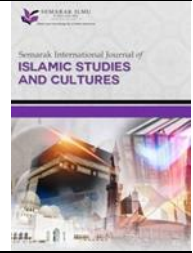




Semarak International Journal of Islamic Studies and Culture

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



Chessirah Game Innovation in Helping Students Remember Islamic History Facts

Inovasi Permainan Chessirah dalam Membantu Murid Mengingat Fakta Sejarah Islam

Meor Ammar Meor Nadzri^{1,*}, Mardzelah Makhsin¹

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Utara Malaysia (UUM) 06010 Sintok, Kedah, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 24 February 2024

Received in revised form 26 March 2024

Accepted 30 April 2024

Available online 1 June 2024

Keywords:

Innovation; memorise; game; chess; Sirah

Inovasi; mengingat; permainan; catur, Sirah

ABSTRACT

The ChesSirah innovation that was developed aims to help students easily remember the facts about Islamic history in Islamic Education subjects. Middle school students find it difficult to understand or remember the contents of the subject Sirah because they were too many information that need to be memorized at one time. Therefore, this game was created to help students understand and remember the subject of Sirah well, in addition to introducing the game of chess to students who are new to this game. The game of chess is increasingly growing among young people and it can help shape creative and critical thinking skills among students. This study was carried out qualitatively, namely by interviewing 5 middle school students to examine the success of this game. The results of the interview were analyzed thematically. The results of the study found that students gave a positive and good perception of the ChesSirah game development innovation. This game can help instill a competitive attitude and seriousness in studying and achieving success among students. The combination of chess games (co-curriculum) and Sirah subjects (curriculum) can simultaneously benefit students well.

Inovasi ChesSirah yang dibangunkan bertujuan membantu murid mengingat fakta sejarah Islam dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Murid sekolah menengah mendapati sukar untuk memahami atau mengingati isi kandungan subjek Sirah kerana terlalu banyak maklumat yang perlu dihafal pada satu masa. Oleh itu, permainan ini dicipta untuk membantu pelajar memahami dan mengingati subjek Sirah dengan baik di samping memperkenalkan permainan catur kepada murid yang baru untuk berminat menceburi permainan ini. Permainan catur semakin berkembang dalam kalangan anak muda dan ia dapat membantu membentuk kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis dalam kalangan pelajar. Kajian ini dijalankan secara kualitatif iaitu dengan menemu bual pelajar sekolah menengah seramai 5 orang untuk mengkaji keberhasilan permainan ini. Hasil temu bual dianalisa secara tematik. Hasil kajian mendapati bahawa pelajar memberikan persepsi yang positif dan baik terhadap inovasi pembangunan permainan ChesSirah. Permainan ini dapat membantu menanam sikap berdaya saing dan bersungguh-sungguh dalam menuntut ilmu dan mencapai kejayaan dalam kalangan pelajar. Gabungan permainan catur (kokurikulum) dan subjek Sirah (kurikulum) sekaligus dapat memberi manfaat kepada pelajar dengan baik.

* Corresponding author.

E-mail address: meorammar96@gmail.com

1. Introduction

Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan memperkembangkan potensi individu secara *syumul* dan bersepadu untuk melahirkan individu yang serba lengkap, harmoni dan seimbang dari segenap aspek emosi, jasmani, intelek dan rohani. Dalam usaha perubahan pendidikan ke arah Pembelajaran Abad ke 21, Salleh *et al.*, [1] menjelaskan didik hibur adalah salah satu elemen penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menyeronokkan dan berfokus kepada pelajar di samping menggalakkan mereka aktif dalam mencari maklumat berkaitan permainan yang dilaksanakan. Didik Hibur menjadikan sesi pembelajaran lebih menyeronokkan [2]. PAK 21 sangat menekankan kualiti pembelajaran [3]. Pengajaran yang tersusun dapat dilaksanakan bergantung kepada kualiti pengajaran yang disampaikan [4]. Oleh itu, menjadi peranan dan tanggungjawab semua pendidik untuk berusaha menggunakan segala pendekatan yang berkesan selaras sasaran PAK 21 [5].

Sirah merujuk kepada biografi Nabi Muhammad. Pelbagai aspek kehidupannya diliputi termasuk zaman kanak-kanaknya, sifat kenabian, ajaran, tindakan, dan interaksi dengan kawan mahupun musuh. Kajian Sirah adalah sangat penting kepada umat Islam kerana ia memberikan gambaran tentang watak, misi, dan perkembangan Islam Muhammad. Menurut Sharif *et al.* dalam bab sirah, pelajar diperkenalkan kepada penghulu segala Nabi, sejarah tamadun Islam dan orang-orang yang memartabatkan Islam yang menjadi asas kepada Islam hari ini [6]. Dalam kertas kajian ini, permainan yang dijalankan adalah dengan bermain catur secara satu lawan satu. Setiap pemain akan melakukan pergerakan dan setiap kotak yang ada atas papan catur mempunyai soalan berkaitan Sirah.

1.1 Penyataan Masalah

Isu yang selalu menjadi perbincangan dalam Pendidikan Islam adalah teknik pengajaran dan pembelajaran. Soalan yang acapkali ditimbulkan adalah pendekatan apakah yang dapat menarik minat pelajar untuk memahami pembelajaran. Sebuah persoalan dilontarkan Ab. Halim Tamuri dan Nik Mohd Rahimi, adakah pendekatan membosankan dan dogma masih digunakan oleh tenaga pengajar Pendidikan Islam? [7]. Sebuah kajian yang telah dijalankan oleh Hatifah, mendapati seramai 80% tenaga pengajar Pendidikan Islam masih menerapkan teknik pengajaran konvensional semasa sesi pengajaran dan pembelajaran [8,9]. Kajian ini disokong oleh Ishak *et al.*, [10] bahawa punca kemerosotan akademik dan kurangnya motivasi pelajar dikenal pasti berpunca daripada kaedah pengajaran tradisional. Secara umumnya, pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam hari ini dapat dibahagikan kepada dua; konvensional seperti kuliah, perbincangan, penceritaan dan inovasi kontemporari seperti gamifikasi dan pembelajaran berasaskan komputer [11].

Sirah menyentuh perihal Nabi Muhammad S.A.W secara menyeluruh yang berperanan sebagai guru, bapa, suami dan pemimpin yang menjadi tauladan sekalian umat [12]. Hasil kajian Jundan [13] yang mendapati murid tidak berminat mempelajari sirah kerana tiada yang menarik terhadap sirah. Selain itu, murid menyatakan sirah merupakan bidang dalam Pendidikan Islam yang sukar dan membosankan [14]. Oleh itu, perlulah terdapat usaha menjadikan pengajaran Sirah ini lebih kreatif hingga menarik minat pelajar semasa pembelajaran. Menurut Suhid *et al.*, [15] pengajaran terbaik datangnya daripada pengajaran menarik dan bermakna.

Tidak dapat dinafikan untuk mengubah kehidupan ke arah yang lebih baik, Islam sentiasa mendorong umatnya untuk menuntut ilmu dan berfikiran kritis mahupun kreatif. Oleh itu, isi pembelajaran perlu mengikut arus semasa dengan pendekatan lebih kreatif dan berkesan [16], terutama bagi matapelajaran Pendidikan Islam ini sendiri. Begitu juga kajian yang dijalankan oleh Ahmad Fauzi pelajar masih bertahan dengan strategi menghafal secara membuta tuli tanpa cuba

memahami fakta Sirah [17]. Guru Pendidikan Islam juga perlu mempunyai sifat yang berdaya saing dan menanam kemahiran yang sesuai selaras dengan pemikiran semasa pelajar. Justeru pengkaji mengkaji kesesuaian penggunaan produk inovasi pendidikan ChesSirah dalam Sirah kerana setelah dibuat carian tiada lagi kajian-kajian lepas yang menggunakan idea ini dalam pengajaran dan pembelajaran Sirah Pendidikan Islam. Melihat manfaatnya kepada pelajar dan pendidik maka kajian ini dimulakan.

1.2 Objektif Penghasilan Permainan ChesSirah

Rekaan permainan ChesSirah adalah untuk membantu pelajar lebih mudah untuk memahami dan mengingati topik Sirah dengan baik di samping memperkenalkan permainan catur kepada murid yang baru untuk berminat menceburi permainan ini. Di samping itu, ia juga bertujuan untuk menyediakan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang interaktif di antara guru dan pelajar di dalam kelas.

2. Metodologi Kajian

Penghasilan permainan ChesSirah ini dijalankan melalui beberapa fasa seperti berikut:

a) Fasa Pertama: Mengenal pasti masalah

Fasa ini dilaksanakan bagi memerhati masalah yang dialami oleh pelajar berkaitan topik Sirah di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Permasalahan ini dikenal pasti dan dianalisa untuk memastikan objektif yang ditetapkan dapat dicapai.

b) Fasa Kedua: Reka bentuk dan pembangunan

Fasa ini merupakan fasa di mana permainan ChesSirah ini dihasilkan melalui pertimbangan reka bentuk dan pembangunan. Reka bentuk permainan ini dirangka dengan mengandungi papan catur, buah catur, kad soalan topik Sirah, nota pendek topik Sirah, skema jawapan Sirah dan kad bintang.

c) Fasa Ketiga: Pelaksanaan dan pengujian

Fasa pelaksanaan adalah untuk menentukan penghasilan permainan mencapai objektif yang ditetapkan. Hasil pembangunan permainan ChesSirah daripada fasa reka bentuk dan pembangunan akan diuji di antara pelajar sekolah menengah. Gambar Rajah 1 menunjukkan pengkaji sedang menjalankan pelaksanaan dan pengujian permainan ChesSirah.



Gambar Rajah 1. Pelaksanaan dan pengujian permainan ChesSirah

d) Fasa Keempat: Penilaian dan Analisa

Fasa ini dijalankan untuk menilai hasil keberkesanan permainan yang direka ini iaitu permainan ChesSirah. Seramai 5 orang pelajar sekolah menengah telah terlibat di dalam pengujian permainan ini. Kelima-lima pelajar ini telah ditemu bual secara separa berstruktur untuk mengetahui persepsi mereka berkaitan keberhasilan permainan ini. Hasil temu bual dianalisis secara kualitatif dan tematik.

3. Hasil Kajian dan Perbincangan

Kajian ini telah melibatkan seramai 5 orang pelajar sekolah menengah yang terdiri daripada 3 orang pelajar perempuan dan 2 orang pelajar lelaki. Kesemua pelajar ini berada di dalam lingkungan umur 14 hingga 15 tahun iaitu mereka sekarang berada di peringkat menengah rendah. Tambahan lagi, kesemua pelajar ini merupakan pelajar yang berpengalaman bermain permainan catur dan mempunyai minat yang tinggi terhadap permainan catur. Kesemua pelajar ini dilabel mengikut kod khas iaitu sebagai responden S1, S2, S3, S4 dan S5. Jadual 1 memaparkan maklumat demografi pelajar-pelajar berikut:

Jadual 1

Demografi pelajar-pelajar yang terlibat di dalam pelaksanaan dan pengujian permainan ChesSirah

Responden	Umur	Jantina	Pengalaman bermain catur
S1	15 tahun	Lelaki	Ya
S2	15 tahun	Lelaki	Ya
S3	14 tahun	Perempuan	Ya
S4	14 tahun	Perempuan	Ya
S5	14 tahun	Perempuan	Ya

Hasil temu bual responden dikategorikan mengikut beberapa tema iaitu (1) Pemahaman, (2) Interaktiviti dan (3) Produktiviti. Berikut merupakan respon daripada pelajar berkaitan permainan ChesSirah:

Pemahaman

Hasil dapatan kajian mendapati bahawa majoriti pelajar merasakan bahawa permainan ChesSirah ini dapat membantu meningkatkan pemahaman berkaitan topik Sirah. Di dalam permainan ini, pelajar akan ditanyakan soalan berkaitan Sirah Nabi seperti nama Nabi, khalifah pertama dan banyak lagi. Oleh yang demikian, ia sedikit sebanyak dapat membantu menambahkan pemahaman, pengetahuan dan menguatkan ingatan pelajar berkaitan Sirah Nabi yang telah dipelajari. Pelajar S1, S2 dan S4 bersetuju bahawa melalui permainan ini, ia dapat meningkatkan pemahaman mereka berkaitan sirah Nabi. Antara yang dijelaskan oleh mereka ialah

S1: *"Ya, permainan ni memang membantu saya untuk meningkatkan pemahaman saya kerana permainan ini mengajar tentang Sirah-sirah Nabi."*

S2: *"Ya, permainan ini dapat membantu saya meningkatkan pemahaman saya tentang Sirah Nabi kerana sewaktu menjawab soalan secara tak langsung kita dapat menghafalnya dengan baik."*

S4: *"Ya, kerana saya perlu mempunyai pemahaman yang baik tentang subjek ini untuk menjawab soalan yang diberi."*

Selain itu, ada juga pelajar yang mengatakan bahawa beliau mempunyai minat yang tinggi dalam permainan catur. Inovasi yang terdapat di dalam permainan catur ini dengan menggabungkan satu elemen baru iaitu kuiz atau soalan berkaitan Sirah, secara tidak langsung memberikan beliau semangat untuk bermain permainan ini.

S3: *"Ya, kerana saya sangat berminat dengan permainan catur. Jadi apabila subjek Sirah berada dalam permainan catur ni, saya Jadi bersemangat untuk belajar Sirah dan menjawab soalan-soalan tersebut untuk mendapatkan bintang."*

Namun, terdapat juga pelajar yang timbul sedikit keraguan berkaitan sama ada permainan ini dapat meningkatkan pemahaman beliau tentang Sirah. Melalui jawapan yang diberikan, beliau menyatakan bahawa

S5: *"Mungkin, kerana apabila saya bermain permainan ini ia boleh membantu saya faham tentang sirah dan dapat mengenal asal usul nabi Muhammad S.A.W."*

Interaktiviti

Hasil dapatan kajian mendapati bahawa majoriti pelajar ingin mencadangkan permainan ini kepada rakan-rakan mereka. Ini kerana mereka merasakan bahawa permainan ChesSirah yang menggabungkan dua elemen iaitu permainan catur dan mempelajari Sirah adalah sesuatu perkara yang bermanfaat dan menyeronokkan. Permainan ChesSirah juga merangkumi penglibatan dua pemain dan ini menggalakkan pelajar untuk aktif ikut serta dalam proses pembelajaran bersama rakan-rakan. Menurut pelajar, semasa permainan ini dimainkan semasa waktu lapang, secara tidak langsung ia juga dapat membantu pelajar untuk mengulangkaji pelajaran tentang Sirah. Melalui proses ini, pelajar dapat menambah ilmu pengetahuan, berkongsi maklumat dan bertukar pendapat di antara mereka. Antara maklum balas yang diterima dari pelajar-pelajar ialah

S2: *"Ya, supaya rakan-rakan tidak hanya bermain tapi mereka juga dapat ilmu pengetahuan."*

S3: *"Ya, saya nak cadangkan dekat kawan-kawan saya kerana kita boleh belajar dua perkara dalam satu masa iaitu belajar main chess dan belajar tentang Sirah."*

S4: *"Ya, kerana selain daripada main catur, mereka boleh menguasai pengetahuan tentang Sirah."*

S5: *"Ya, kerana permainan ini sangat bermanfaat dan menyeronokkan. Permainan ini sangat sesuai dimainkan apabila masa lapang. Kita boleh buat sebagai ulangkaji sambil bermain."*

Selain itu, semua pelajar di dalam kajian ini juga berpendapat dan bersetuju bahawa permainan ChesSirah diterapkan semasa proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Majoriti berpendapat bahawa ia dapat membantu pelajar untuk menghilangkan rasa bosan semasa proses pembelajaran di dalam kelas. Ia menyediakan persekitaran pembelajaran yang menarik dan tidak menyebabkan pelajar mudah hilang fokus di dalam kelas. Antara pendapat pelajar memaklumkan bahawa

S1: *"Saya setuju sebab dapat menghilangkan rasa bosan dalam kelas."*

S3: *"Pelajar tak mudah bosan mempelajari subjek tersebut bila adanya permainan ini dalam kelas."*

S5: *"Ya, saya bersetuju sekiranya permainan ini diterapkan semasa proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah kerana ia dapat membantu murid-murid untuk kurangkan tidur di dalam kelas dan ia juga dapat menghilangkan bosan. Selain bermain, murid-murid juga dapat menambah ilmu pengetahuan."*

Pelajar juga berpendapat bahawa guru-guru perlu menyediakan kaedah pembelajaran yang lebih menarik di era TS25 ini. Inovasi pembangunan permainan ChesSirah ini dapat menjadikan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam kelas. Ia berupaya membuka ruang kepada guru untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran untuk subjek atau topik yang memerlukan penghafalan yang tinggi seperti Sirah.

S3: *"Saya bersetuju, kerana pada era TS25 ini guru-guru perlu menyediakan kaedah pembelajaran yang lebih menarik kepada para pelajar dan saya rasa permainan ini sesuai dengan kriteria tersebut."*

Produktiviti

Hasil kajian mendapati bahawa pelajar mengalami beberapa cabaran semasa proses bermain permainan ChesSirah. Majoriti pelajar berpendapat bahawa cabaran yang paling sukar untuk mereka tempuhi adalah perlu menghafal topik-topik Sirah Nabi sebelum bermain permainan ini. Cabaran mereka tertumpu kepada maklumat dan isi penting yang perlu dihafal dalam jangka masa yang pendek sebelum permainan dimulakan. Secara tidak langsung, ia dapat meningkatkan produktiviti pelajar dari sudut untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Mereka dapat menyusun strategi bagaimana mereka perlu menghafal pelajaran topik Sirah dengan cekap dan pantas.

S1: *"Saya rasa mencabar sebab kena menghafal tentang soalan-soalan yang akan ditanyakan semasa nak main nanti."*

S2: *"Cabaran saya adalah saya perlu hafal berkaitan Sirah dalam jangka masa yang pendek."*

S5: *"Cabaran yang saya hadapi semasa bermain permainan ini ialah apabila pihak lawan cekap menghafal dan semasa menjawab pertanyaan, kerana ia memerlukan ketepatan dan ingatan yang kuat."*

Selain itu, pelajar juga berpendapat bahawa antara cabaran lain yang dihadapi oleh mereka semasa bermain permainan ini ialah memerlukan fokus yang tinggi. Ini adalah kerana penggabungan permainan catur dan pelajaran semasa proses bermain memerlukan pelajar untuk membahagikan fokus mereka kepada dua perkara iaitu untuk menyusun strategi untuk menggerakkan buah catur dan juga untuk menjawab soalan yang diberikan. Situasi ini dapat meningkatkan produktiviti pemikiran mereka untuk berfikir dan membuat keputusan dengan berhati-hati.

S3: *"Cabaran yang saya alami adalah saya perlu meletakkan fokus yang tinggi terhadap chess dan dalam masa yang sama perlu berfikir untuk jawab soalan."*

S4: *"Paling mencabar adalah bila saya perlu fikir untuk menggerakkan buah catur dan kemudian kena fikir dan ingat pula untuk menjawab soalan yang diberikan tentang Sirah."*

Di samping itu, kajian juga mendapati bahawa pelajar memberikan respon yang baik tentang faedah yang mereka perolehi semasa bermain permainan ChesSirah. Kebanyakannya berpendapat bahawa mereka dapat melatih otak untuk berfikir secara cerdas, cekap dan pantas dalam menyusun strategi dan membuat keputusan dan meningkatkan daya tumpuan seseorang. Mereka juga berpendapat bahawa permainan ChesSirah membantu mereka meningkatkan pemahaman dan pengetahuan berkaitan Sirah dan dapat meningkatkan kemahiran mereka bermain catur.

S3: *"Saya dapat berlatih catur dan dalam masa' yang Sama dapat belajar tentang sirah."*

S4: *"Selain daripada meningkatkan daya tumpuan seseorang, ChesSirah ini juga boleh meningkatkan pengetahuan seseorang dalam mempelajari Sirah."*

S5: *"Faedah yang dapat saya perolehi daripada permainan ini ialah ia boleh menambah ilmu pengetahuan. Ia juga dapat mencerdaskan otak kerana permainan ini memerlukan pemikiran yang banyak dan mencabar."*

Berdasarkan hasil kajian, inovasi pembangunan dan penghasilan permainan ChesSirah dapat memberikan manfaat yang banyak kepada pelajar di sekolah terutama dari sudut pemahaman, interaktiviti dan produktiviti. Menurut Zakiah dan Tukiman *et al.*, penghafalan memerlukan penumpuan yang tinggi dengan menggunakan visualisasi perkataan dan bacaan berulang dan menghafalnya dalam format yang mudah diakses semula sekiranya diperlukan [18,19]. Berdasarkan maklum balas pelajar, permainan ChesSirah ini dapat membantu mereka untuk meningkatkan penghafalan mereka berkaitan Sirah melalui kaedah yang menarik dan mereka mudah untuk menguji hafalan mereka dengan soalan-soalan yang diberikan di dalam permainan ini. Bermain adalah cara semula jadi untuk murid menzahirkan perasaan emosi, sikap dan pengalaman mereka. Murid seringkali berhadapan dengan situasi yang sukar untuk mereka barter tentang masalah dan isu mereka secara lisan kerana kematangan kognitif dan linguistik yang terhad. Oleh itu, dengan bermain permainan, murid berpeluang bermain dalam persekitaran yang dapat membantu mereka mengatasi masalah yang mereka hadapi [20]. Menurut Benjamin Franklin di dalam penulisan Suwaji, bermain catur membolehkan seseorang memperoleh dan mengukuhkan pemikiran yang berkualiti tinggi [21]. Antaranya ialah catur diyakini mampu menenangkan emosi anak-anak kerana ia mendidik mereka tentang kepentingan kesabaran. Catur juga dapat menajamkan otak anak-anak dan memotivasikan mereka untuk belajar dengan lebih bersungguh-sungguh. Oleh itu, kolaborasi permainan catur dan pembelajaran berkaitan Sirah ini merupakan gabungan yang menarik dan mampu untuk meningkatkan kualiti pemikiran pelajar.

Selain itu, Abdullah *et al.*, [22] menjelaskan bahawa Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, rancangan pendidikan yang dilancarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia pada tahun 2013, mewakili mod pendidikan untuk pendidikan abad ke-21 (PAK21). Ini mencetuskan titik perubahan dalam tahap pendidikan sedia ada, menjadikannya lebih kreatif, mencabar dan adaptif. Intipati keberkesanan pembelajaran bersandar kepada pelaksanaan pendidikan yang sistematik dan teratur [4]. Adalah menjadi satu amanah dan tanggungjawab dalam kalangan semua guru untuk berusaha ke arah pembelajaran yang berkesan dan memenuhi kehendak PAK21 dan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Oleh itu, inovasi pembangunan permainan ChesSirah ini secara tidak langsung dapat menjadikan sebagai salah satu bahan bantu mengajar (BBM) yang boleh digunakan oleh guru dalam mata pelajaran Pendidikan Islam terutama yang tertumpu kepada topik Sirah.

4. Kesimpulan

Kesimpulannya, melalui kajian ini, dapat dilihat bahawa pelajar memberikan persepsi yang positif dan baik terhadap inovasi pembangunan permainan ChesSirah. Inovasi pendidikan yang menggabungkan antara dua elemen iaitu permainan catur dan pembelajaran Sirah dapat meningkatkan pemahaman, interaktiviti dan produktiviti dalam kalangan pelajar. Pelbagai faedah dapat diperolehi daripada permainan ini. Selain itu, pelaksanaan permainan ini juga dapat memberikan peluang dan ruang untuk guru untuk memantapkan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam kelas selaras dengan kehendak pembelajaran abad ke-21 (PAK21) dengan mengaplikasikan permainan ini sebagai salah satu bahan bantu mengajar (BBM) di dalam kelas.

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] 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>
- [2] Kementerian Pelajaran Malaysia. "Pelan induk pembangunan pendidikan 2006-2010." *Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia* (2006).
- [3] Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto. "Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 26, pp. 263-278. 2016.
- [4] Aziz, Azniwati Abdul, Mohamed Akhiruddin Ibrahim, Mohammad Hikmat Shaker, and Azlina Mohamed Nor. "Teaching Technique of Islamic Studies in Higher Learning Institutions for Non-Arabic Speakers: Experience of Faculty of Quranic and Sunnah Studies and Tamhidi Centre, Universiti Sains Islam Malaysia." *Universal Journal of Educational Research* 4, no. 4 (2016): 755-760. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040412>
- [5] 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>
- [6] 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.
- [7] Tamuri, Ab Halim, and Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff. *Isu pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam*. 2010.
- [8] Yussof, Hatifah. "Pendidikan Syariah Islamiyyah: satu kajian tentang permasalahan dalam pengajaran di sekolah agama dan harian (Kem. Pendidikan) dan sekolah agama menengah kerajaan negeri di Selangor." PhD diss., UKM, Bangi, 2000.
- [9] Mahmood, Mahasan. "Kaedah Nemonik Dalam P&P Matematik." *SMK Yaacob Latif Jalan Peel Kuala Lumpur* (2003).
- [10] Ishak, Azura, Zakaria Kasa, Mohd Hasan Selamat, and Bahaman Abu Samah. "Perbandingan pengajaran berasaskan multimedia dan tradisional ke atas pencapaian matematik dan sikap matematik di kalangan pelajar berisiko." *Jurnal Teknologi Maklumat & Multimedia* 5, no. 2009 (2009): 79-89.
- [11] Sharif, Mohd Saifun Aznin B. Mohd, Mohd Fadzil Bin Kamarudin, Mohd Hasrul, Mior Muhammad Saiful Nizam Saali Kamarulzaman, and Muhammad Zaim Esrati. "The Teaching and Learning of Sirah using the Game Method among Gifted Students."
- [12] Muhammad Sa'id Ramadhan Al-Buti. *Fiqh Al-sirah* 3. Shah Alam, Selangor: Dewan Pustaka Fajar, 2008.
- [13] Jundan, Jundan. "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN SIRAH NABAWIYAH (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah Tahfizhul Qur'an Program Takhassus Ma'had Isy Karima Gerdu Karangpandan Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2007/2008." PhD diss., Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2009.
- [14] Yahaya, Norzaharah. "Keberkesanan teknik scaffolding secara berkumpulan terhadap Pendidikan Sirah." PhD diss., Universiti Utara Malaysia, 2011.
- [15] Suhid, Asmawati, Abd Muhsin Ahmad, S. Mohd Sabri, and Azreen Effendy Mohamad. "Pendidikan untuk semua: amalannya dalam sistem pendidikan Islam di Malaysia." *International Journal of Education and Training (InJET)* 1, no. 2 (2015): 1-7.
- [16] Khor, Huan Chin, and Noraini Mohamed Noh. "Keberkesanan penggunaan papan putih Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3." *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 9, no. 2 (2016): 11-17.
- [17] Ahmad Fauzi. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sirah Nabawiyah Dengan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas Ix Di Pondok Pesantren Smp It Assalaam Masaran Sragen Tahun Ajaran 2017/2018". Tesis Sarjana Pendidikan Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017.
- [18] Zakiyah, Ibnu Hasan. "Pendidikan Anak dalam Kandungan Perspektif Pendidikan Islam." *Islamadina* 13, no. 01 (2014): 42170.
- [19] Tukiman, Norizah Binti. "Peningkatan kemahiran menghafaz surah dan doa kanak-kanak prasekolah melalui pendekatan berasaskan teori kecerdasan pelbagai." *O-JIE: Online Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2017).
- [20] 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.

- [21] Suwaji. *Taktik Jitu Babak Tengah*. Surabaya: Terbit Terang, 2006.
- [22] Abdullah, Abdul Halim, Mahani Mokhtar, Noor Dayana Abd Halim, Dayana Farzeeha Ali, Lokman Mohd Tahir, and Umar Haiyat Abdul Kohar. "Mathematics teachers' level of knowledge and practice on the implementation of higher-order thinking skills (HOTS)." *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 13, no. 1 (2016): 3-17. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00601a>