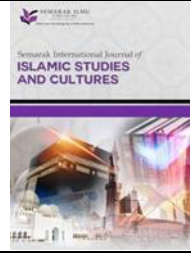




Semarak International Journal of Islamic Studies and Culture

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



Fostering Islamic Education among Primary School Learners using i-FIKR IBADAH

i-FIKR IBADAH Pengukuhan Pendidikan Islam Murid Sekolah Rendah

Mohamad Zulhaimi Ishak¹, Mardzelah Makhsin^{1,*}

¹ Pusat Pengajian Pendidikan, Universiti Utara Malaysia (UUM), Kedah, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 28 February 2024

Received in revised form 24 March 2024

Accepted 24 April 2024

Available online 1 June 2024

Keywords:

Fun Learning; Islamic Education;
cognitive; psychomotor

Didik hiburan, Pendidikan Islam, kognitif,
psikomotor

ABSTRACT

The i-FIKR IBADAH innovation is inspired by a fun learning approach. The aim is to diminish the problem regarding the issue of lack of learners' interest in learning Islamic Education in school institutions. This innovation is designed by focusing on stimuli development in learners' cognitive, affective, and psychomotor aspects by learning through play, specifically by using sets of puzzle cards that involve problem-solving activities. The i-FIKR IBADAH is an initiative to involve the learners with the simulated and interesting classrooms in a way to enhances learners' interest in learning Islamic Education. A qualitative methodology was conducted by interviewing twelve learners and one teacher as an education practitioner to gauge their responses to the innovation. The collected data was analyzed using a thematic approach in the Atlas TI package. The finding demonstrated that the i-FIKR IBADAH innovation is effective in increasing learners' understanding and interest in Islamic Education primary education institutions. Generally, by learning through play the i-FIKR IBADAH innovation is an inspiration for a better education by fostering learners' understanding and discernment of Islamic values in teaching and learning strategies that involve cognitive, affective, and psychomotor.

Inovasi i-FIKR IBADAH berasaskan pendekatan didik hiburan. Tujuannya untuk mengatasi isu kurang minat pelajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam di sekolah. Penghasilan inovasi ini berfokus kepada rangsangan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor pelajar dengan menggunakan elemen permainan, khususnya melalui penggunaan kepingan puzzle yang memerlukan pelajar untuk mencari jawapan yang betul. i-FIKR IBADAH adalah inisiatif dalam meningkatkan interaktiviti dalam pembelajaran dan seterusnya meningkatkan minat pelajar terhadap mata pelajaran tersebut. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan temubual 12 orang pelajar yang terlibat dalam permainan i-FIKR IBADAH, serta seorang guru yang melaksanakan penggunaan permainan tersebut dalam pengajaran. Dapatan daripada sesi temubual dianalisis menggunakan kaedah analisis tematik dengan perisian Atlas TI. Hasil kajian menunjukkan keberkesanan inovasi i-FIKR IBADAH dalam meningkatkan minat dan pemahaman murid terhadap Pendidikan Islam di sekolah rendah. Secara amnya, inovasi i-FIKR IBADAH dengan pendekatan didik hiburan memenuhi aspirasi untuk meningkatkan mutu pendidikan serta memperkukuhkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Islam dengan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan kognitif, afektif dan psikomotor

* Corresponding author.

E-mail address: mazfaniy@uum.edu.my

1. Pengenalan

Didik hibur ialah satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang memberikan pelajar peluang mengintegrasikan, bereksperimen dan menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam modul dengan melakukan sesuatu aktiviti yang seronok dan bermakna [7]. Didik hibur juga merupakan kaedah baharu yang didatangkan kepada pelajar sebagai alternatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam. Ia bertujuan untuk menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran yang mampu menarik minat pelajar. Fokusnya adalah untuk membantu pelajar menguasai bidang-bidang dalam Pendidikan Islam terutama bidang ibadah melalui didik hibur. Perkara ini selari dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam melakukan transformasi pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah dengan harapan ia menjadi lebih interaktif dan wujud elemen pembelajaran berpusatkan murid apabila didik hibur dilaksanakan oleh guru. Oleh yang demikian, pembelajaran Pendidikan Islam akan lebih mudah dihayati dan difahami oleh murid.

Antara unsur yang terdapat dalam Didik Hibur ialah unsur permainan yang diterapkan secara sistematik dan terancang [10]. Pembelajaran berasaskan permainan sangat berkesan jika dilaksanakan kerana bermain sangat sinonim kanak-kanak dan merupakan bahasa semulajadi mereka dan alat permainan pula ialah perkataan mereka [6]. Sehubungan itu, penghasilan inovasi i-FIKR IBADAH yang berteraskan didik hibur melalui kaedah permainan dalam pembelajaran untuk menarik minat dan memotivasikan murid untuk mempelajari dan memahami Pendidikan Islam. Penguasaan Pendidikan Islam di kalangan murid sangatlah penting kerana Pendidikan Islam sangat mementingkan keseimbangan dalam melahirkan insan intelektual. Pendidikan Islam juga mestilah memfokuskan aspek 'pengetahuan' dan 'pengamalan' bukan hanya sekadar 'ada'. Dalam erti kata lain bagaimana murid mengamalkan nilai-nilai agama yang mereka pelajari dalam kehidupan seharian [19]. Ini selaras dengan apa yang terdapat dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Islam, yang terdiri daripada bidang Al-Quran, Hadis, Akidah, Ibadah, Adab, Sirah, dan Jawi yang dilaksanakan secara berasingan mengikut keperluan pelajar.

i-FIKR IBADAH merupakan hasil inovasi daripada permainan *sliding puzzle* kerana *puzzle* mudah dihasilkan oleh guru dan mudah juga digunakan oleh pelajar [1]. Ia menggabungkan domain pembelajaran murid iaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kognitif murid berlaku apabila murid memikirkan jawapan terhadap soalan, psikomotor pula berlaku apabila murid menggerakkan kepingan *puzzle* ketika mencari jawapan manakala afektif murid terhasil apabila mereka bermotivasi mempelajari Pendidikan Islam melalui permainan. Selain itu, permainan i-FIKR IBADAH dihasilkan sebagai suatu pengukuhan terhadap pengetahuan dan kefahaman murid dalam Pendidikan Islam terutama dalam bidang Ibadah.

2. Penyataan Masalah

Kemerosotan pencapaian pelajar dalam Pendidikan Islam bermula apabila segelintir pelajar menunjukkan minat yang rendah dalam subjek itu. Dalam kajian yang dijalankan di beberapa sekolah rendah di daerah Rawang, Jemali *et al.*, [8] mendapati bahawa pencapaian murid tahun empat dalam program j-QAF adalah sederhana. Ini disebabkan masih terdapat guru Pendidikan Islam yang menggunakan kaedah tradisional yang berpusatkan guru semata-mata. Berdasarkan kajian daripada Mustaffa *et al.*, [11] terdapat guru-guru terutamanya guru di kawasan pedalaman masih mengaplikasikan kaedah pembelajaran dan pengajaran secara tradisional atau lebih dikenali sebagai "chalk and talk" semata-mata. Kaedah pengajaran yang berkesan sangat penting untuk diaplikasikan dalam menentukan penguasaan murid dan pada masa yang sama menarik minat murid untuk terus

belajar dan berusaha mengaplikasi dan menghayati apa yang difahami [17]. Oleh itu i-FIKR IBADAH yang berkonsepkan didik hibur dihasilkan sebagai alternatif dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam agar minat dan motivasi murid terhadap pembelajaran Pendidikan Islam sentiasa konsisten dan menguasai serta menghayati isi Pelajaran yang dipelajari dan difahami.

3. Persoalan Kajian

Dua soalan kajian berikut disenaraikan bagi memastikan objektif daripada penghasilan permainan i-FIKR IBADAH ini tercapai iaitu:

- i. Apakah pandangan pelajar terhadap penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam?
- ii. Apakah pandangan guru terhadap penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam?

4. Tinjauan Literatur

4.1 Didik Hibur Dalam Pendidikan Islam

Pembelajaran abad ke-21 (PAK21) merupakan suatu program yang mampu bertindak menjadi agen perubahan baru mengikut keperluan semasa pendidikan masakini. PAK 21 lebih menjurus kepada aktiviti dalam proses pembelajaran yang melibatkan penglibatan murid sepenuhnya. Elemen-elemen tersebut juga disebut sebagai standard asas PAK 21 yang berperanan sebagai nilai tambah kepada pembelajaran murid. Didik hibur merupakan salah satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang boleh diaplikasikan bagi merealisasikan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang ingin melihat system pendidikan negara kita standing dengan peringkat global.

Antara ciri-ciri didik hibur ialah sesi pengajaran dan pembelajaran mestilah menyeronokkan seperti mempunyai aspek nyanyian dan permainan. Selain itu, pembelajaran yang berlaku mampu mengurangkan kebimbangan dalam diri pelajar dan satu sesi pembelajaran yang berlaku penuh dengan pelbagai operasi yang menarik minat murid dan memotivasikan mereka [15]. Menurut kajian yang dijalankan oleh Shitiq dan Mahmud [18] yang menggunakan pendekatan didik hibur melalui 'Permainan Ular dan Tangga' dalam pengajaran jawi yang merupakan salah satu bidang dalam Pendidikan Islam mendapati peningkatan tahap minat murid dalam pembelajaran Jawi dengan menggunakan pendekatan pendidikan dan hiburan yang dicadangkan. Dapatan ini disokong oleh kajian Rusmin [13] yang menggunakan pendekatan didik hibur melalui kaedah nyanyian melodi dalam Pendidikan Islam ketika pembelajaran nama-nama malaikat dan tugas-tugasnya. Pengkaji mendapati murid-murid menunjukkan respon tingkah laku yang baik dan penuh minat dalam aktiviti nyanyian. Ini membuktikan penggunaan didik hibur berupaya untuk meningkatkan pembelajaran dan membantu penguasaan pelajar terhadap pendidikan Islam.

4.2 Teori Kognitif dan Psikomotor Dalam Inovasi i-FIKR IBADAH

Teori kognitif menjadi salah satu tunjang dalam PAK21. Kemahiran kognitif melalui pendekatan bermain dan meneroka merupakan strategi yang penting dalam proses pembelajaran kanak-kanak [20]. Ini bertepatan dengan maksud Teori Kognitif di mana ia melibatkan keupayaan untuk mengelola, menyusun, menyimpan serta memproses kembali pengalaman yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi oleh individu. Menurut Saleh dan Rosli [14], daya pemikiran kreatif individu untuk berfikir secara kreatif dan kritikal dalam proses pembelajaran banyak dipengaruhi oleh Teori Kognitif. Oleh itu, dapat difahami bahawa teori kognitif berasaskan proses pemikiran, iaitu proses

mental dalaman yang membolehkan orang mengetahui, mengesan, menyimpan, mencapai dan mengingat maklumat untuk digunakan semula[5].

Melihat dari segi psikomotor pula menurut Cooper dan Higgins [3] melalui Khamis *et al.*, [9] domain psikomotor mengutamakan aspek pergerakan fizikal dan kemahiran motor. Pembelajaran motor ialah proses gabungan latihan dan pengalaman yang memberi kesan perubahan tindakan atau pergerakan yang kekal dan terdapat banyak kajian terdahulu telah menunjukkan proses dan pembelajaran lebih efektif jika melibatkan penggunaan pancaindera yang pelbagai [12]. Melihat kepada kepentingan kedua-dua teori ini dalam pembelajaran murid, pengkaji telah menerapkan dua domain ini ke dalam inovasi i-FIKR IBADAH agar memberi kesan yang afektif ketika diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam.

5. Pembangunan Inovasi

5.1 Fasa Analisis

Fasa analisis dilaksanakan melalui kaedah analisi artikel-artikel berkaitan dengan Pendidikan Islam. Ia dijalankan bagi mengenal pasti masalah dan cara penyelesaian yang sesuai. Tujuan fasa ini dijalankan kerana ingin memastikan rekabentuk inovasi yang dihasilkan nanti mampu menjadi penyelesaian bagi masalah yang dihadapi.

5.2 Fasa Reka Bentuk

Fasa seterusnya ialah fasa reka bentuk. Pengkaji mengadaptasikan permainan i-FIKR IBADAH daripada permainan *sliding puzzle*. Pembaharuan idea dari permainan *sliding puzzle* ini berlaku ketika kepingan dalam sliding puzzle digerakkan untuk mencantumkan gambar, kepingan dalam i-FIKR IBADAH digerakkan untuk mencari jawapan.

5.3 Fasa Pembangunan

Fasa Pembangunan merupakan fasa yang ketiga dalam penghasilan permainan i-FIKR IBADAH. Terdapat empat komponen yang dibangunkan iaitu papan permainan, kad soalan, kepingan puzzle dan papan skor. I-FIKR IBADAH dibangunkan berkonsepkan gamifikasi iaitu terdapat tiga *level* berbeza bagi memastikan pelajar bermotivasi untuk mencapai level tertinggi. Rujuk Rajah 1 di bawah



Rajah 1. Reka bentuk i-FIKR IBADAH

5.4 Fasa Pelaksanaan

Fasa keempat merupakan fasa pelaksanaan. Fasa ini dijalankan bagi menguji keberkesanan inovasi yang dihasilkan. Selain itu, fasa ini juga sangat penting dalam memastikan produk mencapai objektif yang telah ditetapkan [1]. Inovasi i-FIKR IBADAH diuji penggunaannya terhadap murid sekolah rendah ketika proses pengajaran dan pembelajaran seperti Rajah 2.



Rajah 2. Penggunaan i-FIKR IBADAH ketika sesi pengajaran dan pembelajaran

5.5 Fasa Penilaian

Fasa terakhir ini dilaksanakan untuk menilai keberkesanan produk inovasi yang dibangunkan dan sejauh mana ia mencapai objektif yang telah ditetapkan. Penilaian dijalankan menggunakan metodologi kajian yang telah ditetapkan.

6. Metodologi Kajian

Kajian ini merupakan kajian lapangan yang berbentuk kualitatif dengan menggunakan pendekatan temuduga separuh berstruktur dengan responden kajian iaitu dengan membangunkan soalan terbuka bagi mendapat respon. Pengkaji menggunakan persampelan mudah atau *Convenience Sampling* [16] iaitu dengan menemubual 12 orang murid sebagai responden kajian yang menggunakan i-FIKR IBADAH dan seorang guru yang melaksanakan penggunaan i-FIKR IBADAH dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dapatan yang diperolehi dibaca, disemak, ditingkat dan dilengkapi kemudian data tersebut ditranskripsikan menggunakan perisian ATLAS.ti 9. Hasil dapatan dianalisis menggunakan kaedah *thematic analysis* iaitu salah satu cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh pengkaji [2]. Oleh itu, dapatan daripada temubual dianalisis dengan melabel setiap data kepada tema-tema tertentu, dan kesimpulan dilakukan berdasarkan soalan kajian. Tema-tema tersebut ditentukan berdasarkan maklumat yang diperolehi melalui maklum balas pelajar terhadap temubual.

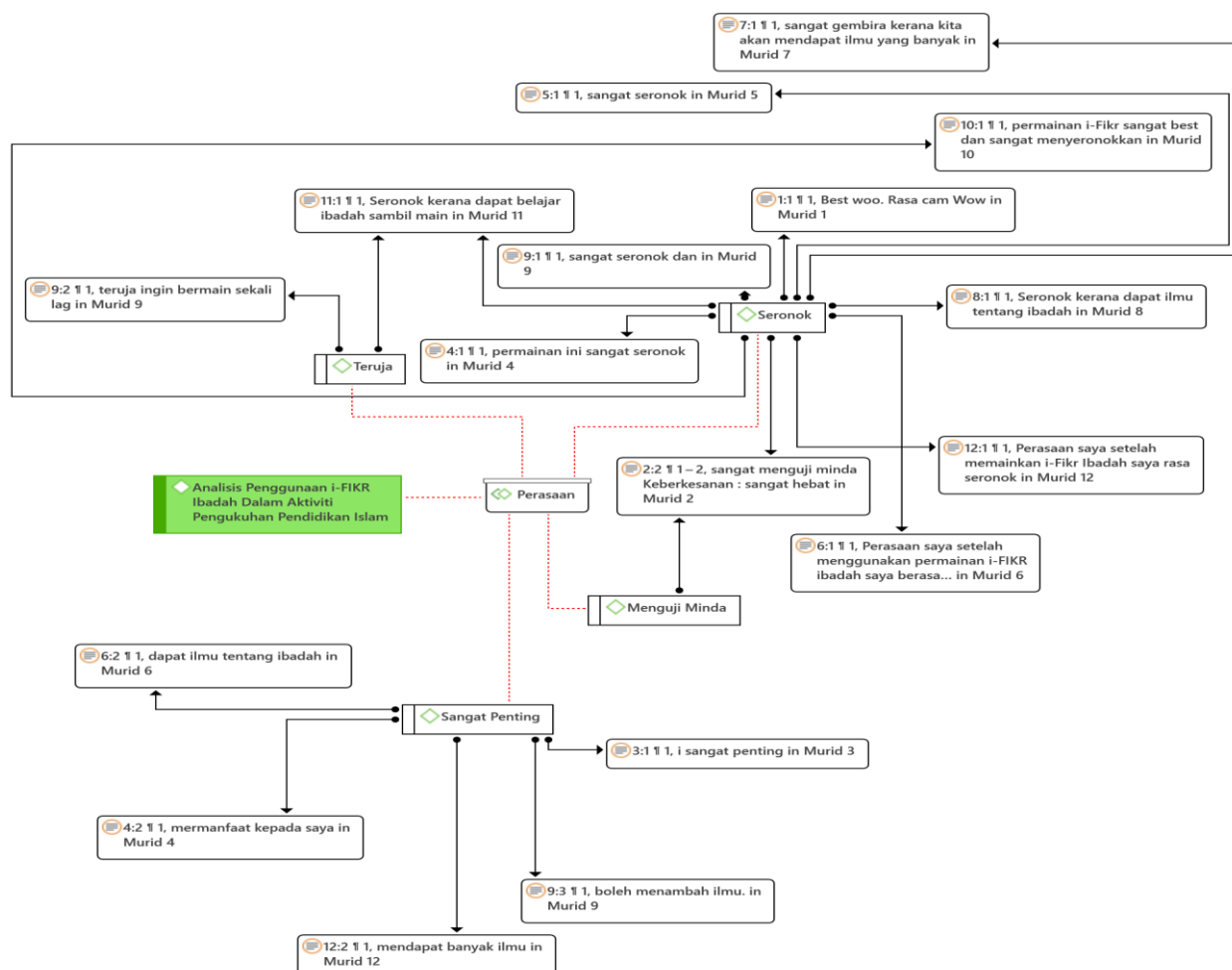
7. Dapatan Kajian

Dapatan kajian kualitatif terhasil daripada temubual bersama 12 orang murid Tahun 4 dan seorang guru. Dapatan ini kemudiannya dijadikan dua bentuk struktur iaitu 'Analisis Penggunaan i-FIKR IBADAH Dalam Aktiviti Pengukuhan Pendidikan Islam' untuk murid dan 'Analisis Temubual Guru

Terhadap Penggunaan i-FIKR IBADAH untuk guru. Hasil analisis temubual murid mendapati tiga tema terhasil iaitu tema pertama perasaan dengan sub tema teruja, seronok, menguji minda dan sangat penting. Tema kedua iaitu impak dengan sub tema membantu dalam pelajaran, berkesan dan sangat baik. Tema ketiga iaitu reka bentuk dengan sub tema cantik, kreatif dan menarik. Temu bual guru pula menghasilkan empat tema iaitu membantu koperatif murid, membantu kognitif murid, mudah dan tepat serta berinovasi.

7.1 Tema Perasaan

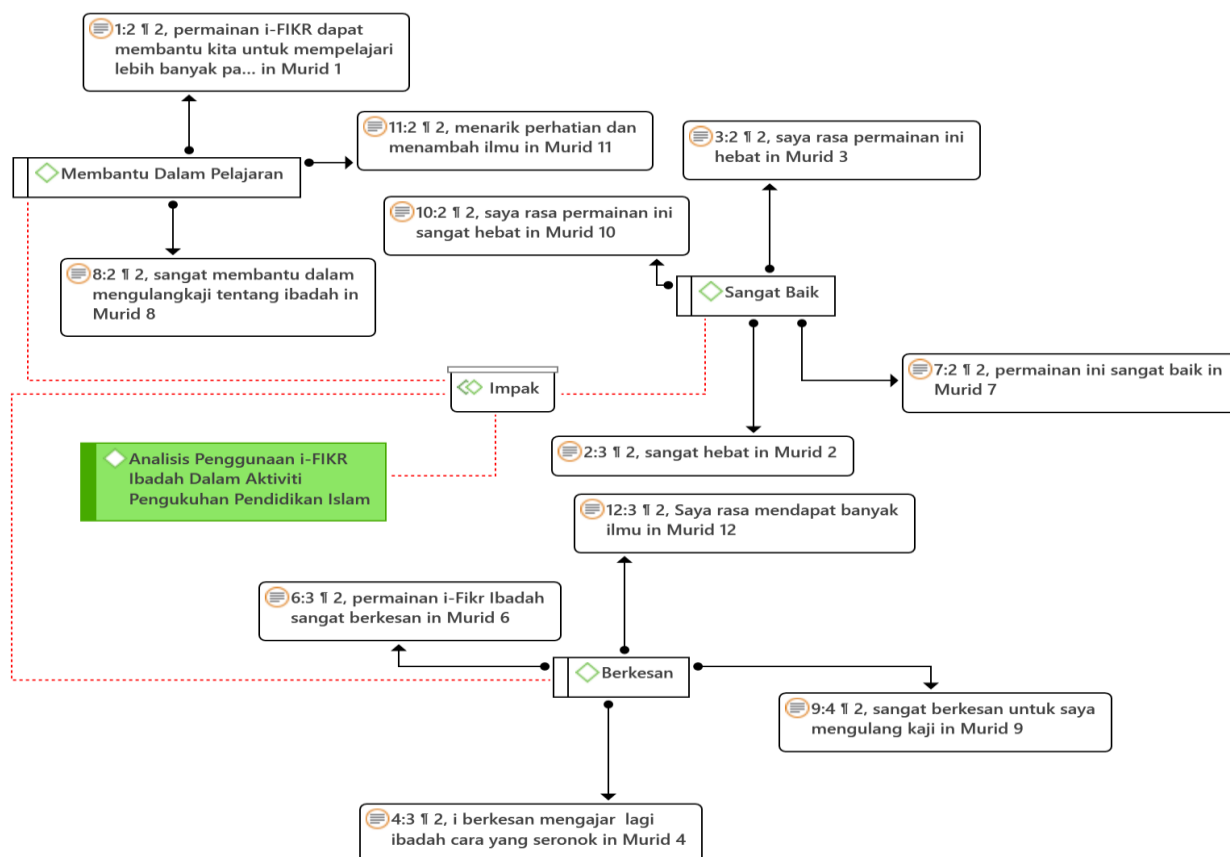
Rajah 3 menunjukkan struktur 'Analisis Penggunaan i-FIKR IBADAH Dalam Aktiviti Pengukuhan Pendidikan Islam' tema perasaan. Sub tema yang pertama menunjukkan bahawa pelajar-pelajar mempunyai perasaan seronok ketika mengaplikasikan permainan i-FIKR IBADAH (Murid 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 dan 12). Murid juga merasakan inovasi ini menguji minda ketika bermain iaitu sub tema yang kedua (Murid 2). Murid juga menunjukkan perasaan teruja ketika menggunakan permainan ini merupakan sub tema yang ketiga (Murid 9 dan 11) dan sub tema yang terakhir murid menyatakan bahawa mereka merasa permainan ini sesuatu yang sangat penting dan bermanfaat.



Rajah 3. Analisis Penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam tema perasaan

7.2 Tema Impak

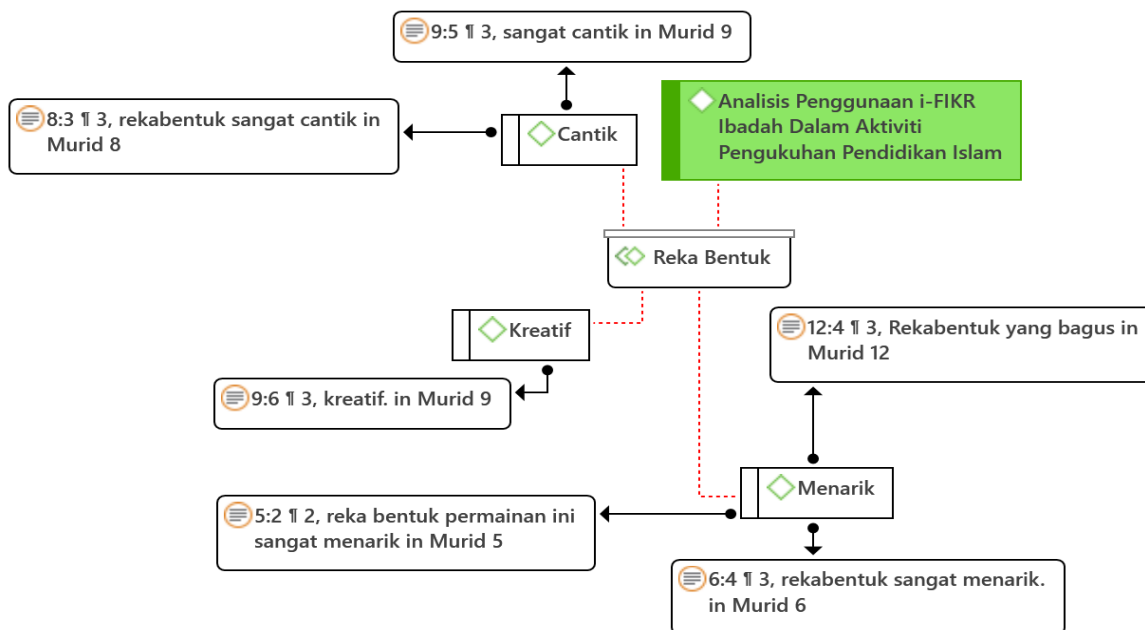
Rajah 4 memaparkan struktur 'Analisis Penggunaan i-FIKR IBADAH Dalam Aktiviti Pengukuhan Pendidikan Islam' tema impak. Sub tema yang pertama bagi impak ialah murid menyatakan permainan i-FIKR IBADAH sangat membantu dalam pelajaran mereka (Murid 1, 8 dan 11). Sub tema yang kedua pula menunjukkan permainan ini memberi impak yang sangat baik dalam pembelajaran mereka (Murid 2, 3, 7 dan 10). Sub tema yang terakhir bagi impak iaitu keberkesanan inovasi i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan dan ulang kaji (Murid 4, 6, 9 dan 12).



Rajah 4. Analisis penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam tema impak

7.3 Tema Reka Bentuk

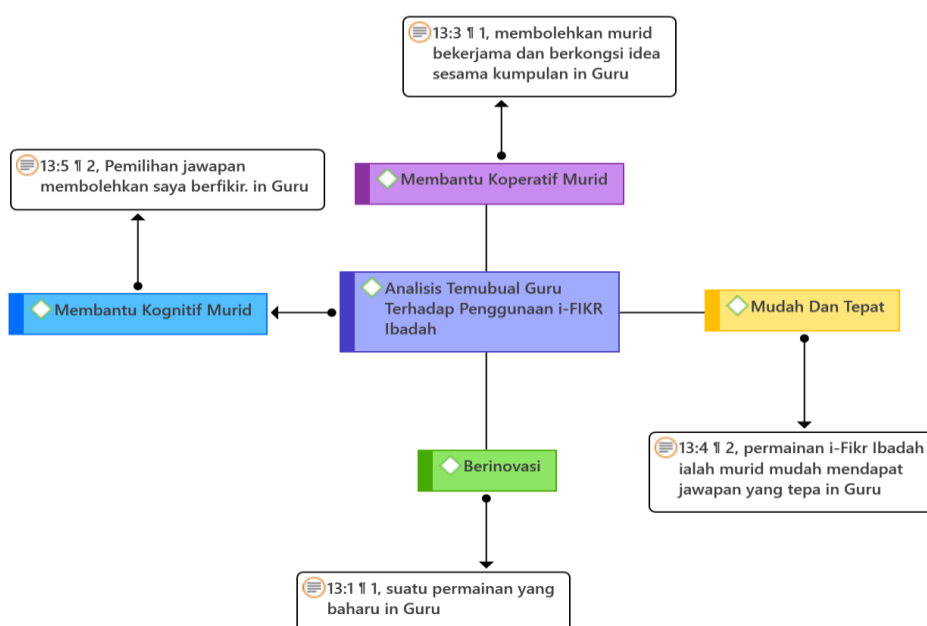
Rajah 5 menunjukkan struktur 'Analisis Penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam' tema reka bentuk. Sub tema yang pertama murid memberi maklum balas bahawa reka bentuk permainan i-FIKR IBADAH ini cantik (Murid 8 dan 9). Terdapat juga murid yang memberi respon terhadap permainan ini dengan menyatakan reka bentuk i-FIKR IBADAH kreatif iaitu sub tema yang kedua (Murid 9). Sub tema yang terakhir ialah murid menyatakan inovasi ini sangat menarik dari segi reka bentuk (Murid 5, 6 dan 12).



Rajah 5. Analisis penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam tema reka bentuk

7.3 Tema Temubual Guru

Rajah 6 menunjukkan struktur analisis temubual guru terhadap penggunaan i-FIKR IBADAH dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Tema yang pertama ialah membantu koperatif murid "membolehkan murid bekerjasama dan berkongsi idea sesama Kumpulan". Seterusnya guru menyatakan bahawa permainan i-FIKR IBADAH membantu kognitif murid iaitu tema yang kedua: "Pemilihan jawapan membolehkan saya berfikir". Tema yang ketiga pula ialah permainan ini mempunyai ciri yang mudah dan tepat: "murid mudah mendapatkan jawapan dengan tepat". Tema yang terakhir pula ialah berinovasi: "saya melihat i-FIKR IBADAH ini suatu permainan yang baharu dan menarik minat murid".



Rajah 6. Struktur analisis temu bual guru terhadap penggunaan i-FIKR IBADAH

8. Perbincangan

Hasil daripada analisis kajian ini mampu menyelesaikan persoalan kajian yang timbul sebelum ini, iaitu (i) pandangan pelajar terhadap penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam dan (ii) pandangan guru terhadap penggunaan i-FIKR IBADAH dalam aktiviti pengukuhan Pendidikan Islam. Dapatan kajian ini berbentuk kualitatif. Keseluruhan kajian melalui instrumen temubual separa berstruktur. Berdasarkan tema dan sub tema yang terhasil pengkaji mendapati bahawa permainan i-FIKR IBADAH telah memberi kesan yang sangat positif terhadap responden kajian iaitu murid sekolah rendah. Perasaan seronok dan teruja dapat diperhatikan ketika ditemubual. Murid juga sangat bermotivasi, tidak bosan, tidak mengantuk dan aktif ketika permainan i-FIKR IBADAH dilaksanakan. Dapatan ini telah menjawab persoalan pertama kajian. Persoalan kedua kajian ini juga diselesaikan melalui dapatan kajian daripada analisis temubual responden guru yang melaksanakan penggunaan i-FIKR IBADAH dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Responden memberi maklum balas yang sangat positif berdasarkan tema-tema yang telah dinyatakan.

Dapatan daripada temubual ini membuktikan permainan i-FIKR IBADAH yang bercirikan didik hibur mampu mencipta keseronokan belajar dalam diri murid. Pembelajaran juga menjadi lebih afektif dan mampu mengekalkan minat murid dalam pembelajaran Pendidikan Islam seterusnya menjadikan murid menguasai apa yang dipelajari, mengamalkannya dan menghayatinya dalam hidup mereka. Dapatan ini selari dengan kajian Hambali dan Lubis [4] yang menyatakan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran dapat membantu pengajaran guru dan mampu mewujudkan penyertaan aktif murid, pengajaran menjadi lebih menarik, mampu meningkatkan motivasi murid, murid mampu mengenal kekuatan dan kelemahan diri, kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif dapat dibina dan mampu meningkatkan pencapaian murid dalam Pendidikan Islam. Kajian Zokhi [21] yang telah membangunkan Inovasi Q-Track Kit menyatakan pembelajaran berasaskan permainan memberi impak yang positif kepada pelajar, pensyarah atau guru, organisasi dan komuniti.

9. Kesimpulan

Kepelbagaian kaedah pengajaran dan pembelajaran memainkan peranan utama dalam meningkatkan sesuatu kemahiran pembelajaran murid. Para guru secara amnya dan guru Pendidikan Islam khususnya mestilah tidak hanya bergantung kepada cara tradisi tetapi sentiasa peka dan seiring dengan Pembelajaran Abad Ke-21 yang menjadi kiblat dalam pelaksanaan Pendidikan di Malaysia dan juga di peringkat global. Terbukti aplikasi didik hibur dalam pendidikan melalui pembelajaran berasaskan permainan mampu memberikan konsistensi dalam memotivasikan murid, pencapaian dan penghayatan dalam Pendidikan Islam dan juga subjek-subjek yang lain.

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] Anjaleka, Kholis. "Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Mata Pelajaran PAI." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 4 (2021): 114-119. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>.
- [2] Braun, Virginia, and Victoria Clarke. Thematic analysis. American Psychological Association, 2012.
- [3] Cooper, Darren, and Steve Higgins. "The effectiveness of online instructional videos in the acquisition and demonstration of cognitive, affective and psychomotor rehabilitation skills." *British journal of educational technology* 46, no. 4 (2015): 768-779. <https://doi.org/10.1111/bjet.12166>.
- [4] Hambali, Kitikedizah Binti, and Maimun Aqsha Lubis. "Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam." *ASEAN COMPARATIVE EDUCATION RESEARCH JOURNAL ON ISLAM AND CIVILIZATION (ACER-J)*. eISSN2600-769X 5, no. 1 (2022): 58-64.
- [5] Hussin, Ridzuan. "Pendekatan Teori Pembelajaran Kognitivisme dalam Pendidikan Seni Visual (PSV): Theoretical Approach to Cognitive Learning in Visual Art Education." *KUPAS SENI* 1 (2013).
- [6] Ibharim, Nur Shakila, Nor Aishah Othman, and Nurul Iman Abdul Jalil. "Penggunaan Pendekatan Terapi Bermain dalam Mengenalpasti Isu dan Permasalahan Kanak-Kanak: The Use of Play Therapy Approaches in Identifying Children's Issues and Problems." *International Journal of Advanced Research in Future Ready Learning and Education* 26, no. 1 (2022): 9-24.
- [7] Jamian, Abdul Rasid, Nurul Nadiyah Razali, and Shamsudin Othman. "Pengaplikasian teknik didik hibur meningkatkan pencapaian penulisan karangan bahasa Melayu." *Jurnal Pendidikan Malaysia* 41, no. 1 (2016): 39-45.
- [8] Jemali, Misnan, Mohd Shahrin Razali, Surya Szali, Noradillah Hashim dan Hasliza Jaafar. Keberkesanan pengajaran j-QAF di sekolah. Kajian penyelidikan, Jabatan Pengajian Islam, UPSI. (2009)
- [9] Khamis, Hanapiah, Azali Rahmat, and Norkhalid Salimin. "Pembinaan instrumen pentaksiran ekstensif modifikasi permainan kategori memadam dalam mata Pelajaran Pendidikan Jasmani tahun 5." *e-Academia Journal* 7, no. 2 (2018): 146-159.
- [10] Kusnum, Mohd Zahar, and Affero Ismail. "Penerapan Kaedah Didik Hibur Terhadap Motivasi Belajar Di Kalangan Murid Di Sebuah Sekolah Rendah Daerah Kluang." In *Seminar Pendidikan Johor*, pp. 19-20. 2016.
- [11] Mustaffa, Zurina, Zaharah Hussin, and Abdul Muhsien Sulaiman. "Tahap pengetahuan kurikulum dan amalan pedagogi terbeza guru-guru Pendidikan Islam Zon Selatan Malaysia." *Tinta Artikulasi membina ummah* 7, no. 2 (2021): 1-11.
- [12] Rosli, Nur Najihah, Farul Afendi Bahari, Mohamed Nor Azhari Azman, Tee Tze Kiong, and Jumintono Jumintono. "Keberkesanan ABM Pasang Bongkar Rak Alat Tulis dalam Merangsang Psikomotor Murid Bermasalah Pembelajaran Tahap 3 dan 4." *Sains Humanika* 10, no. 3-3 (2018). <https://doi.org/10.11113/sh.v10n3-3.1521>.
- [13] Rusmin, Mohd Izzuddin Akmal Bin. "Keberkesanan nyanyian melodi ria untuk meningkatkan kemahiran mengingat nama 10 malaikat bagi murid tahun 2 Delima SK Kampung Gemuroh." *Kuala Terengganu. Institut Pendidikan Guru Kampus Dato'Razali Ismail* (2011).
- [14] Saleh, Nor Shela, and Mohd Shafie Rosli. "Kepentingan pembelajaran abad ke 21 terhadap potensi kebolehpasaran modal insan (The importance of 21st century learning on human capital market potential)." *Innovative Teaching and Learning Journal (ITLJ)* 2, no. 2 (2018): 71-81.
- [15] Salleh, Mohd Rosmadi Mohd, and Hafizhah Zulkifli. "Penggunaan Didik Hibur dalam Pendidikan Islam Sekolah Kebangsaan: Utilisation of Edu-tainment in Primary Schools' Islamic Education." *Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education* 4, no. 2 (2020): 1-16. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v4i2.36>
- [16] Sedgwick, Philip. "Convenience sampling." *Bmj* 347 (2013). <https://doi.org/10.1136/bmj.f6304>
- [17] SHAHRAN, MOHD FARID MOHD. "Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Islam Sekolah Menengah bagi Menghadapi Cabaran Pendidikan Abad Ke-21 dari Perspektif Guru." (2022).
- [18] Shitiq, Hairul Aysa Abdul Halim, and Rohana Mahmud. "Using an Edutainment Approach of a Snake and Ladder game for teaching Jawi Script." In *2010 International Conference on Education and Management Technology*, pp. 228-232. IEEE, 2010. <https://doi.org/10.1109/ICEMT.2010.5657667>
- [19] Tolchah, Moch, and Muhammad Arfan Mu'ammam. "Islamic Education in the Globalization Era." *Humanities & Social Sciences Reviews* 7, no. 4 (2019): 1031-1037. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.74141>
- [20] UNICEF. Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes. *The Lego Foundation*. (2018).
- [21] 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.