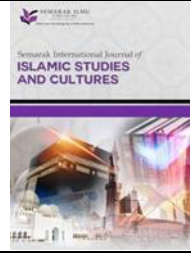




Semarak International Journal of Islamic Studies and Culture

Journal homepage:
<https://semarakilmu.com.my/journals/index.php/sijisc>
ISSN: 3036-020X



Pembelajaran Bermakna Melalui Inovasi Kit I-Sir dalam Pendidikan Islam

Meaningful Learning Through The Innovation of Kit I-Sir in Islamic Education

Siti Mariam Abdul Razak^{1,*}, Mardzelah Makhsin¹

¹ Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Utara Malaysia, Sintok, Kedah, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 February 2024

Received in revised form 19 March 2024

Accepted 30 April 2024

Available online 5 June 2024

Keywords:

meaningful learning, innovation, game activities

Pembelajaran bermakna, inovasi, aktiviti permainan

ABSTRACT

Meaningful Learning involves an interactive learning culture and climate, meaning students are actively and meaningfully involved. The KIT i-SIR was produced to meet the combination of pedagogical practices and innovative practices in the classroom to improve, drive and add value to learning. KIT i-SIR is an Innovation Teaching Aid (BBM) developed for the field of Sirah which is one of the fields in Islamic Education. The Sirah field is a field that challenges the student's mind to remember the important contents of a topic. Thus, this i-SIR KIT was produced to make it easier for students to recall the stories delivered by the teacher easily, correctly and cheerfully. The teacher has injected an element of innovation by using the coordinate method in this i-SIR KIT, in which the students have to place the important magnetic contents on the coordinate board provided according to the coordinates or numbers that have been set based on the set of stories given. Then the students will read in groups and re-copy the important contents in the blank brochure as an individual written exercise. This gives a difference to the students because the exercises are not written in existing notebooks. Then students can color and beautify the brochure according to their creativity. After that, the brochure can be used as a pocket note to make it easier for students to review at any time. So, with this KIT i-SIR, students will have more fun in learning Sirah because it involves game activities and art elements that can involve all levels of students, i.e. weak, average and excellent students in groups. Therefore, the use of this KIT i-SIR is able to stimulate cognitive, psychomotor and affective students in learning Sirah that meets the characteristics of learning activities of the 21st century (PAK 21).

Pembelajaran Bermakna melibatkan budaya dan iklim pembelajaran secara interaktif iaitu murid terlibat aktif dan bermakna. Maka KIT i-SIR dihasilkan bagi memenuhi gabungan amalan pedagogi dan amalan inovatif di bilik darjah untuk membugar, memacu dan nilai tambah terhadap pembelajaran. KIT i-SIR adalah Inovasi Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang dibangunkan untuk bidang Sirah yang merupakan salah satu bidang dalam matapelajaran Pendidikan Islam. Bidang Sirah merupakan bidang yang mencabar minda pelajar untuk mengingati isi-isi penting dalam sesuatu tajuk. Maka KIT i-SIR ini di dihasilkan bagi memudahkan pelajar untuk mengingati kembali cerita yang disampaikan oleh guru dengan mudah, betul dan ceria. Guru telah

* Corresponding author.

E-mail address: mariammar682@gmail.com

menyuntik elemen inovasi dengan menggunakan kaedah koordinat dalam KIT i-SIR ini iaitu pelajar perlu meletakkan isi-isi penting bermagnet pada papan koordinat yang disediakan mengikut koordinat atau nombor yang telah ditetapkan berdasarkan set cerita yang diberi. Kemudian pelajar akan membaca secara berkumpulan dan menyalin semula isi-isi penting dalam brosur kosong sebagai latihan bertulis secara individu. Ini memberi kelainan kepada pelajar kerana latihan tidak ditulis dalam buku tulis sedia ada. Kemudian pelajar boleh mewarna dan mencantikkan lagi brosur tersebut mengikut kreativiti masing-masing. Setelah itu, brosur tersebut boleh dijadikan nota poket bagi memudahkan pelajar mengulangkaji pada bila-bila masa sahaja. Maka dengan KIT i-SIR ini pelajar akan lebih seronok dalam pembelajaran Sirah kerana ia melibatkan aktiviti permainan dan unsur seni yang boleh melibatkan semua tahap murid iaitu murid lemah, sederhana dan cemerlang secara berkumpulan. Maka penggunaan KIT i-SIR ini mampu merangsang kognitif, psikomotor dan afektif pelajar dalam pembelajaran Sirah yang menepati ciri-ciri aktiviti pembelajaran abad ke - 21 (PAK 21).

1. Pengenalan

Pembelajaran bermakna ialah suatu proses interaksi pelajar dengan pelajar, pelajar dengan bahan pembelajaran dan pelajar dengan guru. Elemen kreativiti dalam pengajaran merupakan tanggungjawab guru untuk menghidupkan pembelajaran kreatif dan bermakna dalam pengajaran [5]. Guru memainkan peranan yang penting dalam membentuk kemenjadian murid melalui Pedagogi Pembelajaran Bermakna. Kemenjadian murid dibina melalui pembelajaran bermakna. Ini bermaksud pembelajaran bermakna memberi impak kepada proses kemenjadian murid [16].

Kaedah pembelajaran secara tradisional didapati tidak lagi mampu memenuhi kehendak dan gaya belajar murid dengan lebih berkesan oleh kerana mereka memerlukan sesi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif [1]. Maka untuk menghasilkan pembelajaran bermakna, guru perlu untuk kreatif dan inovatif [17]. Inovasi ialah perkataan yang berasal daripada Bahasa Inggeris. Inovasi ialah sesuatu yang baru diperkenalkan seperti kaedah, sistem, adat dan lain-lain yang baharu [18]. Ia juga merupakan proses perubahan atau penambahbaikan yang terhasil daripada gabungan kreativiti seperti modifikasi, adaptasi, perbaikan struktur dan meningkatkan prestasi sesuatu proses serta produk yang sedia ada [19].

Oleh yang demikian, inovasi dalam pendidikan dihasilkan apabila wujudnya sesuatu isu atau masalah ketika proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, guru perlu memberi fokus kepada permasalahan secara spesifik dalam topik yang tertentu [2]. Selepas topik tertentu dipilih, maka guru perlu memikirkan teknik atau kaedah yang boleh digunakan untuk mengajar topik tersebut secara berkesan. Secara amnya, perkara ini menepati konteks pembelajaran abad ke 21 (PAK 21). Kemahiran abad ke- 21 bermatlamat untuk melahirkan pelajar yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid antaranya ialah mahir berkomunikasi, kerja sepasukan, prihatin dan bersifat ingin tahu [3].

2. Sorotan Kajian Lepas

Maka untuk membantu pelajar meningkatkan kefahaman dan ingatan dalam pembelajaran Sirah ialah guru perlu mengaplikasikan kaedah pengajaran yang dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menjana idea, melatih pelajar berfikir, berkomunikasi dan berkerjasama, memupuk elemen kreativiti dan meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar. Oleh itu, guru Pendidikan Islam perlu berusaha menghasilkan pembelajaran Sirah yang bermakna dan menarik minat pelajar apabila mempelajari Sirah [4].

Guru merupakan golongan yang berperanan untuk mendidik dan berusaha bagi mengembangkan seluruh potensi murid sama ada dari aspek psikomotor, kognitif, mahupun afektif [20]. Maka menerapkan unsur kreativiti dalam pengajaran, guru Pendidikan Islam perlu merancang pengajaran sebelum bermulanya PdPc. Pembelajaran yang bermakna dan menyeronokkan memerlukan strategi dan perancangan yang mantap [5]. Selain itu, aplikasi BBM yang kreatif didapati dapat merangsang interaksi aktif di dalam kelas dan membantu perkembangan kemahiran berfikir pelajar [6].

Inovasi baru yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam ialah pelajar akan bermain permainan secara berkumpulan, kemudian pelajar akan melaksanakan pelbagai aktiviti dalam permainan tersebut [7]. Hal ini jelas, apabila kanak-kanak bermain, mereka akan dapat mengenal diri dengan menggunakan penyelesaian masalah dan kemahiran membuat keputusan. Kemahiran ini sangat penting kerana guru dan ibu bapa berharap supaya pelajar dapat berfungsi secara efektif apabila berada di dalam dunia sebenar dan mereka berasa seronok semasa mempelajari kemahiran tersebut. Permainan juga menggalakkan kemahiran berfikir semasa bermain. Justeru itu, penggunaan kaedah permainan Sirah ini dapat meningkatkan pengetahuan dan menarik minat pelajar untuk belajar [8]. Hasilnya, kaedah permainan yang digunakan menjurus kepada keperluan pengetahuan secara aktif, pelajar membuat refleksi dan menilai apa yang telah mereka pelajari dalam permainan Sirah tersebut. Oleh hal demikian pelajar akan memberi tumpuan terhadap apa yang dipelajari melalui permainan tersebut. Ia merupakan pembelajaran melalui pengalaman kerana pengalaman adalah pintu kepada kefahaman [9].

3. Penyataan Masalah

KIT i-SIR dibangunkan selepas mengenalpasti beberapa masalah yang wujud ketika pengajaran dan pembelajaran Sirah dijalankan melalui pemerhatian dan penilaian. Antara masalah yang wujud ialah pelajar sukar mengingat isi-isi penting, kurang berminat, kurang menguasai, bosan dan kurang memberi tumpuan ketika sesi p&p dijalankan terutama bidang Sirah yang melibatkan fakta-fakta dan isi cerita yang panjang. Kesannya, pelajar kurang bersemangat untuk mempelajari bidang ini kerana mereka tidak mendapat pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyeronokkan yang dapat meningkatkan kemahiran berfikir, berkomunikasi, bekerjasama dan menyelesaikan masalah [10]. Pengajaran Sirah merupakan salah satu bidang dalam Pendidikan Islam yang merupakan bidang yang mencabar minda pelajar untuk mengingat isi-isi penting dengan baik. Maka sebagai inisiatif untuk memudahkan pelajar mengingat isi-isi penting yang di ajar, KIT i-SIR ini dihasilkan supaya pelajar dapat menganalisis, meneroka, membentangkan dan mengkoordinatkan maklumat di bawah sub topik yang betul. Seterusnya pelajar dapat menyenaraikan isi-isi penting dengan betul dalam brosur yang di sediakan.

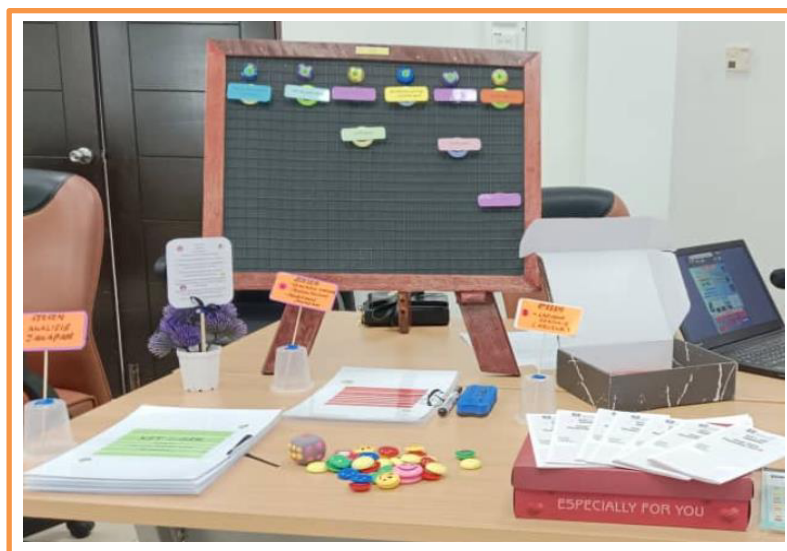
4. Objektif

KIT i-SIR di bangunkan untuk mencapai objektif yang telah ditetapkan. Objektif tersebut ialah untuk merangsang artikulasi pelajar untuk mengingat isi-isi penting dan mampu mengolah semula cerita. Selain itu, KIT i-SIR ini mampu memberi pemahaman yang jelas, keseronokkan belajar, memupuk sifat kepimpinan dalam berkumpulan dan dapat menguasai isi pelajaran dengan baik. Seterusnya menanamkan rasa cinta pelajar untuk mempelajari Sirah Nabi.

5. Ciri-ciri KIT i-SIR

Gambar 1 ialah Produk KIT i-SIR yang mengandungi:

- i. Papan Koordinat (Dawai)
- ii. Set cerita
- iii. Set jawapan
- iv. Brosur (latihan)
- v. Set kuiz



Gambar 1. Produk KIT i-SIR

KIT i-SIR ini mempunyai nilai tambah dalam pembelajaran iaitu:

- i. Koordinat
- ii. Aktiviti Permainan
- iii. Unsur seni
- iv. Memperkasakan tulisan Jawi

6. Metodologi

Penulisan ini dihasilkan melalui kaedah sorotan kajian dan penghasilan produk [11]. Pembacaan berfokus tentang pembelajaran bermakna melalui kit pembelajaran yang digunakan sebagai alat bahan bantu mengajar. Penghasilan KIT i-SIR berkonsepkan kitaran PDCA atau kitaran *Deming* iaitu plan, do, check dan action yang di diambil sempena nama *W.E.Deming*. Kitaran adalah seperti berikut:

- i. Plan (rancang)

Melakukan analisis punca masalah yang di hadapi ketika pengajaran dan pembelajaran dijalankan, mengenal pasti dan menghasilkan produk inovasi yang sesuai bagi menyelesaikan masalah tersebut. Fasa ini dirancang dengan teliti bagi memastikan kit pengajaran yang dihasilkan dapat mencapai objektif yang telah ditetapkan.

ii. Do (buat)

Setelah mempunyai perancangan yang rapi, maka proses integrasi produk inovasi KIT i-SIR dilaksanakan kepada murid Tahun 4 seramai 23 orang pelajar. Pelajar tersebut dibahagikan kepada 6 kumpulan yang terdiri daripada 3-4 orang pelajar.

iii. Check (semak)

Kemudian penilaian dan pemantauan dilaksanakan sama ada produk inovasi tersebut memberi kesan positif atau sebaliknya. Berdasarkan penggunaan KIT i-SIR tersebut, ia mampu menghasilkan pembelajaran yang bermakna dalam bidang sirah kerana ia dapat merangsang pelajar dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif pelajar.

iv. Action (bertindak)

Penambahbaikan diberikan terhadap produk yang di hasilkan bagi memastikan impak yang positif dikekalkan dan tingkatkan bagi mencapai objektif yang ditetapkan. Seterusnya kitaran ini berulang sehingga terhasilnya KIT i-SIR yang sedia ada yang mampu mencapai objektif yang ditetapkan.

Aplikasi Kit i-SIR dalam pembelajaran:

Fasa –fasa penggunaan KIT i-SIR berdasarkan objektif yang terkandung dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Pendidikan Islam Tahun 4 (DSKP) [3]:

Fasa 1 – Minggu 1

Murid dapat menyatakan latar belakang masyarakat Yasrib dalam kumpulan dengan betul.

Murid dapat menjelaskan sekurang-kurangnya 4 isi perjanjian Aqobah 1 dan 2 secara berkumpulan dengan betul

Fasa 2 – Minggu 2

Murid dapat menyatakan sekurang-kurangnya 5 kepentingan perjanjian Aqobah 1 dan 2 secara berkumpulan dengan betul

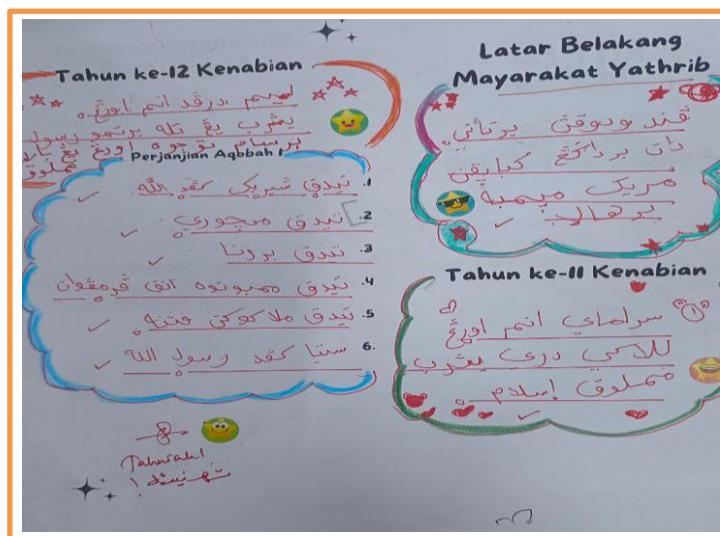
Fasa 3 – Minggu 3

Murid dapat menghuraikan iktibar penerimaan masyarakat terhadap dakwah Nabi Muhammad melalui perjanjian Aqobah 1 dan 2 dengan bantuan guru.

7. Instrumen Kajian

7.1 Dokumen (Latihan Brosur)

Pengkaji telah mengedarkan brosur kosong kepada setiap kumpulan. Pelajar akan menyenaraikan isi-isi penting ke dalam brosur yang di sediakan sebagai latihan bertulis seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 2. Kumpulan terbaik akan di beri stiker sebagai ganjaran. Markah akan diberi berdasarkan jawapan yang betul, kemas dan cantik.



Gambar 2. Hasil kerja murid

7.2 Pemerhatian

Pengkaji menjalankan pemerhatian sepenuhnya ketika aplikasi KIT i-SIR dijalankan kepada pelajar Tahun 4 seramai 23 orang murid yang telah di bahagikan kepada 6 kumpulan. Hasil dari pemerhatian setiap kumpulan bergerak aktif ketika aktiviti di jalankan. Pelajar saling bekerjasama, berasa seronok, pelajar cemerlang memimpin pelajar yang sederhana dan lemah, pelajar berfikir, kreatif dan prihatin. Pengkaji telah memberi markah seperti dalam Gambar 3 untuk memberi semangat kerja sepasukan bagi setiap kumpulan.

KIT i-SIR

PENILAIAN KUMPULAN

KUMPULAN	Brosur (10)	Teamwork (5)	JUMLAH
1	5	4	9
2	5	4	9
3	6	4	10
4	6	4	10
5	3	3	6
6	8	4	12

Gambar 3. Markah kumpulan

7.3 Temu Bual Secara Lisan

Selepas aktiviti dijalankan, pengkaji telah temu bual secara lisan dan umum. Majoriti pelajar menjawab seronok, mudah ingat, boleh bergerak aktif ketika menggunakan KIT i-SIR dalam pembelajaran Sirah.

8. Impak

Impak dan keberkesanan penggunaan KIT i-SIR ini dapat dilihat dari aspek kognitif pelajar iaitu pelajar perlu menganalisis, meneroka, membentangkan dan mengkoordinatkan jawapan dengan betul di papan koordinat (dawai). Hal ini dapat merangsang minda pelajar untuk mengingat isi-isi penting serta artikulasi pelajar untuk mengolah cerita dengan baik serta dapat menyenaraikan isi-isi penting secara berkumpulan dengan betul. Aktiviti pembelajaran sejarah berasaskan analisis sumber-sumber teks cerita yang dirancang teratur dan sistematik dapat meningkatkan kefahaman, kebolehan dan keyakinan murid-murid dalam proses pembelajaran [12].

Pelajar dapat belajar Sirah dengan mudah, seronok dan ceria kerana telah di sediakan set jawapan isi-isi penting yang dapat memudahkan pelajar untuk mengingatinya. Pelajar juga berasa seronok dan ceria kerana terdapat aktiviti permainan dan berkumpulan yang boleh merangsang psikomotor pelajar agar dapat bergerak aktif dan bermakna ketika di dalam kelas.

Pelajar juga di dedahkan dengan semangat kerja berkumpulan yang melibatkan pelajar cemerlang membantu pelajar yang sederhana dan lemah. Mereka di pupuk dengan sifat kepimpinan dan prihatin untuk bergerak sebagai satu kumpulan. Apabila kanak-kanak terlibat dengan aktiviti bermain ketika proses pembelajaran, hal ini bukan sahaja dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih teratur dan menyeronokkan, malah ia dapat melatih kanak-kanak untuk berkomunikasi, berdikari, mempunyai sifat inkuiri dan fokus dalam setiap perkara yang dilakukan [13].

Seterusnya pelajar dapat melakukan latihan bertulis di dalam brosur yang disediakan. Pelajar secara berkumpulan akan berusaha untuk fokus dan menyiapkan latihan tersebut dengan betul, kemas dan cantik. Menjadi kelainan dalam KIT i-SIR ini kerana pelajar menyiapkan latihan dalam brosur kosong yang disediakan berbanding menulis dalam buku tulis. Mereka boleh menunjukkan bakat untuk menghias dan mewarna supaya latihan brosur tersebut nampak kemas dan cantik.

Namun penggunaan KIT i-SIR ini tidak terhad kepada pelajar sekolah sahaja, ia juga bersesuaian untuk seisi keluarga dan orang awam kerana ia membantu mereka untuk menambah pengetahuan tentang Sirah Nabi dan memupuk rasa cinta kepada Nabi Muhammad yang banyak berkorban dalam menjalankan dakwah.

9. Kesimpulan

Kesimpulannya, kajian ini berjaya mencapai objektif yang telah di tetapkan. KIT i-SIR ini mampu memberi impak yang positif kepada pelajar dalam pembelajaran Sirah. Pelajar dapat menguasai topik yang di ajar dan berasa seronok dan aktif ketika aktiviti dijalankan. Guru perlu bijak dalam meneliti objektif yang hendak dicapai dengan perancangan aktiviti yang teratur dan mengenal pasti bahan atau sumber yang bersesuaian dengan tahap pelajar serta menyusun strategi pengajaran dan pembelajaran dengan sistematik. Kreativiti dan pengetahuan guru tentang pendekatan pengajaran yang berkesan dan bermakna perlu selari dengan ruang lingkup fitrah kanak-kanak yang berupaya menghasilkan pengajaran yang berkesan dan meningkatkan penguasaan pelajar dalam pembelajaran Sirah [14]. Untuk menjadi seorang guru yang terbaik dari aspek sikap, guru seharusnya mempunyai lima ciri berikut, iaitu (i) mempunyai kemahiran asas yang tinggi sebagai keperluan dalam pengajarannya. (ii) menguasai disiplin ilmu. (iii) boleh mengaitkan ilmu dan pengetahuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. (iv) sentiasa peka dengan pencapaian murid bagi tujuan untuk

memperbaiki dan meningkatkan amalan pengajaran. (v) sentiasa ikhlas dan bertanggungjawab dengan ilmu yang disampaikan [15].

Pengakuan

Penyelidikan ini adalah inspirasi daripada kajian Matching Grant bertajuk Amalan Kreativiti Pengajaran Guru Pendidikan Islam Menerusi E-Learning di Malaysia dan Indonesia (kod SO: 14953)

Rujukan

- [1] Ismail, Musyriyah, and Nurfaradilla Mohamad Nasr. "Keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa inggeris dari segi penglibatan murid dan pengkelan pembelajaran." *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR)* 4, no. 10 (2021): 49-61.
- [2] Abdullah, Wan Ali Akbar Wan, and Nursafra Mohd Zhaffar. "Inovasi pendidikan Islam: Inspirasi dan transformasi." *Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM)* (2018).
- [3] Malaysia, Kementerian Pendidikan. "Dokumen standard kurikulum dan pentaksiran." Kuala Lumpur (2018).
- [4] Awi, Nur Adibah Liyana, and Hafizhah Zulkifli. "Kaedah Fan-N-Pick dalam Pembelajaran Sirah Pendidikan Islam: Fan-N-Pick Method in The Learning of Sirah in Islamic Education." *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education* 4, no. 2 (2020): 61-69. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v4i2.42>
- [5] Awi, Nur Adibah Liyana, and Hafizhah Zulkifli. "Amalan kreativiti guru pendidikan islam dalam pembelajaran abad ke-21." *Asean Comparative Education Research Journal On Islam And Civilization (Acer-J)*. eISSN2600-769X 4, no. 1 (2021): 40-54.
- [6] Rahim, Norhazira Abdul, Sahril Agus, and Nor Aijratul Asikin. "Minat dan Sikap Pelajar Terhadap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPC) Dalam Pendidikan Jasmani: Students' Attitude and Interest Towards the Use of Teaching Aids in Learning and Facilitation in Physical Education." *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education* 5, no. 2 (2021): 77-86. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v5i2.16>
- [7] Sharif, Mohd Saifun Aznin Mohd, Mohd Fadzil Kamarudin, Mohd Hasrul Kamarulzaman, Mior Muhammad Saiful Nizam Mohd Saali, Muhammad Zaim Esrati, and Mohd Nor Latif. "Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran Sirah Melalui Permainan Dalam Kalangan Pelajar Pintar Cerdas: Teaching and Learning Innovation Through Games Among Pintar Cerdas Students." *AL-MAQASID: The International Journal of Maqasid Studies and Advanced Islamic Research* 3, no. 2 (2022): 49-62. <https://doi.org/10.55265/almaqasid.v3i2.43>
- [8] Fleisher, P. "Brain food: Game that makes kids think." *Selangor Darul Ehsan: Masterpiece* (1997).
- [9] Zahari, Nuril Ham Al Hafizah, Sharifah Norshah Bani Syed Bidin, and Syadhah Nor Wan Syamsuddin. "Kepentingan pengajaran dan pemudahcaraan berbantuan permainan digital bagi mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah." *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge* 2, no. 2 (2021): 19-28.
- [10] Awi, Nur Adibah Liyana, and Hafizhah Zulkifli. "Amalan kreativiti guru pendidikan islam dalam pembelajaran abad ke-21." *Asean Comparative Education Research Journal On Islam And Civilization (Acer-J)*. eISSN2600-769X 4, no. 1 (2021): 40-54.
- [11] Zokhi, Aini Nurrasyidah Md. "Aplikasi Inovasi Q-Track Kit Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Bagi Modul Teoritik: Innovative Application of Q-Track Kit in the Teaching and Learning Process for Theoretical Modules." *International Journal of Advanced Research in Future Ready Learning and Education* 27, no. 1 (2022): 20-29.
- [12] Kaviza, M. "Motivasi intrinsik dan kemahiran berfikir kritis dalam pembelajaran sejarah berasaskan analisis sumber-sumber teks: Satu kajian faktorial: Intrinsic motivation and critical thinking skill in learning history based on the analysis of text sources: A factorial study." *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 13, no. 1 (2020): 17-26. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol13.1.3.2020>
- [13] Zulfikri, Aqila Zahirah, and Abdul Halim Masnan. "The Use of Interactive Games in Children's Teaching and Learning Processes: An Innovation: Penggunaan permainan interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak: Suatu inovasi." *Southeast Asia Early Childhood Journal* 12, no. 1 (2023): 128-134. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol12.1.10.2023>
- [14] Nahar, Naquiah, and Jimaain Safar. "Pendekatan Bermain Sebagai Wahana dalam Mempertingkatkan Keberkesanan Pengajaran Jawi." *Jurnal Teknikal dan Sains Sosial* 7, no. 1 (2017): 17-27.
- [15] Dill, David D. *What teachers need to know: The knowledge, skills, and values essential to good teaching*. Jossey-Bass Inc., Publishers, 350 Sansome Street, San Francisco, CA 94104., 1990.
- [16] Husin, Kamaruddin Hj. *Pedagogi bahasa (perkaedahan)*. Kumpulan Budiman, 1998.

- [17] Nawj, Noor Hisham Md, and Noor Hisham. "Sinergi Pemikiran Islam Kritis Kreatif." *Kelantan: Penerbit Universiti Malaysia Kelantan* (2014).
- [18] Kamus Dewan Edisi Ke 3. *Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka*. (2002).
- [19] Abd Hamid, Mohd Azhar. "Kreativiti Konsep Teori & Praktis." *Selangor: Universiti Teknologi Malaysia* (2004).
- [20] Tamuri, Ab Halim, and Mohamad Khairul Azman Ajuhary. "Amalan pengajaran guru Pendidikan Islam berkesan berteraskan konsep mu 'allim." *Journal of Islamic and Arabic Education* 2, no. 1 (2010): 43-56.