha meningkatkan kefahaman dan penghayatan pelajar terhadap ayat-ayat berkait ilmu sains dan al-Quran. Pendekatan yang interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman murid. Kepelbagaian strategi PdP membolehkan guru menyalurkan maklumat, meningkatkan kemahiran dan menerapkan nilai murni sepertimana yang dihasratkan dalam kurikulum kebangsaan.

Guru hendaklah melaksanakan pendekatan dan strategi terkini yang dapat diaplikasikan di dalam bilik darjah serta sesuai dengan kebolehan murid. Selain itu, pentaksiran hendaklah dilaksanakan secara berterusan supaya guru dapat menentukan tahap sebenar murid. Berikutan pandemic COVID-19 yang melanda, guru hendaklah bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang aktiviti PdP yang bersesuaian dengan keadaan semasa supaya tiada murid yang tercicir.

### **PERBINCANGAN**

Seiring dengan pembelajaran Abad ke 21, terdapat pelbagai kaedah yang boleh diterapkan dalam PdP guru antaranya menerusi gamifikasi. Pendekatan gamifikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman pelajar sekaligus meningkatkan skor pencapaian pelajar berbanding dengan kaedah tradisional (Azita Ali et al., 2021). Pendekatan ini bukan sahaja menarik minat serta motivasi pelajar malah memberikan pengalaman pembelajaran aktif sekaligus memudahkan tugas guru (Siti Joanna Matlan dan Siti Mistima Maat, 2021). Maka, guru hendaklah merancang aktiviti pembelajaran yang bersesuaian bagi mencapai objektif pembelajaran.

Kuiz secara gamifikasi dapat meningkatkan penglibatan murid dan memberikan pengalaman yang lebih menyeronokkan (Zamzami Zainuddin et al. 2020). Hal ini kerana penggunaan teknologi dapat menarik penyertaan murid serta meningkatkan semangat murid untuk terlibat secara aktif dalam aktiviti pembelajaran (Poondej dan Lerdpornkulrat, 2016). Aplikasi gamifikasi yang diterapkan dalam PdP dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang interaktif di samping memudahkan guru menilai tahap kefahaman murid mereka.

Pendekatan gamifikasi ini dapat membantu guru merancang aktiviti yang bersesuaian dengan tahap dan keupayaan murid mereka. Namun, penggunaan teknologi perlu bersesuaian agar penggunaannya dapat memberikan kesan yang bermakna kepada pelajar (Annasaii Jamar dan Mohd Aderi Che Noh, 2021). Terdapat pelbagai pilihan

gamifikasi yang boleh diaplikasikan dalam PI, walau bagaimana pun guru perlulah menyesuaikan permainan digital tersebut dengan topik dan tahap kesukaran pentaksiran.

Mohd Azizee Hasan iaitu Presiden Ikatan Guru-Guru Muslim Malaysia (i-Guru) berpendapat guru perlu melengkapkan diri dengan pelbagai ilmu pengetahuan mengenai penguasaan dalam teknologi digital yang baharu dan menguasai ilmu berkaitan e-pembelajaran bagi memudahkan penyampaian ilmu kepada pelajar (Ong Yao Ping, 2020). Peningkatan pengetahuan guru Pendidikan Islam dari aspek-aspek Pengetahuan Pedagogi Kandungan (Pedagogical Content Knowledge) perlu dititikberatkan agar PdP Pendidikan Islam dapat dilaksanakan dengan baik (Ahmad Hambali, t.t). Maka, Panitia Pendidikan Islam hendaklah merancang aktiviti Professional Learning Community (PLC) yang bersesuaian dengan keperluan semasa terutamanya pendidikan digital supaya semua guru PI mahir menggunakan TMK dan mengaplikasikannya dalam PdP.

Justeru, gamifikasi adalah antara inisiatif bagi meningkatkan penyertaan murid dalam kelas dalam talian, lebih mudah dilaksanakan dan menjimatkan masa. Aktiviti ini juga dapat meningkatkan kemahiran berfikir murid kerana mereka perlu berfikir secara pantas dan membuat keputusan. Ia juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi murid apabila wujudnya persaingan untuk mendapatkan skor tertinggi antara murid.

### KESIMPULAN

Integrasi gamifikasi dalam pendidikan membantu pendidik berevolusi dan berinovasi seiring dengan perkembangan pendidikan di negara kita. Guru PI juga tidak terkecuali dalam hal ini, justeru mereka hendaklah bertindak proaktif dalam merancang pendekatan dan aktiviti yang bersesuaian dengan keperluan semasa. Pendekatan gamifikasi dalam Pendidikan Islam merupakan antara kaedah yang boleh digunakan oleh GPI dalam memastikan keberkesanan penyampaian PdP. Sehubungan dengan itu, penulis berpendapat bahawa integrasi digital perlu dilaksanakan dalam mata pelajaran PI. Aplikasi seperti Quizziz, Kahoot! Dan Plickers boleh disesuaikan dalam mata pelajaran PI dengan mengambil kira tahap penguasaan murid. Gamifikasi mampu menarik minat, meningkatkan kefahaman, membina kemahiran berfikir dan motivasi murid. Walau bagaimanapun, guru disarankan agar sentiasa meningkatkan kemahiran terutamanya dalam aspek ICT supaya bergerak seiring dengan kemajuan teknologi.

### RUJUKAN

- Abdul Salam Yussof. 2003. Imam al-ghazali Pendidikan Berkesan. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Abdul Halim Abdullah dan Zuraini Marion. (2021, 24 Januari). Guru Perlu Kreatif Taksir Murid dalam Norma Baharu. Bahan diakses pada 10 Mac 2022, daripada <https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2021/01/779528/guru-perlu-kreatif-taksir-murid-dalam-norma-baharu>.
- Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah: Level of Interest and Acceptance of Students Towards Gamification in Islamic History. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27-38. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95>.
- Ain Nur Atika Agus. (2021). Tahap pengetahuan dan kesediaan guru Bahasa Melayu dalam melaksanakan pendekatan terbeza dalam pengajaran dan pembelajaran di rumah semasa tempoh perintah kawalan pergerakan *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 11(1), 75-87.
- Ali, A., Abbas, L. N. ., & Mohmad Sabiri, A. . (2021). Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks: Effectiveness of Gamification Learning in Students Achievement for Complex Number Topic. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108–122. Retrieved from <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/6068>.
- Ahmad Hambali Mat Daud. t.t. Tahap Kemahiran Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) Pendidikan Islam MRSM : Satu Tinjauan. MRSM Tun Ghafar Baba.
- Amin Senin. 2021. Naratif Baharu Persekolahan. Bahan diakses pada 10 Mac 2022, daripada <https://www.connectingdots.my/pengenalan>.
- Annasaii Jamar & Mohd Aderi Che Noh. (2020). Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam. Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020).
- Ariyana & Mohd Aderi. 2019. Inovasi Pengintegrasian Ilmu Sains Dan al-Quran Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan (PdPc) Pendidikan Islam The 12th International Workshop And Conference Of Asean Studies In Islamic And Arabic Education, Linguistics, Social Sciences And Educational Technology 2019.
- Awai, N.A.L., & Zulkifli, H. (2021). Amalan Kreativiti Guru Pendidikan Islam Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 4(1), 40–54.

- Ilias, M.F. & Jasmi, K. A. (2011). Faktor Serta Pendorong Yang Mempengaruhi Kepenggunaan Teknologi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Guru-Guru Pendidikan Islam in Seminar Islam Nusantara Peringkat ASEAN at De Baron Resort, Pekan Kuah, Pulau Langkawi on 25 - 27 October 2011.
- Irma Mahad, Zamri Mahamod & Nurul Azira Sapien. 2021. Kaedah Pengajaran Dalam Talian Guru Bahasa Melayu Sekolah Kebangsaan di Kawasan Bandar Sepanjang Tempoh Perintah Kawalan Pergerakan. *Jurnal Dunia Pendidikan* e-ISSN: 2682-826X | Vol. 3, No. 3, 381-394, 2021 <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdspd>.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2019). Kit PLC: Professional Learning Community. Putrajaya: Bahagian Profesionalisme Guru.
- Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. 2013. Gamification in Education.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Mazura Sulaiman & Wak Chu Wok. (2018). Tinjauan tentang pengetahuan dan penerimaan terhadap pengajaran berbeza dalam kalangan siswa pendidik Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan. *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam*, pp. 283-294. Kuala Lumpur: Penerbitan Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Mohd Fikruddin Mat Zin, Siti Hajar Mohamad Yusoff, Najihah Abd Wahid & Zuraidah Juliana Mohamad Yusof. (2021). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam Di Malaysia: Satu Tinjauan Ringkas. *Global Journal of Educational Research and Management (GERMANE)* 2021, Vol. 1, No. 2, p.69-76. e-ISSN: 2805-4695.
- Muhammad Aizuddin Ismail & Nurul Nadiyah Mohd Kamal. 2019. Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Manhaj Qiraat Terhadap Murid Tingkatan Empat International Conference on Global Education VII "Humanising Technology For IR 4.0" Padang Panjang, 1 – 2 Juli 2019.
- Norehan Binti Mohd Nasir & Mahaliza Binti Mansor (2021). Cabaran Guru dalam Melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR): Suatu Pemerhatian Awal. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, Volume 6, Issue 7, (page 416 - 421), 2021 DOI: <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i7.854>.
- Petrie, C. (2020). Spotlight: Quality Education for ALL DURING COVID-19 crisis (Hundred Research Report #01). United Nations. <https://hundred.org/en/collections/quality-education-for-all-duringcoronavirus>.
- Nur Syamira Abdul Wahab, Maimun Aqsha Lubis, Ramlee Mustapha, Aisyah Sjahrony & Dedek Febrian. (2017). Kefahaman Al-Quran Dan Jawi Melalui Permainan Bahasa Bermultimedia. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)* Volume 1(1) January 2017, 41-53. *RABBANICA* Vol. 2, No.2 (November 2021) e-ISSN: 2756-7893/ISSN: 2773-5583 19.
- Ong Yao Ping. (2020, 24 Julai). Guru perlu kuasai teknologi digital penuhi tuntutan PdP. *Berita Harian Online*. Bahan diakses pada 10 Mac 2022, daripada <https://www.bharian.com.my/rencana/minda-pembaca/2020/07/714249/guru-perlu-kuasai-teknologi-digital-penuhi-tuntutan-pdp>.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The Development of Gamified Learning Activities to Increase Student Engagement in Learning. *Australian Educational Computing*, 31(2).
- Prambayun, A., Suyanto, M. S. M., & Sunyoto, A. (2016). Model Gamifikasi Untuk Sistem Manajemen Pembelajaran. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2-6. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)* Volume 1(1) January 2017, 41-53.
- Razali Saaran. 2020. *Hebatnya Cara Rasulullah SAW Mendidik*. Selangor: mustread Sdn Bhd
- Rohana Misran, Mohd Aderi Che Noh & Maimun Aqsha Lubis. (2019) Pendekatan Gamifikasi Pembelajaran Dalam Penilaian Pendidikan Islam: Pengenalan Kepada 'Plickers'. *The 12th International Workshop And Conference Of Asean Studies In Islamic And Arabic Education, Linguistics, Social Sciences And Educational Technology* 2019.
- R. Schaaf, "6 Basic Benefits Of Game-Based Learning," *Fluency21*, pp. 21–24, 2013.
- T. Chuang, I. Lee, W. Chen, and C. Chou, "Use of Digital Console Game for Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder," in *Proceedings of the 17th International Conference on Computers in Education*, 2009, pp. 763–765.
- T. M. Connolly and M. Stansfield, "From e-learning to games-based e-learning: using interactive Technologies in teaching an IS course," *Int. J. Inf. Technol. Manag.*, vol. 6, no. 2/3/4, pp. 188–208, 2007.
- Zahari, N. H. A. H., Syed Bidin, S. N. B., & Wan Syamsuddin, S. N. (2021). Kepentingan

Pengajaran dan Pemudahcaraan Berbantuan Permainan Digital bagi Mata Pelajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah. *RABBANICA - Journal of Revealed Knowledge*, 2(2), 19 - 28. Retrieved from <http://ejournals.kias.edu.my/index.php/rabbanica/article/view/189>.

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The Role of Gamified Quizzes on Student Learning and Engagement: An Interactive Gamification Solution for a Formative Assessment System. *Computers & Education*, 145, 103.