

# Gamifikasi ‘The Hunger Game’ Dalam Kemahiran Membaca Huruf Mutamathilah Bahasa Arab

*(Gamification ‘The Hunger Game’ in Reading Skills of Huruf Mutamathilah in Arabic Language)*

Nik Nor Fasahah Mohd Zulkifli<sup>1\*</sup>, Nik Mohd Rahimi<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor, Malaysia

\* Corresponding Author: [p130343@siswa.ukm.edu.my](mailto:p130343@siswa.ukm.edu.my)

Received: 15 December 2024 | Accepted: 13 January 2025 | Published: 15 February 2025

DOI: <https://doi.org/10.55057/ijares.2025.7.1.9>

---

**Abstrak:** Bagi menguasai Bahasa Arab, murid perlu mengenal huruf hijaiyyah dan kaedah sebutan huruf yang betul untuk membolehkan mereka menguasai kemahiran membaca dengan tepat. Namun, dalam banyak huruf hijaiyyah Arab, terdapat huruf mutamathilah, iaitu huruf yang hampir sama sebutannya. Huruf mutamathilah ini menyebabkan sebahagian murid mengalami kekeliruan untuk membacanya. Menyedari hal tersebut, kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti keberkesanan penggunaan gamifikasi ‘The Hunger Game’ dalam meningkatkan kemahiran membaca ‘huruf mutamathilah’ Bahasa Arab. Gamifikasi ‘The Hunger Game’ dirancang untuk mengaplikasikan elemen permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di samping membantu murid meningkatkan motivasi, minat, prestasi dan kemahiran membaca huruf mutamathilah. Kajian ini diharap dapat dijadikan panduan kepada guru yang ingin mengaplikasi gamifikasi dalam PdPc Bahasa Arab supaya pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menyeronokkan dan efektif.

**Kata Kunci:** gamifikasi, kemahiran membaca, ‘huruf mutamathilah’, Bahasa Arab, sekolah rendah

**Abstract:** To master the Arabic language, students must recognize the huruf hijaiyyah (Arabic letters) and the correct pronunciation techniques to achieve accurate and proficient reading skills. However, in huruf hijaiyyah (Arabic letters), there are huruf mutamathilah which are letters with nearly identical sounds. These letters (huruf mutamathilah) cause some students experience struggle to pronounce and read the huruf hijaiyyah correctly. Acknowledging this issue, this study aims to identify the effectiveness of using the gamification approach, The Hunger Game, in improving the reading skills of huruf mutamathilah in Arabic. The Hunger Game gamification is designed to incorporate game elements into the teaching and learning process while helping students enhance their motivation, interest, performance, and reading skills for huruf mutamathilah. It is hoped that this study can serve as a guide for teachers who wish to apply gamification in Arabic language teaching to make learning Arabic more enjoyable and effective.

**Keywords:** gamification, reading skills, ‘huruf mutamathilah’, Arabic Language, primary school

---

## 1. Pengenalan

Bahasa Arab mempunyai kedudukan yang signifikan sebagai bahasa agama, pendidikan, dan budaya yang berkait rapat dengan identiti Islam. Bahasa Arab diiktiraf sebagai bahasa penting dalam sistem pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Islam, Pendidikan Al-Quran dan As-Sunnah, serta mata pelajaran Tasawwur Islam yang diajarkan di sekolah. Berlakunya perkembangan Bahasa Arab di dalam pendidikan Malaysia apabila dinyatakan status Bahasa Arab secara jelas di dalam Akta Pendidikan 1996 iaitu Bahasa Arab, Jepun, Jerman, Perancis atau mana-mana bahasa asing lain boleh diadakan jika terdapat munasabah dan praktik untuk berbuat demikian (JAPIM, 2002). Sekarang, subjek Bahasa Arab sudah dimulakan seawal peringkat pra sekolah, peringkat rendah, menengah dan Institut Pengajian Tinggi (IPT). Sekolah-sekolah berasrama penuh seperti SBP, Maktab Rendah Sains Mara (MRSM) dan sekolah swasta turut memperkenalkan dan menawarkan kursus dan subjek Bahasa Arab dalam kurikulum mereka.

Dalam era berkembangnya teknologi semasa seperti perkembangan teknologi, multimedia digital dan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*, Kementerian Pendidikan Malaysia sentiasa komited serta berusaha untuk bergerak seiring dengan perkembangan ini bagi memperkasakan sistem pendidikan yang menggunakan kemudahan tersebut dalam sesi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Hal ini kerana, teknologi telah menjadi satu keperluan dan menjadi sebahagian daripada kehidupan manusia. Oleh hal yang demikian, menjadi keperluan kepada para guru untuk cakna dengan perkembangan Teknologi dan Maklumat (TMK) serta meningkatkan kemahiran dalam menggunakan dan mengaplikasi TMK dalam pengajaran mereka.

Kemahiran membaca dalam Bahasa Arab merupakan kemahiran dan kemampuan seseorang untuk memahami serta menterjemah teks yang tertulis dalam Bahasa Arab dengan baik. Membaca dikaitkan dengan satu proses pengecaman, pemahaman, kritikan dan respon yang merupakan aktiviti kepada akal fikiran (Hairun Najuwah et al., 2017). Kemahiran membaca juga merupakan salah satu proses kognitif yang membantu seseorang memperoleh pengetahuan, meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis dan mengasah daya tumpuan. Jika diteliti dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, kemahiran membaca merupakan fokus dan objektif yang perlu dicapai oleh murid. Hal ini kerana, menurut kajian Awatif, Hairun Najuwah dan Ku Fatahiyah (2014) dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab menyatakan bahawa dalam konteks kehidupan sebenar masyarakat Malaysia, memerlukan kepada penguasaan kemahiran membaca sewaktu mempelajari bahasa ini. Oleh itu, dalam mempelbagaikan lagi kaedah dalam pengajaran kemahiran membaca Bahasa Arab, guru perlu menggunakan pendekatan yang berpusatkan murid dan interaktif bagi meningkatkan lagi motivasi murid.

## 2. Tinjauan Literatur

### 2.1 Gamifikasi dalam Pembelajaran Abad ke-21

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran abad ke-21 (PAK-21) sering dibahaskan dan dibincangkan oleh para penyelidik dalam dunia pendidikan era kini kerana gamifikasi dilihat mempunyai potensi untuk memperkasa kualiti dan mutu pendidikan negara ke persada dunia. Gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran PAK-21 merupakan satu kaedah yang mengimplimentasi elemen dan prinsip permainan seperti reka cipta permainan (*learning through game making*) dan belajar menerusi bermain (*learning through playing*) (Nurkaliza et al., 2023). Secara umumnya, pengaplikasian gamifikasi dalam pengajaran adalah untuk

mempengaruhi tingkah laku dan motivasi murid kearah yang lebih positif (Huotari & Hamari, 2017). Menurut Kapp (2012), penggunaan gamifikasi dalam bidang pendidikan mampu untuk mempelbagaikan pengalaman pembelajaran murid melalui dengan rangsangan yang datang daripada pelbagai kemahiran seperti kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT), kemahiran abad ke-21 dan penyelesaian masalah. Justeru, gamifikasi dilihat sebagai kaedah yang dapat membantu guru Bahasa Arab khususnya untuk menggalakkan murid mempelajari bahasa dengan bersungguh-sungguh, membina keyakinan mereka dan meningkatkan kecekapan mereka dalam kemahiran-kemahiran berbahasa.

Penggunaan TMK dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) semakin meluas dalam kalangan guru Bahasa Arab terutama semasa pandemik COVID-19 kerana pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara bersemuka ekoran Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di seluruh Malaysia. Sepanjang tempoh PKP, kaedah dan metod penyampaian pengajaran secara bersemuka perlu ditukar kepada secara alam maya dan atas talian (Ain Nur Atika Agus, 2021). Menurut kajian Norehan (2021), guru mengalami cabaran yang sangat tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR) kerana mereka perlu beradaptasi dengan penggunaan teknologi. Berikutan itu, menjadi satu keperluan kepada guru untuk meningkatkan lagi kualiti pengajaran mereka seperti menghadiri kursus, latihan dalam perkhidmatan (LADAP) serta kursus kemahiran mengendalikan aplikasi dan platform atas talian seperti *Google Meet*, *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Google Classroom*, *Canva*, *Class Dojo* dan sebagainya. Guru juga perlu berusaha untuk meningkatkan literasi digital seperti mempelbagaikan bahan pembelajaran yang berbentuk multimedia, mengedit video pembelajaran kepada murid dan menyesuaikan diri dalam menguruskan data menggunakan *Excel* atau *Google Sheet*

Kajian Siti Hajar et al. (2019) menunjukkan bahawa PdPc yang digunakan dalam era Revolusi Industri (IR) 4.0 berteraskan empat teras utama iaitu *creativity*, *reflectivity*, *reciprocity* dan *responsibility*. Manakala, PAK-21 pula berfokuskan kepada empat kemahiran iaitu (*Communication*, *Collaborative*, *Critical Thinking*, *Creativity*) dan kemahiran ini perlu dikuasai oleh murid sejajar dengan perkembangan ekonomi dan teknologi dunia, berdasarkan senarai oleh American National Education Association (2015) (Wardyawaty & Mohd Isa, 2020). PAK-21 juga dikatakan sebagai proses pembelajaran yang menekankan kepada pemusatan murid kerana amalan yang terdapat di dalam KBAT juga terkandung dalam elemen PAK-21. Pengaplikasian gamifikasi dalam PdPc akan menggalakkan unsur KBAT kerana gamifikasi menggunakan penyelesaian masalah melalui cara berfikir secara bermain dan menjadikan pengajaran menjadi lebih menarik (Prasetyo, 2016).

Kaedah gamifikasi juga memasukkan elemen permainan dalam konteks bukan permainan dan menjadikan proses PdPc kearah PAK-21 (Deterding, Sebastian et al., 2011). Bunchball (2010) telah mengkategorikan permainan kepada dua kategori iaitu, a) permainan mekanik (*mechanics game*) dan b) permainan dinamik (*dynamics game*). Permainan mekanik (*mechanics game*) merujuk kepada elemen teknikal atau struktur asas yang membentuk rangka kerja sesebuah permainan. Elemen-elemen seperti matlamat permainan, peraturan, cara bermain, dan ganjaran ditetapkan bagi mewujudkan interaksi pemain dengan sistem gamifikasi. Seterusnya, permainan dinamik (*dynamics game*) pula merujuk emosi, reaksi, perasaan dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh pemain semasa berinteraksi dalam gamifikasi. Kesimpulannya, apabila guru menggunakan kaedah gamifikasi dalam proses PdPc, pembelajaran secara akan menjadi lebih interaktif, menyeronokkan serta menimbulkan rasa minat murid untuk belajar sesuatu melalui kaedah ini.

## 2.2 Teori Kognitif Piaget

Jean Piaget telah memperkenalkan satu teori yang berasaskan perkembangan kognitif iaitu dengan menjelaskan bahawa kanak-kanak mempunyai tahap mengikut keupayaan unik(tertentu) dalam pemikiran dan pemahaman mereka. Piaget (1951) percaya bahawa perkembangan ini adalah hasil daripada interaksi aktif antara individu dan persekitaran mereka dan perkembangan kognitif berlaku melalui empat tahap utama. Empat tahap tersebut merupakan sensori motor (0-2 tahun), pra-operasi (2-7 tahun), operasi konkrit (7-11 tahun) dan operasi formal (12 tahun dan keatas).

Antara ciri utama tahap sensori motor ialah pengetahuan kanak-kanak bergantung sepenuhnya pada pengalaman deria (sensori) dan tindakan motor. Sebagai contohnya, kanak-kanak akan belajar dan mengetahui sesebuah pengetahuan melalui tindakan fizikal seperti menggenggam, menggigit, menyentuh dan merasai persekitaran mereka. Seterusnya, pada tahap pra-operasi, pemikiran kanak-kanak akan menjadi lebih kompleks dan berbentuk simbolik. Mereka akan mula belajar menggunakan bahasa, gambar dan simbol untuk memahami sesuatu. Selain itu, pemikiran mereka lebih kearah egosentrik iaitu mereka sukar memahami perspektif orang lain. Tahap ketiga pula iaitu operasi konkrit, kanak-kanak berkemampuan untuk berfikir logik tentang peristiwa konkrit (nyata). Mereka dapat memahami konsep pemuliharaan (kuantiti sesuatu benda tetap sama walaupun bentuk atau penampilannya berubah), klasifikasi (pengelasan), dan urutan, serta tak bersikap egosentrik dan mampu melihat perspektif orang lain (Sitii Aisyah, 2013).

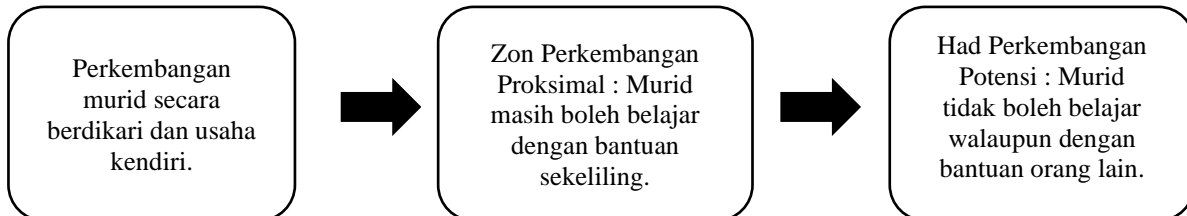
Teori Piaget dan gamifikasi atau *game-based learning* berhubung dan berkaitan antara satu sama lain kerana keduanya menekankan kepada keperluan murid menyesuaikan pembelajaran dengan tahap perkembangan murid dan memastikan pembelajaran itu menarik, bermakna dan relevan dengan perkembangan semasa. Menurut Piaget (1951), aktiviti bermain mesti dilakukan oleh kanak-kanak untuk membangun pengetahuan baharu (asimilasi), mengubah struktur mental mereka (akomodasi), dan mencapai keseimbangan pemahaman pengetahuan. Aktiviti bermain juga dapat meluaskan interaksi kanak-kanak apabila wujudnya persekitaran semula jadi diantara guru dan murid (Peng & Fikri Ismail, 2020).

## 2.3 Teori Konstruktivisme Vygotsky

Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam pembelajaran merupakan kaedah yang bersifat generatif, iaitu keupayaan untuk membentuk sesuatu pengetahuan daripada perkara yang diperolehi dan dipelajari (Umam, 2019). Teori Vygotsky (1978) juga memberi panduan tentang bagaimana pembelajaran boleh diperkasakan melalui interaksi sosial, bimbingan guru dan penggunaan alat yang sesuai dan terkini, manakala gamifikasi menggunakan prinsip-prinsip ini untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan. Berbeza dengan pendekatan tradisional, teori ini menekankan peranan guru sebagai fasilitator yang merangsang murid untuk membina pengetahuan baharu dan mencipta konsep yang lebih kompleks melalui pengalaman yang terdahulu.

Khadijah (2011) berpandangan bahawa konsep konstruktivisme merupakan salah satu daripada inovasi PDPC yang terkini. Vygotsky telah memperkenalkan *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang mengandungi interaksi, hubungan dan persekitaran dalam pembentukan kurikulum (Ghani et al., 2017). ZPD merujuk kepada kemampuan murid melakukan sesuatu secara berdikari dan menyelesaikan tugas dengan bantuan persekitaran seperti guru, rakan sebaya, atau alat bantu. Pembelajaran dalam ZPD akan lebih efektif apabila murid diberi cabaran yang diluar kemampuan mereka tetapi masih dapat dicapai dengan bimbingan.

Melalui penggunaan gamifikasi dalam PDPC Bahasa Arab, guru boleh menyediakan cabaran bertahap (*level-based challenges*) yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif murid iaitu daripada cabaran yang mudah beransur-ansur ke cabaran yang lebih sukar. Murid yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran gamifikasi dapat menambah dan membina ilmu pengetahuan yang baru kerana ilmu pengetahuan dibina gabungan ilmu baru dan pengalaman sedia ada (Zur'ain et al., 2022).



Rajah 1: Zon Perkembangan Prokimal Vygotsky (Sang 2010)

## 2.4 Kemahiran Membaca Bahasa Arab

Kemahiran membaca merujuk kepada keupayaan individu memahami, menguasai dan menterjemah teks serta perkataan yang tertulis dalam Bahasa Arab. Menurut Yahya (2005), objektif membaca adalah untuk memahami wacana serta kandungan yang dibaca seterusnya memberi pengertian serta pemahaman kepada pembaca. Di samping itu, menurut Nurandini et al. (2018), Teori Rumelhart menyatakan bahawa proses membaca ialah interaksi antara pengetahuan murid dan kandungan teks serta huruf. Teori pembelajaran ini melihat pengetahuan merupakan suatu rangkaian struktur mental yang tersusun, bersifat abstrak dan mewakili pemahaman seseorang berkaitan dunia yang luas kerana interaksi teks dan manusia adalah untuk mendapatkan makna (Norlela et al., 2021).

Isahak (2011) membaca merupakan proses untuk mengenal bunyi huruf, membina suku kata, membentuk perkataan yang mempunyai makna, membaca frasa seterusnya membina ayat mudah dan ayat yang lebih sukar. Secara ringkasnya, membaca merupakan proses yang melibatkan aktiviti verbal dan literasi secara sekaligus. Membaca huruf, perkataan dan tulis Bahasa Arab sedikit berbeza dengan membaca Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Hal ini kerana, Bahasa Arab dibaca dari arah kanan ke kiri dan setiap huruf serta perkataan mempunyai baris (*harakat*) yang berbeza. Oleh itu, penguasaan kemahiran membaca amat penting bagi menunjukkan tahap kefahaman pembaca tentang apa yang dibacanya.

## 2.5 Huruf Mutamathilah

*Huruf Hijaiyyah* ialah huruf-huruf Arab yang dikelompokkan sehingga memiliki makna tertentu dan terkandung dalam Al-Qur'an yang berguna untuk latihan ejaan dalam membaca dan menulis Al-Qur'an (Sari et al., 2021). Menenal dan menguasai *huruf-huruf hijaiyyah* merupakan asas kepada kemahiran membaca dan mempelajari kitab suci Al-Quran. *Huruf hijaiyyah* mengandungi 28 hingga 30 huruf tunggal jika digabungkan dengan huruf *lam alif* dan *hamzah* dan Nasr bin 'Ashim al-Laitsi yang menyusun *huruf hijaiyyah* daripada huruf *alif* hingga ya' (ي-ا) (Nasution, 2020).

Seterusnya, huruf Bahasa Arab mempunyai bunyi dan kaedah sebutan yang agak berbeza dengan Bahasa Melayu seperti huruf *tha* (ث), *zhal* (ذ), *dhod* (ض) dan *sod* (ص). Mahjub (1993) telah mengenalpasti sembilan konsonan/huruf Arab yang sukar disebut oleh pelajar asing iaitu huruf : ح/ق/غ/ع/ظ/ط/ض/ص/خ. *Huruf mutamathilah* merujuk kepada huruf yang

mempunyai bunyi yang hampir sama tetapi berbeza dari segi sifat atau cara penyebutannya (makhraj dan sifat huruf). Murid sering kali melakukan kesalahan semasa menyebut huruf hijaiyyah yang mempunyai bunyi yang hampir sama (*huruf mutamathilah*). Perkara ini berlaku kerana terdapat persamaan huruf yang berada pada makhraj yang sama (الْحُرُوفُ الْقَرِيبَةُ مَخْرَجًا) dan huruf juga sukar disebut jika murid tidak mengetahui kaedah makhraj huruf yang sebenar (Muhammad Nur Fahmi & Nik Mohd Rahimi, 2022).

Perbezaan kaedah sebutan sering kali menjadi cabaran kepada murid, terutamanya kepada murid yang baru belajar Bahasa Arab, kerana bunyi huruf tersebut memerlukan pengetahuan yang mendalam tentang makhraj (tempat keluar suara) dan sifat huruf seperti tebal, nipis, berdengung, atau berhawa. Menurut Kamarulzaman Abd Ghani (1998), dua organ artikulasi yang tidak digunakan oleh penutur Bahasa Melayu iaitu halkum dan anak tekak. Bagi murid sekolah rendah yang baru mempelajari *huruf hijaiyyah*, mereka menghadapi kesukaran menyebut dan membaca dengan betul *huruf mutamathilah* kerana mereka hanya terdedah dengan bunyi huruf dan perkataan bahasa ibunda iaitu Bahasa Melayu berbanding perkataan-perkataan Bahasa Arab. Di samping itu, murid cenderung untuk menukarkan cara dan bunyi sebutan huruf atau perkataan kepada bunyi yang hampir sama dengan Bahasa Melayu.

### 3. Perbincangan

#### 3.1 Pengenalan gamifikasi ‘*The Hunger Game*’

Pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu silibus kedua yang penting (Ibtisam Abdullah et al., 2021) selepas Bahasa Inggeris. Jika dibandingkan penggunaan diantara Bahasa Inggeris dan Bahasa Arab, Bahasa Arab lebih kurang digunakan dalam kehidupan seharian. Hal ini kerana, tahap pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggeris dalam kalangan murid sekolah rendah di Malaysia berbeza dari segi pendekatan, penguasaan, dan penerimaan berdasarkan beberapa faktor seperti kurikulum dan latar belakang murid. Walaupun masyarakat Malaysia majoritinya beragama Islam, namun kesedaran masyarakat mempelajari Bahasa Arab masih lagi di tahap yang sederhana.

Gamifikasi ‘*The Hunger Game*’ (*THG*) yang menggabungkan multimedia interaktif, kuiz, permainan dalam pembelajaran, gamifikasi amali, ganjaran dan papan mata adalah untuk membantu murid dalam kemahiran membaca huruf, perkataan dan ayat yang mempunyai *huruf mutamathilah*. ‘*THG*’ dibina berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi kemahiran membaca *huruf mutamathilah* dan bertujuan untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang positif dan tidak membosankan. Kajian yang telah dilaksanakan oleh Norazman, Abdul Halim dan Saipolbarin (2022) terhadap penggunaan modul gamifikasi SaBBar dalam kemahiran membaca menunjukkan perubahan tingkah laku murid yang lebih positif, lebih aktif dan murid dapat bersaing dengan lebih sihat. Hal ini menunjukkan bahawa pembelajaran didik hibur seperti gamifikasi yang lebih interaktif membantu murid untuk lebih fokus dan bersemangat untuk mempelajari Bahasa Arab.

‘*THG*’ dilihat dapat membantu murid yang agak lemah dan pelat dalam kemahiran membaca serta masih tidak mengingat *huruf hijaiyyah* dengan baik. Walaupun ‘*THG*’ lebih berpusatkan kepada murid, namun guru perlu bertindak sebagai fasilitator yang memberi bimbingan secara berterusan kepada murid dan menggalakkan penglibatan mereka melalui ganjaran dan mata yang diberikan. Abdul Halim dan Mashitah (2015) menyatakan guru perlu menyediakan bahan rangsangan mencetuskan unsur kreativiti murid. Justeru, aktiviti PdPc perlu dikelolakan mestilah dirancang dengan teliti dan ceria bagi memastikan murid berpeluang mengambil bahagian sewaktu PdPc (Sani & Yunus, 2018).

### 3.2 Pelaksanaan gamifikasi 'THG' dalam kemahiran membaca *huruf mutamathilah*

Antara kaedah yang menjadi trend pembelajaran bagi generasi kini ialah penggunaan gamifikasi dalam PdPc. Generasi kini lebih cenderung untuk berfikir di luar kotak dan lebih kreatif kerana mereka terlebih dahulu dengan teknologi dan gajet. Pendekatan gamifikasi, 'THG' merupakan salah satu pembelajaran melalui kaedah yang berpusatkan murid, dapat menarik minat dan menggalakkan murid dalam pembelajaran bahasa kedua (Figueroa Flores, 2015; Simoes et al., 2013).

Gamifikasi 'THG' merupakan salah satu gamifikasi yang diadaptasi daripada buku 'Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab' yang ditulis oleh Mohd Nazmi Jaafar. Pelaksanaan gamifikasi 'THG' dimulakan dengan murid diperlihatkan dan diperdengarkan video interaktif huruf dan perkataan yang mempunyai *huruf mutamathilah*. Murid mendengar bacaan daripada video yang ditunjukkan dan mendengar bacaan guru yang membaca dengan bacaan yang betul. Seterusnya, murid mengulangi bacaan perkataan tersebut bersama-sama guru dan guru memperbetulkan bacaan murid jika terdapat sebarang kesalahan bacaan. Murid akan diberikan mata ganjaran jika dapat membaca perkataan dengan bacaan yang betul.

Aktiviti diteruskan dengan tahap yang permainan yang pertama iaitu guru menunjukkan gaya bagi memudahkan murid memahami makna perkataan tersebut. Sebagai contoh, gaya kuda (حصان), kucing (قط), lembu (بقرة). Kesemua perkataan ini mengandungi *huruf mutamathilah*. Semua murid dihendaki untuk berdiri bagi menggayakan semua perkataan yang dipelajari dengan bantuan guru ataupun gaya rakan sekelas dan murid yang berjaya mencipta gaya untuk makna perkataan akan diberikan mata ganjaran. Mata ganjaran tambahan juga diberikan kepada kumpulan yang dapat membaca perkataan dengan jelas dan gaya yang seragam.

Seterusnya, aktiviti diteruskan dengan tahap kedua permainan iaitu setiap kumpulan diminta untuk berdiri dan dua orang murid diminta untuk mewakili setiap kumpulan. Kemudian guru menggayakan salah satu daripada perkataan yang telah dipelajari dan murid yang paling pantas dapat membaca perkataan bahasa Arab bagi gaya tersebut dipilih dan diberikan topeng muka. Semua murid yang telah diberikan topeng diminta untuk berada dan berdiri tegak ditempat masing-masing. Guru menerangkan syarat permainan iaitu pemain/murid tidak dibenarkan untuk menggerakkan kaki, berada dalam keadaan static dan hanya boleh mengelak ke kiri dan ke kanan. Arahan yang diberikan guru mestilah jelas bagi memastikan kelancaran aktiviti gamifikasi yang dilaksanakan.

Tahap ketiga permainan pula dimulakan dengan murid yang tidak terpilih memaparkan *flashcard* kepada rakan kelas lain. Pemain yang berjaya perkataan dengan gaya yang tepat diberikan pistol mainan oleh pembantu guru (pembantu guru merupakan murid yang tidak terpilih pada tahap kedua permainan). Pemain dibenarkan untuk menembak dari kedudukannya ke arah pemain-pemain kumpulan lain. Jika penembak gagal menembak mengenai sasaran, pemain tersebut dikira gagal dan tersingkir. Aktiviti ini bertujuan memastikan murid sentiasa pantas, cekap dan memberikan tumpuan sepenuhnya sewaktu PdPc.

Permainan diteruskan di tahap keempat, iaitu murid yang dipilih guru akan menggayakan perkataan. Sebaik sahaja guru menggayakan perkataan, pemain perlu menyebut perkataan dengan bunyi dan sebutan yang tepat. Aktiviti tembak menembak diteruskan supaya perkataan yang dipelajari sentiasa diulang cara bacaannya oleh seluruh kelas sekaligus membantu murid mengingat makna perkataan tersebut. Pemain terakhir yang berjaya untuk menyelesaikan cabaran akan dianugerahkan sebagai *The Winner* bagi kelas tersebut. Hadiah diberikan sewaktu PdPc kepada pemenang sebagai ganjaran dan rangsangan di atas kesungguhannya sepanjang

PdPc berlangsung. Hal ini akan memberi motivasi kepada murid lain untuk berlumba-lumba bersaing secara sihat semasa pembelajaran Bahasa Arab. Akhir sekali, guru meminta murid untuk menjawab soalan pengukuhan di aplikasi *Quizizz*, *Kahoot* atau *Wordwall*.

### 3.3 Kepentingan Pengaplikasian gamifikasi 'THG'

#### 3.3.1 Peningkatan Motivasi Murid

Gamifikasi 'THG' merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari Bahasa Arab khususnya kemahiran membaca Bahasa Arab. Pengaplikasian gamifikasi tidak tertakluk kepada atas talian sahaja, namun guru boleh merancang dan mengaplikasikan gamifikasi amali dan *hands-on*. Kesan-kesan positif seperti perubahan tingkah laku yang positif dalam PdPc dapat dibuktikan melalui pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan dan ia sesuai dilaksanakan di semua peringkat akademik (Rohaila Mohamed Rosly et al., 2017), merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik murid dan meningkatkan fokus dan tumpuan untuk belajar (Kiili et al., 2014).

Berdasarkan teori konstruktivisme Vygotsky, elemen kolaborasi dalam gamifikasi 'THG' semasa aktiviti berkumpulan terutamanya sewaktu menyelesaikan cabaran yang diberikan guru dapat memupuk sikap saling membantu dan bekerjasama, menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Gamifikasi 'THG' membantu murid untuk membaca *huruf mutamathilah* dengan lebih baik dalam konteks huruf tunggal, perkataan dan ayat. Di samping itu, murid lebih cenderung bermotivasi semasa PdPc berlangsung kerana adanya elemen gamifikasi seperti interaktif, permainan, papan mata dan sebagainya, sekaligus menjadikan murid sebagai pembelajar yang aktif. Murid juga lebih tertarik apabila guru menggunakan 'THG' semasa PdPc kerana terdapat unsur mata ganjaran tertentu yang diberikan kepada murid jika murid dapat menyelesaikan cabaran yang diberikan. Hal ini secara tidak langsung, meningkatkan lagi semangat murid dan menyemai nilai bekerjasama antara rakan kumpulan semasa tugas berkumpulan. Selain itu, murid juga lebih fokus dan tertarik untuk belajar kerana guru menggunakan bahan bantu mengajar seperti video, audio, gambar yang jelas dan hal ini akan memudahkan murid lebih faham dengan lebih mendalam tajuk yang dipelajari serta mengurangkan kebosanan yang sering dihadapi dalam kaedah pengajaran tradisional. Di samping itu, gamifikasi ini memperkukuhkan lagi kemahiran kognitif murid seperti penyelesaian masalah dan daya ingatan apabila murid terlibat dalam aktiviti membezakan *huruf mutamathilah*, membaca dengan sebutan yang betul dan memahami makna perkataan yang dipelajari.

#### 3.3.2 Peningkatan Prestasi Murid

Menurut Kamarul Azmi (2010), amalan pengajaran dan pembelajaran yang efektif membantu murid meningkatkan pencapaiannya secara berterusan. Bagi memastikan amalan pengajaran dan pembelajaran berlangsung secara efektif, guru mestilah menggunakan kaedah dan teknik yang menggalakkan proses penyelesaian masalah, kolaboratif, pemikiran kritis di samping mengamalkan nilai dan etika yang baik. Bagi memastikan murid mencapai pencapaian yang optimum, murid perlu diasah kemampuan sendiri mereka dalam pembelajaran (Annasaii & Aderi, 2020). Dari aspek sosial, gamifikasi 'THG' yang melibatkan permainan secara berkumpulan atau *mini games* menggalakkan murid untuk saling membantu, berkongsi maklumat, dan memperbaiki bacaan mereka bersama-sama. Selain itu, dengan maklum balas segera yang sering terdapat dalam permainan, murid dapat mengenal pasti kesilapan mereka dan memperbaikinya serta-merta. Secara keseluruhan, gamifikasi bukan sahaja meningkatkan keupayaan murid untuk membaca *huruf mutamathilah* dengan betul, tetapi juga membina keyakinan diri mereka dalam mempelajari Bahasa Arab dalam persekitaran dan suasana yang lebih menyenangkan.

Mohamed Jafer Sadiq et al. (2021) berpandangan bahawa motivasi dalaman dan minat murid terhadap sesebuah subjek menentukan tahap pembelajaran sendiri mereka dalam peningkatan prestasi pembelajaran. Apabila murid bermotivasi semasa PdPc berlangsung, mereka akan lebih teruja dan sanggup berusaha dan melibatkan diri dalam aktiviti yang dilaksanakan. Selain itu, gamifikasi 'THG' yang menggabungkan elemen, visual, audio, kinestetik dan taktikal (VAKT) dapat menarik minat dan mewujudkan perasaan suka dalam diri murid terhadap gamifikasi ini. Kajian Norlela et al. (2021) terhadap pengaruh didik hibur dalam kemahiran membaca Bahasa Melayu menunjukkan murid kurang memberikan perhatian apabila guru membosankan. Oleh hal demikian, guru yang merupakan perancang dalam pengajaran dan pembelajaran perlu menyediakan pelbagai aktiviti yang menyeronokkan dan sesuai dengan aras keupayaan murid. Guru juga perlu cakna dengan prestasi murid seperti prestasi PBD dan ujian-ujian yang dilaksanakan supaya pengajaran terbeza dapat dirancang dengan lebih tersusun dan teratur sekaligus meningkatkan prestasi murid yang lemah.

### 3.3.3 Peningkatan Kemahiran Membaca Bahasa Arab

Aktiviti gamifikasi 'THG' yang melibatkan kepada pengenalan latihan bacaan *huruf mutamathilah* melalui penggunaan video dan audio membantu murid memahami makhraj dan sifat huruf dengan lebih mudah. Selain itu, proses pengulangan dan latih tubi yang berlaku sepanjang aktiviti membantu murid menghafal dan mengingat perkataan yang dipelajari dengan lebih jelas. Secara signifikan, gamifikasi ini akan menyebabkan murid lebih teruja untuk mencapai tahap atau ganjaran tertentu, tidak malu untuk membaca perkataan dan ayat yang mengandungi *huruf mutamathilah* di hadapan rakan-rakan kelas. Masalah yang biasanya berlaku ialah kebanyakan murid takut dan malu untuk membaca perkataan Bahasa Arab kerana wujudnya perbezaan sistem tulisan, penggunaan *harakat* di atas huruf dan *makhraj* huruf. Bimbingan yang diberikan oleh guru dan rakan sekelas juga memberi impak yang positif kepada murid yang lemah di samping membantu meningkatkan kemahiran membaca murid secara keseluruhan. Hal ini kerana, kesalahan bacaan timbul sewaktu aktiviti gamifikasi akan terus diperbetulkan oleh guru.

Melalui gamifikasi 'THG', murid dapat mempelajari *huruf-huruf mutamathilah* dengan lebih cepat, mengenal pasti cari bacaan yang betul (berserta *harakat*) dan serta tepat meningkatkan kefasihan murid membaca perkataan atau ayat yang mengandungi *huruf mutamathilah*. Berdasarkan teori kognitif Piaget, cabaran secara bertahap (*level-based challenges*) yang sesuai dengan keupayaan murid, meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Sebagai contoh, melalui gamifikasi 'THG', cabaran akan dimulakan dengan membezakan sebutan *huruf mutamathilah*, seterusnya membaca perkataan dan akhirnya membaca ayat yang mempunyai *huruf mutamathilah*.

Melalui penggunaan gamifikasi 'THG' dalam proses PDPC guru Bahasa Arab telah menunjukkan bahawa guru memainkan peranan dalam memupuk minat murid untuk menguasai kemahiran membaca Bahasa Arab melalui kaedah pengajaran yang terkini dan menyeronokkan murid seperti kaedah gamifikasi. Guru juga bertanggungjawab untuk merangka aktiviti yang boleh meningkatkan lagi penguasaan murid terhadap kemahiran membaca. Hal ini kerana, berdasarkan kepada dapatan kajian menunjukkan apabila guru menggunakan elemen gamifikasi dalam pengajaran seperti penggunaan multimedia interaktif, permainan atas talian, gamifikasi amali, ganjaran, papan mata serta aktiviti berkumpulan, murid mampu untuk meningkatkan prestasi mereka dan meningkatkan lagi keupayaan kognitif mereka apabila disertakan dengan bimbingan dan dorongan guru.

#### 4. Kesimpulan

Kemahiran membaca merupakan salah satu asas dalam kemahiran berbahasa kerana ia membantu individu memahami perkataan dan ayat bagi bahasa yang dipelajari. Oleh itu, penguasaan kemahiran membaca *huruf mutamathilah* merupakan salah satu bidang bagi meningkatkan kefasihan murid membaca perkataan Bahasa Arab. Sekiranya murid tidak dapat menguasai kemahiran membaca dengan betul, akan berlakunya permasalahan untuk membaca huruf dengan kaedah yang tepat dan mengakibatkan berlaku perubahan makna bagi sesebuah perkataan. Guru mestilah sentiasa kreatif dan berusaha untuk menimba pelbagai ilmu pengetahuan tentang kaedah pendidikan yang terkini supaya pengajaran dan pembelajaran yang dirancang lebih interaktif dan efektif. Kepelbagaian kaedah pengajaran seperti penggunaan gamifikasi, pembelajaran koperatif, pembelajaran terbeza dan aktiviti berkumpulan dapat membantu murid yang lemah mendapatkan bimbingan guru dan rakan sebaya mereka, sekaligus mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih positif dan kondusif kepada murid.

Selain itu, penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik, relevan mampu menterjemahkan isi kandungan pengajaran dengan lebih jelas dan menyebabkan objektif pembelajaran akan tercapai. Tambahan lagi, transformasi yang berlaku dalam pendidikan telah mendorong para pendidik untuk menggunakan teknologi terkini dalam PdPc. Menurut Clark & Mayer (2016) e-pembelajaran telah diimplimentasikan dalam pendidikan masa kini merupakan peranti digital seperti komputer riba, tablet, atau telefon pintar yang digunakan sebagai sokongan pembelajaran. Justeru, guru boleh memaksimumkan penggunaan peranti digital bagi tujuan pengajaran kemahiran membaca Bahasa Arab.

Kesimpulannya, kaedah gamifikasi meningkatkan lagi motivasi, minat dan prestasi murid dalam kemahiran membaca *huruf mutamathilah* Bahasa Arab dengan menyediakan pendekatan yang lebih menyeronokkan, efektif dan bertahap. Dengan berpandukan kepada prinsip teori seperti konstruktivisme, dan kognitivisme, gamifikasi membantu murid membangun kemahiran membaca Bahasa Arab mereka dengan lebih berkesan, meningkatkan daya ingatan, dan membina keyakinan terhadap penguasaan bahasa tersebut.

#### Penghargaan

Penulis ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan yang mendalam kepada penyelia Prof. Dr Nik Mohd Rahimi Bin Nik Yusof dari Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia kerana memberikan sokongan dan bimbingan yang berterusan sepanjang menjalankan kajian ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang memberi kerjasama, sokongan dan bantuan untuk menjalankan kajian ini. Semoga artikel ini dapat dijadikan panduan untuk masa hadapan.

#### Rujukan

- Abdul Halim Masnan & Nor Mashitah Mohd Radzi. (2015). Pengetahuan Persediaan Pengajaran Guru Prasekolah Baru: Knowledge Of New Teachers (Nt) Based On Teaching Preparation. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*. 4:90–108.
- 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.

- Annasai Jamar & Mohd Aderi Che Noh. (2020). Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahan (Pdpc) Pendidikan Islam. *Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020)*.
- Awatif Abdul Rahman, Hairun Najuwah Jamali & Ku Fatahiyah Ku Azizan. (2014). Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab di KUIS. Conference Paper.
- Bunchball, I. (2010). *Gamification 101: An Introduction To The Use Of Game Dynamics To Influence Behavior*. White paper
- Clark, R. E., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “ Gamification*.
- Figueroa Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. Number 27:32-54.
- Ghani, Maszuria, Zain Kosnon, Marina Abdul Majid, & Wan Nor Siah Wan Abdullah. (2017). *Falsafah Pendidikan di Malaysia*. Petaling Jaya: Sasbadi.
- Hairun Najuwah Jamali, Awatif Abdul Rahman, Ku Fatahiyah Ku Azizan & Siti Nurhajariah Md Isa. (2017). Pemantapan Tahap Kemahiran Asas Bahasa Arab Melalui Kajian Tindakan. *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah Special Issue*.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic market*, 27(1), 21-31.
- Ibtisam Abdullah, Mohamad Azwan Kamarudin & Ashinida Aladdin. (2021). Pendekatan Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Arab Berteraskan Standard CEFR: Satu Kajian Tahap Penguasaan Bahasa. *Prosiding Webinar Kebangsaan Isu P&P Bahasa Arab Di IPT 2020*.
- Isahak Haron. (2011). *Kaedah Mengajar Literasi Awal Membaca dan Menulis Bahasa Melayu Dengan Tumpuan Kepada Kaedah Gabungan Bunyi Kata*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Jabatan Pendidikan Islam dan Moral. (2002). *Kertas dasar kurikulum semakan bahasa Arab komunikasi & bahasa Arab tinggi di sekolah menengah*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kamarulzaman Abdul Ghani. (1998). *al-Lughah al-‘Arabiyyah wa al-lughah al-Māliziyyah min al-nāhiyah al-ṣawtiyyah wa al-ṣarfīyyah*. Tesis Sarjana. Cairo: Dār al-‘Ulum, Cairo University
- Kamarul Azmi Jasmi. (2010). Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Malaysia: Satu Kajian Kes. Tesis PhD, UKM. Mayer. 1999. *Multimedia Learning*. Cambridge University.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Khadijah Rohani Mohd Yunus, Mahani Razali & Ramlah Jantan. (2011). HBEF2103 *Psikologi Pendidikan : Perkembangan Kanak-kanak Hingga Remaja*. Selangor Darul Ehsan : Open University Malaysia.
- Kiili, K., Ketamo, H., & Kickmeier-rust, M. D. (2014). Eye tracking in game-based learning research and game design. *International Journal of Serious Games*, 1(2): 51-65.
- Mahjub, ‘Abdul Fattāh. (1993). *Ta ‘līm wa ta ‘allum al-aṣwāt al- ‘Arabiyyat al-sa ‘bat li ghayr al-nātiqīn bihā, li al-mu ‘allim wa al-muta ‘allim*. Makkah: Ma ‘ahad al-Lughat al- ‘Arabiyyat, Umm al-Qura University.

- Mohamed Jaafer Sadiq, F. W., & Hassan, M. M. (2021). Konsep Kendiri dan Gaya Pembelajaran terhadap Motivasi Akademik dalam kalangan Mahasiswa. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(2), 75 - 105.
- Mohd. Majid. Konting. (2005). *Kaedah Pengkajian Pendidikan*. Edisi Ke-7. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- 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)* 2021,1(2), p.69-76. e-ISSN: 2805-4695.
- Muhammad Nur Fahmi Bin Muhammad Kamil & Nik Mohd Rahimi Bin Nik Yusoff. (2022). Penggunaan Modul dalam Meningkatkan Penguasaan Makhraj Huruf Hijaiyah Murid Tahun 1. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 7(3).
- Nasution, Z. (2020). Metode Pembelajaran Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Al-Fatih*,3(1),173–184.
- Norazman Syafri, Abdul Halim Ali & Saipolbarin Ramli. (2022). Penggunaan kaedah Inovasi Sambung dan Baca Bahasa Arab (SaBBAr) dalam meningkatkan kemahiran membaca perkataan Bahasa Arab murid di Sekolah Rendah. *Firdaus Journal*, 2(2): 62-71.
- 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)*, 6(7): 416 – 42. DOI: <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i7.854>.
- Norlela Ahmad, Shamsudin Othman, Azhar Md Sabil, Marzni Mohamed Mokhtar, Mohd Azuan Mohd Nawawi & Zullaili Hason. (2021). Pengaruh Didik Hibur dalam Meningkatkan Kesiediaan Belajar Kemahiran Membaca Bahasa Melayu Murid Belum Menguasai Tahap Pencapaian Minimum [The Influence Of Edutainment in Enhancing The Learning Readiness of Reading Skills in Malay Language of Low Achieve. *Asian Journal of Civilizational Studies (AJOCS)*, 3(1), 45-57.
- Nurandini, R., Afriazi, R., & Mulyadi, M. (2018). Students' Perception toward Schema Theory That Used In Reading Class (A Study on the Fifth Semester Students of English Education Study Program of FKIP UNIB in Academic Year 2010/2011). *JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature)*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.33369/joall.v2i1.5860>
- Nurkaliza Khalid, Norziah Othman, Rafiza Kasbun & Siti Rohaida Alimin. (2023). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Modul Pembelajaran Untuk Pendidikan Statistik. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 10(2), 85–103. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v10i2.139>
- Peng Chew, F., & Fikri Ismail, M. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu Murid Prasekolah: The Implementation Of Play Approach In Teaching And Learning Of Malay Language For Preschool Students. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*. 9(1): 14–25. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol9.1.2.2020>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Heinemann.
- Prasetyo, I.A., Destya,S. & Rizky. (2016.) “Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Quran.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta*. 37-42.
- Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (Editor)., *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.

- Sani, N. A., & Yunus, F. (2018). Amalan Perancangan, Pelaksanaan dan Pentaksiran dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Pra numerasi di Tadika Swasta (Planning, Implementation and Assessment Practices in the Teaching and Learning Process of Prenumeration in Private Kindergarten). *Malaysian Journal of Education*. 43(2):101-110.
- Sari, N., Wahyuningsih, S., & Palupi, W. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf *Hijaiyah* Melalui Media Papan Flanel. *Kumara Cendekia*, 9(2), 76–84. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.48112>
- Sitii Aisyah Mu'min. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1):88-99.
- Umam, K., Cahyono, R., & Ridha, A. A. (2019). *Effectiveness of Training on Constructivism Learning Methods to Improve Teaching Skills Self Help Material for Early Childhood Education Teachers*.
- Vygotsky L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yahya Othman. (2005). *Trend dalam Pengajaran Bahasa Melayu*. Kuantan.
- Wardyawaty Rajikal & Mohd Isa Hamzah.( 2020). Kajian Sistemik Pengajaran Abad Ke-21 (Pak21) Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam (GPI). *ATTARBAWIY:Malaysian Online Journal of Education*. 4(2), 103–113. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v4i2.46>
- Zur'ain Harun, Mohd Izzuddin Mohd Pisol, Hazlin Falina Rosli, Zetty Nurzuliana Rashed, Muhammad Najib Abdul Halim, Norakyairee Mohd Raus & Hafizhah Zulkifli. (2022). Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Murid dan Kaitan Dengan Ciri Murid Bekeperluan Khas Penglihatan. *Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education*, 6(1): 57-63.