

***GAMIFICATION APPROACH IN LEARNING AND FACILITATION (TnL)
ISLAMIC EDUCATION IN MALAYSIA: A BRIEF OVERVIEW***

**PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN
(PdPc) PENDIDIKAN ISLAM DI MALAYSIA: SATU TINJAUAN RINGKAS**

MOHD FIKRUDDIN MAT ZIN¹, SITI HAJAR MOHAMAD YUSOFF², NAJIHAH ABD WAHID³
& ZURAIDAH JULIANA MOHAMAD YUSOFF⁴

¹⁻⁴ Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin
Corresponding author: fikruddin89@gmail.com

Received: 02 June 2021

Accepted: 16 June 2021

Published: 30 June 2021

Abstract: *In this era of globalization, among the new methods that are gaining attention is the integration and implementation of gamification in education, until there are questions were raised about to which extent the implementation of gamification can stimulate students to be more motivated and actively involved in the Learning and Facilitation (TnL) process. Therefore, this paper aims to examine the extent to which the influence of gamification implementation can help student education in Malaysia, then identify essential elements for the implementation of gamification in Malaysia, and review the types of gamification applied in PdPc Jawi in Malaysia. This literature study uses a qualitative approach based on an analysis of previous studies on the implementation of gamification in education. Observation from the literature study shows that the implementation of gamification has its influence on the motivation and involvement of students in Education, and among the important elements that are commonly emphasized in the implementation of gamification in Malaysia are points, badges, leaderboards, progress, status, difficulty level, rewards, avatars and roles. Currently, in PdPc Jawi, among the gamification practised are Quizziz, Roda Impian Jawi, Pandai Joran, Pancing Jawi, and many more. The results from the survey related to the implementation of gamification will be able to provide positive contributions and implications in education in terms of theory, pedagogy and empirical to teachers, especially the Islamic Education teachers, in cultivating 21st Century Learning skills of students.*

Keywords: *Gamification, Islamic Education, literature review, motivation, engagement*

Abstrak: Di era globalisasi ini, antara kaedah baru yang kian mendapat tumpuan adalah pengintegrasian dan pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan, sehingga timbul persoalan tentang sejauh manakah pelaksanaan gamifikasi mampu merangsang murid untuk lebih bermotivasi dan terlibat aktif dalam proses Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc). Oleh itu, penulisan ini bertujuan meninjau sejauh mana pengaruh pelaksanaan gamifikasi dapat membantu Pendidikan murid di Malaysia, seterusnya mengenal pasti elemen penting dalam pelaksanaan gamifikasi di Malaysia, di samping meninjau jenis gamifikasi yang diaplikasikan dalam PdPc Jawi di Malaysia. Kajian literatur ini menggunakan pendekatan kualitatif

berdasarkan penelitian terhadap kajian-kajian lepas berkaitan pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan. Tinjauan literatur menunjukkan pelaksanaan gamifikasi mempunyai pengaruh tersendiri terhadap motivasi dan penglibatan murid dalam pendidikan, dan antara elemen penting yang biasa dititik beratkan dalam pelaksanaan gamifikasi di Malaysia ialah kutipan mata, lencana, papan pendahulu, kemajuan, status, tahap kesukaran, ganjaran, avatar dan peranan. PdPc Jawi juga memberi tumpuan kepada penggunaan gamifikasi dengan mempraktikkan Quizziz, Roda Impian Jawi, Pandai Joran, Pancing Jawi, dan banyak lagi. Hasil tinjauan berkaitan pelaksanaan gamifikasi ini mampu memberi sumbangan dan implikasi positif dalam pendidikan dari sudut teori, pedagogi dan empirikal kepada guru-guru, khususnya guru Pendidikan Islam dalam memupuk kemahiran Pembelajaran Abad ke-21 murid-murid.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pendidikan Islam, kajian literatur, motivasi, penglibatan

Cite this article: Mohd Fikruddin Mat Zin, Siti Hajar Mohamad Yusoff, Najihah Abd Wahid & Zuraidah Juliana Mohamad Yusoff. (2021). Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Pendidikan Islam di Malaysia: satu tinjauan ringkas [*Gamification approach in learning and facilitation (TnL) Islamic Education in Malaysia: a brief overview*]. Global Journal of Educational Research and Management (GERMANE), 1(2), 69-76.

PENDAHULUAN

Antara elemen yang ditekankan menerusi Pembelajaran abad ke-21 (PAK21) yang berfokuskan murid ialah kolaboratif, komunikasi, pemikiran kritis, kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika. Gamifikasi atau 'gamification' dilihat salah satu pendekatan dalam PAK21 yang menggunakan kaedah permainan yang interaktif dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang mampu menarik minat dan penglibatan murid dalam proses PdPc Pendidikan Islam di samping memastikan kemenjadian murid bersahsiah tinggi dan berakhlak mulia. Banyak kajian menunjukkan bahawa pedagogi PAK21 menuntut guru memainkan peranan aktif dalam PdPc, yang berfokus kepada psikomotor dan afektif, dengan mengintegrasikan konsep gamifikasi dalam kurikulum (Nabilah, 2015; Nik Zulkarnaen, Khairul Azhar, & Mohd Asrul, 2016; Hoque & Subramaniam, 2017). Justeru, pengaplikasian gamifikasi merupakan suatu kaedah PAK21 bagi mengelakkan sesetengah murid berasa terpinggir dalam pembelajaran (Alsawaier, 2018) di samping dilihat berupaya menarik minat sekaligus menjadikan murid aktif, bermotivasi dalam proses PdPc (Huang dan Soman, 2013) dan berpotensi dijadikan rangsangan dalam PdPc (Deterding, 2012; Shariful Hafizi, Abd Hakim, & Kamarul Shukri, 2019; Abdullah & Abdul Razak, 2021).

PENYATAAN MASALAH

Isu penguasaan Jawi yang rendah dalam kalangan murid sekolah rendah amat membimbangkan kerana dalam memahami pelajaran Pendidikan Islam mereka perlu terlebih dahulu menguasai kemahiran menulis dan membaca tulisan Jawi dengan baik (Azrulhizam, Zainal Rasyid, & Sabarina, 2020). Isu ini kebiasaannya timbul apabila sebilangan besar murid yang ditinjau didapati kurang meminati jawi sehingga menyebabkan murid tersebut kurang bermotivasi dengan

memberikan alasan susah (Adrián, Arturo, Jesús & M. Elena, 2020; Nur Syamira, Maimun, & Aisyah, 2016).

Meskipun keupayaan Guru Pendidikan Islam (GPI) dalam mempelbagaikan strategi, pendekatan, dan kaedah pengajaran dianggap penting dalam membantu murid menguasai Jawi serta mengubah sikap mereka untuk lebih meminati Jawi (Anuar & Nelson, 2015; Muhamad Suhaimi, Mohd Yusof, & Roslee, 2014). Namun kebelakangan ini, pelbagai isu yang melibatkan kualiti pengajaran guru semakin hangat diperkatakan (Alsawaier, 2018; Muzirah & Nurhana, 2013; Abdullah & Abdul Razak, 2021). Malahan, terdapat dakwaan bahawa amalan pengajaran GPI mempunyai kelemahan tertentu sehingga mengakibatkan murid tidak dapat menguasai kemahiran Jawi dan Pendidikan Islam dengan baik (Nur Syamira, Maimun, & Aisyah, 2016; Mohamad Yusof & Zulkifli, 2021). Di Malaysia, terdapat kajian yang menunjukkan majoriti GPI lebih terdedah dengan kaedah pembelajaran berpusatkan guru dalam proses pengajaran Jawi, misalnya dengan mengaplikasikan kaedah pembelajaran dengan menggunakan kaedah syarahan, kuliah, dan demonstrasi di dalam kelas, berbanding mengaplikasikan kaedah berpusatkan murid seperti gamifikasi dalam pengajaran mereka (Mohd Yusoff, 2016; Naquiah & Jimain, 2016; Nur Syamira, Maimun, & Aisyah, 2016; Mohamad Yusof & Zulkifli, 2021).

TINJAUAN LITERATUR

Definisi Gamifikasi

Gamifikasi merupakan satu perkataan yang dipinjam dari bahasa Inggeris iaitu *gamification* (Rohaila & Fariza, 2017). Secara amnya, gamifikasi ditakrifkan sebagai satu pendekatan yang menjadi trend baharu dengan memperkenalkan pengintegrasian mekanik dan dinamik permainan video di luar konteksnya (Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011; Noor & Yusof, 2015). Dalam sistem pendidikan, gamifikasi merujuk kepada pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menjalankan aktiviti yang berfokuskan kepada permainan bagi menggalakkan murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Teori Pembelajaran Gamifikasi

Pengaruh pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan telah diperkenalkan melalui Teori Pembelajaran Gamifikasi (Bedwell et al., 2012) dengan menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan gamifikasi dapat membimbing murid membuat keputusan, perubahan tingkah laku, dan sikap murid ketika aktiviti dijalankan. Dalam teori pembelajaran gamifikasi ini, penggunaan sifat permainan, seperti yang ditentukan oleh taksonomi Bedwell, di luar konteks permainan dengan tujuan mempengaruhi tingkah laku atau sikap yang berkaitan dengan pembelajaran. Tingkah laku ini seterusnya akan mempengaruhi pembelajaran dengan satu atau dua proses iaitu mengeratkan hubungan antara kualiti reka bentuk instruksional dan hasil (proses penyederhanaan) serta dapat mempengaruhi pembelajaran secara langsung (proses pengantaraan). Ini berbeza dengan pendekatan permainan serius dimanipulasi sifat permainan yang biasanya bertujuan mempengaruhi pembelajaran tanpa perantara tingkah laku jenis ini.

Elemen-elemen Gamifikasi

Pembelajaran berasaskan gamifikasi merupakan suatu proses dan set aktiviti bagi menyelesaikan isu yang berkaitan pembelajaran dengan menggunakan mekanik permainan (Ribeiro, 2018). Mekanisme utama yang digunakan dalam gamifikasi akan memfokuskan kepada penetapan matlamatnya. Sebagai contoh pengambil alihan lencana dan mata. Kajian lepas menunjukkan bahawa penetapan matlamat meningkatkan prestasi dalam tiga cara iaitu untuk memantapkan jangkaan mata nilai yang tinggi seterusnya meningkatkan prestasi mereka. Keduanya, ditetapkan matlamat bagi meningkatkan kemampuan diri dan ketiga ialah apabila tamatnya permainan gamifikasi ini, matlamat utama adalah untuk membawa kepada peningkatan kepuasan yang seterusnya membawa kepada peningkatan prestasi akademik (Abdullah & Abdul Razak, 2021). Terminologi bagi setiap elemen yang ada dalam gamifikasi pendidikan ialah Kutipan Mata, Lencana, Papan Pendahulu, Kemajuan, Status, Tahap Kesukaran, Ganjaran, Avatar dan Peranan. Jadual 1 di bawah menunjukkan penerangan setiap terminologi elemen dalam gamifikasi (Katie Seaborn, 2015).

Jadual 1: Terminologi dalam gamifikasi

Perkara	Definisi	Alternatif
Kutipan Mata (Point)	Berdasarkan angka bergantung pada progress.	Skor markah
Papan Pendahulu (Leaderboard)	Paparan kedudukan untuk perbandingan antara ahli.	Kedudukan, Papan skor
Tahap Kesukaran (Level)	Persekitaran yang semakin sukar.	Kedudukan, Keluasan
Ganjaran (Reward)	Barang-barang yang boleh ditakrifkan, wajar	Insentif, Hadiah
Avatar	Unsur-unsur watak berbentuk kartun	Kelas, ciri-ciri
Lencana (Badge)	Ikon visual yang melambangkan kejayaan.	Trofi
Kemajuan	Pencapaian menandakan kemajuan	Tahap kenaikan

Pendekatan Gamifikasi dalam Proses PdPc PAK 21

Kemenjadian murid menjadi keutamaan dalam melahirkan generasi yang berkebolehan dan berkemahiran dalam pelbagai aspek kehidupan seseuai dengan sistem PAK 21. Menurut Furdu, Iulian dan Tomozei (2017) pelbagai elemen baharu telah diperkenalkan dalam PdPc termasuklah pendekatan gamifikasi, bertujuan agar proses pengajaran menjadi lebih berkesan sesuai dengan arus globalisasi. Usaha ini adalah bagi menggalakkan proses PdPc yang aktif di samping merangsang minat murid dalam aktiviti pembelajaran. Kenyataan ini juga disokong oleh Adrián, Arturo, Jesús dan M. Elena (2020) yang mendakwa bahawa pendekatan gamifikasi dalam PdPc dapat menggalakkan penglibatan murid sekaligus meningkatkan prestasi akademik. Ahmad (2004) mendakwa PdPc akan menjadi lebih menarik dan praktis dengan dimasukkan elemen gamifikasi sekaligus dapat menyerlahkan kemenjadian murid secara holistik merangkumi bidang akademik dan bukan akademik (Ellianie & Nur Hidayu, 2015). Antara contoh gamifikasi yang digunakan

dalam PdPc Pendidikan Islam ialah Kereta Api, Tenteng, Rumah Merpati, Roda Impian, Pandai Joran, Pancing Jawi, dan banyak lagi. (Akmariah & Sofiah, 2010). Azlan Shah (2009) juga menyatakan aktiviti PdPc akan menjadi aktif dan menyeronokkan dengan penglibatan murid yang menyeluruh di samping menarik minat dan memberikan pengalaman yang berguna kepada murid untuk merasai dan mengawal aktiviti PdPc yang dilalui dengan berkesan (Rohaila & Fariza, 2017).

Berdasarkan kajian-kajian terdahulu, pendekatan gamifikasi dalam PdPc mempunyai potensi yang baik dalam sistem pendidikan (Adrián, Arturo, Jesús & M. Elena, 2020; Lee & Hammer, 2011). Pendekatan gamifikasi Jawi dan Pendidikan Islam di Malaysia telah dilaksanakan oleh beberapa orang pengkaji. Antaranya adalah hasil kajian Farozi (2016) yang memperlihatkan bahawa pembangunan aplikasi dalam PdPc Pendidikan Islam berupaya membantu murid dalam menguasai dan memahami pelajaran Jawi. Destya, Prasetro, dan Rizky (2016) turut menerapkan gamifikasi dalam PdPc Al-Quran dan secara positifnya pendekatan ini didapati dapat menggalakkan murid untuk terlibat secara positif dalam pembelajaran Al-Quran. Manakala menurut Einarsdottir (2012), penguasaan bahasa di kalangan murid semakin meningkat apabila menggunakan pendekatan gamifikasi di mana apabila berlaku proses pembelajaran, murid perlu membuat perkaitan di antara simbol dan objek permainan. Adrián, Arturo, Jesús dan M. Elena (2020) juga menyokong dengan menyatakan PdPc yang lebih fleksibel dan inovatif dapat dilaksanakan dengan pendekatan gamifikasi.

Dapatan terdahulu jelas menunjukkan pelaksanaan kaedah gamifikasi dalam proses PdPc berupaya membantu penerimaan murid dalam pembelajaran. Aktiviti PdPc yang berasaskan gamifikasi terutama di sekolah rendah didapati berpotensi menjadi cara terbaik dalam usaha membantu murid untuk lebih menguasai konsep bagi sesuatu mata pelajaran yang biasanya berbentuk abstrak kepada pengalaman yang lebih konkrit. Malah, berdasarkan semua tinjauan terdahulu berkaitan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc PAK 21, dapat difahami bahawa pendekatan ini juga berpotensi untuk diamalkan terutamanya di sekolah rendah bagi tujuan keberkesanan proses PdPc di dalam kelas. Namun meskipun kaedah gamifikasi di sekolah telah mula mendapat perhatian, kajian berkaitan pendekatan gamifikasi di sekolah rendah masih kurang dibincangkan, khususnya yang melibatkan pembelajaran Jawi.

Pelaksanaan Gamifikasi dalam PdPc Jawi

Dalam Pembelajaran abad ke-21, guru merupakan paksi utama bagi membantu menghasilkan murid yang berkualiti dan cemerlang, di mana guru bertindak sebagai penggerak dalam memastikan proses PdPc dapat berjalan dengan baik dan berkesan (Anuar & Nelson, 2015; Annasaii & Mohd Aderi, 2020). Maka, dapat difahami bahawa amalan pedagogi yang berkesan juga perlu dipraktikkan oleh GPI bagi memastikan murid dapat menguasai kemahiran Jawi dengan lebih efektif. Menurut Muhamad Suhaimi, Mohd Yusof dan Roslee (2014), kemampuan GPI dalam merangka strategi pengajaran yang sesuai hakikatnya dapat membantu murid menguasai Jawi, seterusnya memudahkan proses PdPc Pendidikan Islam. Namun, ini semua hanya mampu dicapai seandainya strategi pengajaran yang dirancang berkesan sekaligus mampu memperbaiki minat dan sikap murid-murid dalam proses PdPc Jawi.

Menyentuh amalan pengajaran GPI berkaitan PdPc Jawi di abad ke-21 ini, Ab Halim, Kamarulzaman, dan Rosli (2012) telah mengenal pasti bahawa sebilangan besar GPI yang mengajar Jawi cenderung mempraktikkan kaedah pengajaran berpusatkat guru berbanding kaedah berpusatkan murid dalam proses PdPc Jawi mereka. Sementara itu, hasil kajian yang dijalankan ke atas murid pula menunjukkan sebanyak 242 responden (48.4%) sahaja yang mengakui bahawa mereka menyukai pelajaran Jawi, sekaligus memperlihatkan bahawa peratusan tersebut adalah yang terendah jika dibandingkan dengan mata pembelajaran lain. Oleh itu, PdPc yang lebih efektif dan berdaya saing perlu dipraktikkan bertepatan dengan EMK (Elemen Merentas Kurikulum) yang terdapat dalam PAK21 supaya pengajaran lebih menyeronokkan dan seterusnya meningkatkan kualiti PdPc (KPM, 2019).

Menurut Asyraf Ridwan (2013), untuk menjadikan PdPc berkesan, pendekatan gamifikasi turut dianjurkan dalam pelaksanaan PdPc Jawi oleh GPI untuk diaplikasikan di dalam kelas di samping pendekatan sedia ada. Meskipun begitu, GPI seharusnya perlu lebih kreatif dalam melaksanakan pelbagai kaedah pengajaran bagi menarik minat murid dalam aktiviti pembelajaran (Mohd Yusoff, 2016; Shariful Hafizi, Abd Hakim, & Kamarul Shukri, 2019; Adrián, Arturo, Jesús & M. Elena, 2020). Usaha ini penting kerana dalam proses pengajaran Jawi, GPI tidak seharusnya membataskan sesuatu kaedah pengajaran tertentu sahaja (Asyraf Ridwan, 2013). Hal ini kerana tiada suatu pendekatan yang boleh dikategorikan sebagai kaedah terbaik yang sesuai digunakan dalam semua situasi pengajaran (Lismijar, 2013; Normazidah, 2012). Justeru, tidak hairanlah apabila pendekatan gamifikasi dalam PdPc Jawi turut terlibat dengan pelbagai perubahan sesuai dengan keperluan murid di abad ke-21 ini. Ellianie dan Nur Hidayu (2015) berpendapat bermain merupakan pengalaman berharga dalam proses perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak sama ada dari sudut akademik mahupun secara menyeluruh. Misalnya terdapat beberapa permainan Jawi yang direka berupaya menjadikan proses PdPc lebih efektif seperti Dam Ular yang memerlukan penggunaan skrip soalan yang ditulis sepenuhnya dalam tulisan Jawi, papan dam, dan dadu (Hairul Aysa, Abdul Halim & Rohana, 2010), juga permainan E-Jawi secara atas talian yang dapat membantu murid disleksia dalam proses pembelajaran mereka (Mohamad Adib et al., 2015) di mana permainan-permainan sebegini dilihat berpotensi menarik minat murid berdasarkan aktiviti PdPc yang menyeronokkan, sekaligus menunjukkan bahawa penelitian berkaitan pelaksanaan gamifikasi dalam PdPc Pendidikan Islam amat relevan untuk diteliti dari semasa ke semasa.

KESIMPULAN

Tujuan penulisan ini adalah untuk membincangkan pelaksanaan gamifikasi dalam Pendidikan Islam abad ke-21 dalam konteks negara Malaysia. Secara khususnya, penulisan ini telah menerangkan secara terperinci konsep asas gamifikasi, teori, elemen-elemen dan peranan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan di Malaysia. Pengaplikasian gamifikasi dalam pendidikan boleh dianggap sebagai satu kaedah yang dapat meningkatkan motivasi dan penglibatan murid di mana hasil tinjauan literatur mendapati gamifikasi dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan seronok. Hasil penulisan ini turut memberi sumbangan dan

mempunyai implikasi kepada teori dan praktikal (amalan). Implikasi dari aspek teori melalui penulisan ini dapat mengembangkan dan menyebarkan pemahaman yang lebih jelas konsep dan pengintegrasian gamifikasi Jawi dalam Pendidikan Islam. Secara praktikalnya, maklumat mengenai gamifikasi dan pengintegrasinya dalam pendidikan boleh digunakan oleh pihak-pihak berkaitan untuk meningkatkan dan memperkayakan proses PdPc. Murid pada hari ini adalah pelapis masa hadapan yang akan menyokong dan mendukung pelbagai inisiatif daripada pelbagai aspek khususnya aspek pendidikan yang akan dilaksanakan oleh kerajaan. Kajian lebih lanjut akan dapat mengkaji keberkesanan pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan di semua peringkat akademik dan penglibatan pelbagai pihak adalah disarankan.

RUJUKAN

- 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>
- Ab Halim Tamuri, Kamarulzaman Abdul Ghani, Rosli Mokhtar et al. (2012). Penilaian pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran kurikulum Pendidikan Islam Bahagian Pendidikan Islam (JAIS) di sekolah-sekolah rendah agama negeri Selangor. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan dan Pengajian Islam*, Bil. 1, ISSN-2231-8291. Februari 2012.
- Adrián Segura-Robles, Arturo Fuentes-Cabrera, Jesús López-Belmonte, M. Elena Parra-González. (2020). Gamification in Primary Education Grade. A Project of Gamification in Tutorial Action Subject to Increase Motivation and Satisfaction of the Students. DOI: <https://doi.org/10.36006/16184-13>
- Aliza Ali, & Zamri Mahmud. (2015). Analisis keperluan terhadap pengguna sasaran modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah.
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1): 56–79. doi:10.1108/IJILT-02-2017-0009.
- Annasaii Jamar & Mohd Aderi Che Noh. (2020). Gamifikasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam. Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020) pada 10 November 2020. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS).
- Anuar Ahmad & Nelson Jingga. (2015). Pengaruh kompetensi kemahiran guru dalam pengajaran terhadap pencapaian akademik pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*. April 2015, Bil. 3 Isu 2.
- Asyraf Ridwan Ali. (2013). Pelestarian pengajaran Jawi dalam mendidik murid-murid di sekolah rendah orang asli. Prosiding Antarabangsa Pembangunan Mualaf 2013 (ICMuD 2013), Selangor: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor. 7-8 September 2013.
- Awang Mohamad Amin. (1989). Tulisan Jawi ke arah penggunaan yang lebih meluas dan berkesan. *Jurnal Dewan Bahasa*, 33(12), 937–941.
- Azrulhizam Shapui, Zainal Rasyid Mahayuddin, & Sabarina Othman (2020). Jom Jawi: Meningkatkan Penguasaan Bahasa Jawi Di Kalangan Murid Sekolah Rendah Mengguna Media Interaktif. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 212-230.

- Destya, S. Prasetyo, I.A., dan Rizky (2016). "Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Quran." STMIK AMIKOM Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia: ISSN: 2302-3805.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. *Chi* 2011, 12–15.
- Einarsdottir, J. (2012). Play and literacy: A collaborative action research project in preschool. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(2): 18-33.
- Farozi, M. (2016). "Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa" AMIK Lembah Dempo Pagar Alam, Sumatera Selatan Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). A practitioner's guide to gamification of education. Toronto, ON, Canada: Rotman school of management.
- LA Ribeiro, TL da Silva & AQ Mussi (2018). Gamification: a methodology to motivate engagement and participation in a higher education environment. *International Journal of Education and Research* 6 (4), 249-264.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: *What, how, why bother? Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Lismijar. (2013). Konsep pendidikan Islam dalam perspektif Ibnu Khaldun. *Jurnal Ilmiah PEURADEUN*, Vol. 1, No. 1, September 2013.
- Md Hanafiah, S. H., Abdul Majid, A. H., & Mat Teh, K. S. (2019). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur. *Asian People Journal (APJ)*, 2(2), 31 – 41.
- Mohamad Adib Mohamad Salih, Rosmila Abdul-Kahar & Wan Ainaa Mardhiah Wan Zahari (2015). Strengthening Jawi writing for dyslexia students through Online Games – Analysis of E-Jawi Games Online in Malaysia. *Journal of Education and Human Development*. Vol.4, No.2, pp. 147-151. June 2015.
- Mohamad Yusof, M. R., & Zulkifli, H. (2021). Tahap Kefahaman dan Kemahiran Pengajaran Matapelajaran Jawi dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam: The Level of Understanding and Teaching Skills of Jawi Subjects Among Islamic Education Teachers. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 39-45. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.87>
- Muhamad Suhaimi Taat, Mohd Yusof Abdullah & Roslee Talip. (2014). Motivasi sebagai 'mediator' antara proses pengajaran dan bimbingan guru dengan Pembelajaran Terarah Kendiri (PTK) pelajar: Satu kajian menggunakan 'Model SEM/AMOS'. *Jurnal Sains Humanika*, 2:4 (2014) 127-132, ISSN: 2289-6996.
- Noor, N. M., Yusoff, F. H., & Lob, R. (2015). The Potential Use of Augmented Reality in Gamification. *International Computing and Informatics*, 159-167.
- Nur Syamira Abd Wahab, Maimun Aqsha Abidin Lubis & Aisyah Sjahrony. (2016). Aplikasi permainan bahasa bermultimedia ke arah memacu peningkatan kefahaman al-Quran dan Jawi. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization*, 1(1). Pages 1-12.
- Rohaila, M. R., & Fariza, K. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. In M. R. Rohaila, R. Nabila Atika, & J. Nur Atikah (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (Pp. 144–154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Shariful Hafizi Md Hanafiah, Abd Hakim Abdul Majid, & Kamarul Shukri Mat Teh. (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: satu kajian literatur. *Asian People Journal*, 2 (2), 31-41.
- Tan, W. H. (2015). Gamifikasi dalam Pendidikan: Pembelajaran Berasaskan Permainan. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.