

Persepsi Pelajar terhadap Penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Muraja'ah al-Quran

(Students' Perceptions Towards The Use of Global Tahfiz Gamification In Teaching And Learning The Subject of Muraja'ah al-Qur'an)

Zainora Daud

*Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah,
Universiti Sains Islam Malaysia*

Abdul Muhaimin Ahmad

*Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah,
Universiti Sains Islam Malaysia*

Norazman Alias

*Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah,
Universiti Sains Islam Malaysia*

Norhasnira Ibrahim

*Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah,
Universiti Sains Islam Malaysia*

Abstrak

Pendidikan al-Quran sangat sinonim dengan kaedah pelaksanaannya secara *talaqqi* dan *musyafahah* sejak zaman Rasulullah SAW sehingga kini. Namun corak pendidikan turut berkembang dan berubah mengikut arus perkembangan teknologi multimedia dengan menginovasikan kepelbagaian kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran al-Quran. Fenomena inovasi dalam pendidikan al-Quran memberi kesan positif dalam menangani isu buta huruf dalam al-Quran serta menyelesaikan isu-isu pembelajaran seperti peruntukan masa dan kaedah yang terhad. Lantaran itu, kaedah gamifikasi dalam pembelajaran al-Quran sangat mesra pengguna dengan masa yang lebih fleksible. Walaupun kaedah gamifikasi ini adalah sesuatu yang agak baharu dalam pendidikan al-Quran, namun ia merupakan salah satu bentuk yang lebih kreatif dan inovatif dalam mempengaruhi golongan gen Z yang sangat suka kepada sesuatu baharu. Objektif kajian ini untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap produk Gamifikasi Tahfiz Global yang dilaksanakan dalam kelas dan meninjau persepsi pelajar terhadap penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global dalam kelas dari aspek objektif dan kesannya terhadap subjek Muraja'ah al-Quran dalam pengajaran dan pembelajaran subjek muraja'ah al-Quran. Metodologi kajian berbentuk kajian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif iaitu pengedaran set soal selidik dan disokong dengan kualitatif melalui analisis dokumen keputusan ujian Syafawi al-Quran dalam kalangan pelajar tahun 1, program Ijazah Sarjana Muda Pengajian Qiraat, USIM. Kajian ini dianalisis secara deskriptif melalui kekerapan dan peratusan melibatkan 32 orang responden dengan menggunakan persampelan bertujuan. Hasil kajian menunjukkan persepsi pelajar terhadap produk Gamifikasi Tahfiz Global dan penggunaan produk ini dalam subjek Muraja'ah al-Quran berada pada tahap yang baik. Kesimpulannya gamifikasi dalam pembelajaran al-Quran merupakan antara bentuk pendidikan yang lebih interaktif dalam memartabatkan al-Quran sebagai kitab Allah yang menjadi panduan dan bimbingan dalam kehidupan mukmin yang kamil bukan sekadar memenuhi keperluan kurikulum tetapi sebagai tuntutan fardu ain.

Kata kunci: Persepsi, Penggunaan, Gamifikasi Tahfiz Global, Muraja'ah al-Quran

Abstract

The method of *talaqqi* and *musyafahah* has been implemented in Quranic education since the time of The Prophet PBUH until today. Currently, the development of multimedia technology has changed the traditional Quranic teaching and learning method by innovating the diversity of new techniques and approaches. An innovation in Quranic education produced a positive achievement in solving Quran illiteracy, restricted time allocation, and limited methods issues. Therefore, the gamification method in teaching and learning al-Quran is applied due to its time management flexibility and user-friendly. It is a new method in Quranic education and is able to attract Gen Z who like to try new things. The objectives of this study are to study students' perception of the "Gamification Tahfiz

Article Progress

Received: 3 October 2022

Revised: 17 October 2022

Accepted: 1 November 2022

Global” product that was implemented in a classroom and to identify their thought on the usage of this product applied in the subject of *Muraja’ah al-Quran*. The methodology of this study is a descriptive study using a quantitative survey question. It was later supported by a qualitative analysis extracted from *Syafawi al-Quran* test results among year One students from the Bachelor of Qiraat Studies, USIM. This study was analysed descriptively based on the frequency and percentage involving 32 respondents by using purposive sampling. The result of the study shows that students’ perceptions of “Tahfiz Global Gamification” product and the use of this product in the subject of *Muraja’ah al-Quran* are at a good stage. In conclusion, gamification in the learning of the Quran is an interactive form of education in empowering the dignity of the Quran as Allah’s guidance that meets the needs of the education curriculum, and our obligatory acts (*fardhu ain*) that must be performed by each Muslim.

Keywords: Perception, Use, Global Tahfiz Gamification, *Muraja’ah al-Quran*

1. PENGENALAN

Kaedah pengajaran dan pembelajaran al-Quran secara *talaqqi* dan *musyafahah* merupakan suatu amalan yang tidak asing lagi diamalkan oleh masyarakat Islam lebih-lebih lagi amalan ini telah diwarisi sejak zaman Rasulullah SAW. Namun pengajaran dan pembelajaran al-Quran ini, dilihat kian berkembang dari aspek kaedah, metode dan teknik selari dengan kepesatan teknologi dalam revolusi industri 4.0 bagi meningkatkan lagi minat, kemahiran dan penguasaan para pelajar.

Kewujudan pelbagai kaedah pengajian al-Quran membuktikan minat dan permintaan masyarakat terhadap pengajian al-Quran sangat tinggi. Pengajian al-Quran ini amat dititikberatkan kerana al-Quran merupakan kalam Allah SWT yang wajib dipelajari supaya dapat dibaca, difahami, dihayati serta diamalkan dalam kehidupan serta menjadi panduan serta bimbingan ke atas setiap muslim. Sehubungan dengan itu, kertas kerja ini memfokuskan persepsi pelajar terhadap penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global yang dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran subjek *muraja’ah al-Quran*.

1.1 Sejarah Pengajaran dan Pembelajaran al-Quran

Rasulullah SAW merupakan *murabbi* terulung dalam lipatan sejarah pengajaran dan pembelajaran al-Quran. Kaedah dan hasil pendidikan al-Quran Rasulullah SAW tidak terfokus kepada aspek bacaan atau hafazan sahaja tetapi merangkumi aspek penghayatan dan amalan dalam kehidupan sehingga mampu mencetuskan anjakan paradigma dalam diri seseorang daripada era Jahiliyyah kepada insan Rabbani yang benar-benar beriman kepada Allah SWT dan Rasul-Nya.

Teknik utama Rasulullah SAW dalam pengajaran al-Quran ialah dengan menjadikan dirinya sendiri sebagai *qudwah hasanah* dalam pendidikan sehingga mencetuskan keperibadian yang tinggi dan boleh dicontohi. Kaedah mengajar dengan praktikal adalah amat berkesan dan merupakan cara terbaik untuk difahami dan lebih mendorong untuk diikuti berbanding dengan pengajaran secara teori semata-mata kerana kaedah ini menggabungkan antara perbuatan dan amalan ialah uslub fitrah (Shuhadak Mahmud, 2009).

Malahan kaedah *talaqqi*, *musyafahah* serta hafazan adalah kaedah utama yang dilaksanakan dalam pengajaran al-Quran sehingga zaman sahabat, tabiin dan kini. Rasulullah SAW memperdengarkan ayat-ayat al-Quran secara bertalaqqi dan menghafaz al-Quran, mempelajari sebutan lafaz ayat al-Quran, mendalami maksud ayat serta *i’adah* ayat al-Quran untuk mengukuhkan ingatan (al-Dakhil, 2008). Para sahabat juga mempelajari al-Quran secara *talaqqi* dan *musyafahah* (Sya’ban, 1999) samada secara individu atau berkumpulan (Qabah, 999).

Para sahabat juga mengajar dan membaca al-Quran kepada masyarakat mengikut apa yang telah ditalaqqi bersama Rasulullah SAW (al-Bayli, 1984) sehingga berkembang luas ke zaman tabi’in dengan kaedah *talaqqi* dan *musyafahah* serta hafazan. Ramai para huffaz yang sangat mahir dalam bidang al-Quran dan al-Qiraat telah bertalaqqi dengan para sahabat yang mendapat kiriman

mashaf-mashaf al-Quran di zaman Syaidina Uthman RA (Muhaysin, 1989). Rasulullah SAW juga menerapkan kaedah kuliah dan syarahan, kaedah soal jawab, perbincangan, perdebatan, bercerita, kaedah perumpamaan dan sebagainya juga dipraktikkan dalam pengajaran (Tamuri, & Nik Yusoff, 2011).

Sejarah pengajaran al-Quran di Malaysia pada peringkat awal kelas pengajian al-Quran diadakan di rumah guru-guru tetapi apabila kuantiti pelajar semakin ramai, kelas tersebut berpindah ke masjid, surau dan pondok (Ahmad Mohd Salleh, 2004). Pada tahun 1400 hingga tahun 1941, pengajaran al-Quran di Malaysia bermula di masjid, surau atau pondok pada pertengahan kurun ke-19 (Mok Soon Sang, 2003). serta berkembang ke Sekolah Vernakular yang memperkenalkan sistem pelajaran baru dengan mengadakan kelas al-Quran selepas sesi pembelajaran pagi (Mok Soon Sang, 2003).

Walaupun para penjajah memperkenalkan sistem dualisme dalam pendidikan dengan melaksanakan sistem pendidikan sekular (Ghazali, 2004), namun pengajian al-Quran dapat diadakan pada waktu petang (Abdullah Ishak, 1995). Pengajian al-Quran secara tradisi telah berkembang sehingga wujudnya institusi pondok di beberapa negeri di Semenanjung Malaysia (Hairudin Amin & Kamarul Jasmi, 2012). Selepas merdeka, corak pendidikan negara telah dipulihkan serta dibangunkan semula dengan menubuhkan satu sistem pendidikan kebangsaan sehingga lahir pelbagai bentuk laporan, penyata, ordinan, akta dan jawatankuasa pelajaran dalam usaha-usaha memartabatkan pendidikan Islam (Ghazali, 2004).

Sekolah agama telah diberi perhatian oleh kerajaan negeri dan menjelang tahun 70an, beberapa buah sekolah agama telah dijadikan Sekolah Menengah Kebangsaan Agama, maka mata pelajaran aliran kebangsaan telah diajar di sekolah aliran agama (Hairudin Amin & Kamarul Jasmi, 2012).

Bahkan penubuhan Darul Quran pada tahun 1966 sebagai pusat pengajian tertua di Malaysia dalam bidang tahfiz al-Quran dan al-Qiraat (Darul Quran, 2005) dan diikuti dengan pertumbuhan ma'ahad-ma'ahad Tahfiz al-Quran Negeri atau swasta di Malaysia turut merencanakan pertumbuhan dalam bidang tahfiz al-Quran.

Usaha-usaha kerajaan dan pelbagai pihak dalam menyokong pendidikan al-Quran khususnya tahfiz dibuktikan dengan pembinaan Dasar Pendidikan Tahfiz Negara yang telah dipersetujui dalam mesyuarat Majlis Kebangsaan bagi Hal Ehwal agama Islam Malaysia (MKI) pada tahun 2016 merupakan dokumen rujukan serta dasar panduan ke arah menjadikan pendidikan tahfiz lebih berdaya saing serta menyumbang kepada pembentukan generasi al-Quran yang dinamik (JAKIM, 2021). Dasar Pendidikan Tahfiz Negara dilaksanakan berpaksikan lima teras utama iaitu seperti dalam gambarajah berikut:

Gambarajah Strategi Pelaksanaan DPTN



Sumber: JAKIM, 2021

Aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran al-Quran di Malaysia terus berkembang sehingga lahir pelbagai modul pengajaran al-Quran di Malaysia antaranya modul subjek tilawah al-Quran sekolah rendah, modul Khatam al-Quran J-QAF, Model Tasmik al-Quran, modul pengajaran al-Alaq, modul pendidikan al-Quran untuk Permata Insan, modul Iqra', Qiraati, al-Baghdadi, modul pembelajaran 'adad wa ma'dud berpandukan ayat al-Quran dan sebagainya. Kesemua modul-modul ini melibatkan komponen silibus, kurikulum, kaedah dan penilaian yang sistematik.

Walaupun kaedah-kaedah yang berbentuk *turathi* dilaksanakan dalam segala aktiviti pengajaran dan pembelajaran al-Quran di Malaysia seperti *talaqqi* dan *musyafahah*, tasmik, hafazan, kuliah atau syarahan, bahkan ia juga telah diinovasikan dengan kaedah-kaedah terkini seperti penggunaan komputer, bahan berasaskan internet, bahan video dan multimedia berdasarkan kaedah inkuiri, peta konsep, *reciprocal*, penggunaan pusat sumber sekolah, interaksi dan simulasi. Kaedah pengajaran yang efektif dapat memberi kefahaman dan mengawasi aktiviti-aktiviti pelajar dan mewujudkan kondisi pembelajaran yang positif dan kondusif (Ab Halim Tamuri et al., 2011).

Namun begitu, dewasa ini perkembangan teknologi dan tuntutan yang tinggi dalam kalangan masyarakat Islam, kaedah pengajaran dan pembelajaran al-Quran semakin maju bergerak ke hadapan dengan motif utama supaya lebih mudah dipelajari sama ada secara maya atau fizikal sehingga muncul pelbagai aplikasi pengajaran dan pembelajaran digital al-Quran.

Malahan suasana pengajaran dan pembelajaran jelas berbeza dalam tempoh PKP berbanding sebelum PKP memandangkan hampir semua kaedah pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dijalankan secara dalam talian seperti penggunaan Whatsup, Google Meet, Youtube, Google Classroom, Zoom Cloud Meeting, dan pelbagai lagi. Pendidikan tahfiz juga tidak terkecuali menerima bahang tersebut. Pengajaran di dalam talian dilihat kurang efektif kerana banyak perkara sukar untuk diperbetul dan dijelaskan di dalam talian seperti sebutan huruf dengan makhraj yang

betul, tajwid yang tepat dan mnejelaskan kaedah talaqqi musyafahah. (Muhammad Zaid Shamsul Kamar, Mohd Isa Hamzah & Mohamad Redha Mohamad, 2020).

Hasil carian pengkaji, terdapat banyak aplikasi dan digital al-Quran di pasaran, namun kebanyakannya tertumpu kepada pengenalan kepada huruf-huruf Hijaiyyah dengan kaedah bacaan, ulangan serta latih tubi yang memaparkan ayat-ayat al-Quran sahaja. Lantaran itu, kaedah gamifikasi tahfiz global diperkenalkan dan amat signifikan untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam pendidikan al-Quran kerana ia mengandungi elemen-elemen permainan dan kepenggunaan yang akan mencabar pemain untuk berusaha menyempurnakannya.

1.2 Gamifikasi Tahfiz Global dalam Subjek Muraja'ah al-Quran

Global Tahfiz Game (GTG) diperkenalkan pada tahun 2021 merupakan salah satu bahan bantu pengajaran untuk memudahkan masyarakat khususnya para huffaz dalam mengukuhkan hafazan. Ia berkonsepkan gamifikasi atau permainan yang lebih inovatif dan efektif bertemakan pendidikan tahfiz. GTG merupakan produk papan permainan Islamik pertama di Malaysia yang berasaskan mashaf al-Quran serta sukatan subjek Pendidikan Islam sekolah rendah dan menengah di bawah sub topik Al-Quran dan tajwid. Di samping itu, ia juga mendedahkan kepada para pelajar berkaitan pengurusan institusi tahfiz di Malaysia (Azman Ab Rahman et al., t.t).

GTG ini dibungkus rapi dalam kotak yang sangat cantik dan kemas dengan mengandungi buku manual panduan permainan, papan permainan, 4 bidak, sebiji dadu, kad tasmik yang merangkumi 330 kad terdiri 10 kad setiap juzuk iaitu kad tasmik Juzuk 1-10, kad tasmik Juzuk 11-20, kad tasmik Juzuk 21-30 dan kad tasmik bonus. Di samping itu terdapat kad waran kesalahan, kad perintah, kad semak tajwid, kad pengurusan ganjaran dan 4 batang pen penanda (Azman Ab Rahman et al., t.t).

Gambar 1: Set Permainan GTG



Gambar 2: Papan Permainan GTG



Permainan ini boleh dimainkan oleh dua hingga empat orang pemain dalam satu masa sama ada secara individu atau kumpulan. Permainan GTG tidak mengenakan sebarang syarat kepada para pemain dengan terikat mana-mana juzuk untuk memulakan permainan, bahkan pemain diberi kebebasan untuk memilih mana-mana juzuk yang dikehendaki dalam GTG ini. Pemain boleh memilih untuk bermain menggunakan kad tasmiq daripada mana-mana juzuk 1 hingga 30 sepanjang permainan. Pemain bebas memilih sama ada ingin bermain satu juzuk, dua juzuk sahaja atau juzuk 1 hingga 10 sahaja atau kesemua Juzuk 1-30. Pemain juga diberi pilihan untuk memilih soalan yang mempunyai aras berbeza iaitu soalan tasmiq 1 mewakili aras rendah dan soalan tasmiq 2 mewakili aras pertengahan dan soalan tasmiq bonus mewakili aras tinggi. Ganjaran maksimum yang telah berjaya dikumpul merupakan ukuran bagi kejayaan dalam GTG ini. Natiyah daripada hasil permainan ini dapat mengukuhkan kekuatan ingatan para pemain dalam ayat-ayat hafazan dengan lebih fleksible dan interaktif (Azman Ab Rahman et al., t.t).

Gambar 3: Kad Tasmiq GTG



Gambar 4: Kad Kejadian, Kad Semak Tajwid dan Kad Perintah GTG



Gambar 5: Kad Pengurusan Ganjaran

KAD PENGURUSAN GANJARAN	
BAHAGIAN A	
	x5 - <input type="text"/>
	x20 - <input type="text"/>
	x10 - <input type="text"/>
	x25 - <input type="text"/>
	x15 - <input type="text"/>
	x30 - <input type="text"/>
JUMLAH - <input type="text"/>	
BAHAGIAN B	
i) Sijil Kelulusan <input type="text"/> x 10 = <input type="text"/>	ii) Waran Kesalahan <input type="text"/> x 10 = <input type="text"/>
JUMLAH KESELURUHAN	
<input type="text"/> (BAHAGIAN A) + <input type="text"/> (BAHAGIAN B(i)) - <input type="text"/> (BAHAGIAN B(ii)) = <input type="text"/> (JUMLAH)	

Ijazah Sarjana Muda Pengajian Qiraat dengan kepujian, USIM ditawarkan pada tahun 2019 dengan objektif untuk melahirkan graduan yang menguasai bidang ilmu pengajian Qiraat serta mampu mengaplikasikannya menerusi gabungan elemen tradisional dan kontemporari bagi menyelesaikan isu-isu semasa. Komponen struktur penawaran program terdiri daripada kursus-kursus wajib universiti, wajib fakulti, wajib program dan elektif.

Manakala subjek Muraja'ah al-Quran merupakan subjek wajib program dalam Ijazah Sarjana Muda Pengajian Qiraat dengan Kepujian, USIM ditawarkan secara sistematik dari semester satu sehingga semester lima dengan objektif untuk mempamerkan bacaan dari Juzuk 1 hingga 30 tanpa melihat mushaf dengan lancar serta bertajwid, menyertai hafazan secara berkumpulan berdasarkan sukatan hafazan yang ditetapkan dan menghubungkan hukum-hukum tajwid dengan ayat-ayat yang dihafal mengikut Riwayat Hafs daripada Imam Asim.

Hasil analisis dokumen dan pemerhatian didapati, pengajaran dan pembelajaran subjek ini dilaksanakan secara hafazan dengan sukatan setengah juzuk seminggu selama satu jam. Kaedah talaqqi dan musyafahah, tkrar, latihan tubi, berkumpulan, pembentangan paling popular dijalankan dalam kelas ini. Namun, begitu penggunaan laman sesawang dan aplikasi al-Quran juga turut

dijadikan salah satu bahan PdP, ditambah dengan era pandemik dan endemik, aktiviti-aktiviti dalam kelas turut berkembang antaranya penggunaan gamifikasi seperti *quizziz* dan Gamifikasi Tahfiz Global. Permainan GTG ini dilaksanakan selama setengah jam dalam waktu akhir kelas tutorial secara hibrid.

1.3 Pernyataan Kajian

Seramai 32 pelajar Tahun 1, program Ijazah Sarjana Muda Pengajian Qiraat, USIM yang mengambil subjek muraja'ah al-Quran dilibatkan dalam kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti; (i) persepsi pelajar terhadap produk GTG yang dilaksanakan dalam kelas, dan (ii) meninjau persepsi pelajar terhadap penggunaan GTG dalam kelas dari aspek objektif dan kesannya terhadap subjek Muraja'ah al-Quran. Skor bagi semua penilaian tersebut dikategorikan mengikut lima skala likert. Likert (1932) mencadangkan kaedah penyelidikan sikap yang lebih mudah iaitu Sangat Setuju [5], Setuju [4], Kurang Pasti [3], Tidak Setuju [2] dan Amat Tidak Setuju [1].

Data kuantitatif dianalisis berdasarkan kekerapan dan peratusan, manakala data kualitatif iaitu analisis dokumen ujian syafawi al-Quran dianalisis berdasarkan interpretasi dalam ujian syafawi dengan penggredan skor ujian (Rujuk Jadual 1). Hasil analisis seterusnya dinilai secara kuantitatif bagi membantu menjawab persoalan.

Jadual 1: Interpretasi dalam Keputusan Ujian Syafawi

• Cemerlang	Gred A	[100 - 75]
• Baik	Gred B	[74.9 - 65]
• Sederhana	Gred C	[45 – 64.9]
• Lemah	Gred D	[40 – 44.9]
• Sangat Lemah	Gred F	[0 – 39.9]

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini dilaksanakan untuk mencapai objektif berikut;

- i. Mengetahui persepsi pelajar terhadap produk GTG yang dilaksanakan dalam kelas.
- ii. Meninjau persepsi pelajar terhadap penggunaan GTG dalam kelas dari aspek objektif dan kesannya terhadap subjek Muraja'ah al-Quran.

1.5 Persoalan Kajian

Berikut adalah persoalan yang perlu dijawab pada akhir kajian;

- i. Apakah persepsi pelajar terhadap produk GTG yang dilaksanakan dalam kelas?
- ii. Apakah persepsi pelajar terhadap penggunaan GTG dalam kelas dari aspek objektif dan kesannya terhadap subjek Muraja'ah al-Quran?

2. KAJIAN LITERATUR

Keperluan kepada kepelbagaian kaedah pengajaran dan pembelajaran al-Quran yang kreatif, inovatif serta efektif ini dilihat memberi implikasi yang positif kerana masih ada masalah pada tahap penguasaan al-Quran kalangan pelajar. Satu kajian yang dijalankan terhadap 200 orang murid tahun 5 Sekolah Kebangsaan Sungai Karang yang telah menjalani Model Khatam al-Quran serta Model Tasmik j-QAF sejak tahun 1 hingga tahun 5 menunjukkan bahawa 70.6% murid telah menguasai bacaan al-Quran, 19.9% pada tahap sederhana dan 9.5% murid masih di tahap lemah (Sapie et.al, 2018).

Guru-guru pendidikan Islam kurang menggunakan alat bantu pengajaran dan kaedah-kaedah lain kerana lebih banyak menggunakan kaedah kuliah disebabkan kos yang murah dan mudah

digunakan tanpa memerlukan persediaan yang lama. Antara aktiviti yang kerap digunakan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam di sekolah ialah memperdengarkan bacaan contoh ayat al-Quran, membuat aktiviti atau latihan bagi menghafaz ayat-ayat hafazan. Bahkan hasil kajian yang dijalankan kepada 27 orang pelajar tentang pengajaran akhlak mendapati bahawa pelajar tidak memahami dengan jelas, tidak dapat mengaitkan apa yang dipelajari dalam kehidupan serta pelajar merasa mengantuk, tidak dapat memberi tumpuan dan bosan terhadap pengajaran. (Ab Haalim Tamuri & Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, 2011). Guru berperanan penting dalam proses pendidikan dalam meningkatkan penguasaan dan kemahiran para pelajar. Menurut Mohamed Faisal Mohamad et al (2008) bahawa guru-guru pendidikan Islam perlu mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran al-Quran dalam menarik minat para pelajar dengan melibatkan diri dalam kursus-kursus khas berkaitan pengajaran al-Quran yang efektif.

Kajian oleh NurAin Zainal Abidin et al, (2017) terhadap 33 orang pelajar Madrasah Al-Musthafawiyah Littahfizil Quran Bangi menunjukkan pelajar tahfiz mempunyai tahap pengetahuan yang rendah dalam tadabbur al-Quran Hasil pemerhatian ketika proses PdP kelas al-Quran, majoriti pelajar masih keliru dengan ilmu berkaitan Tadabbur al-Quran yang kurang diketengahkan Oleh itu, usaha daripada semua pihak amat diperlukan untuk memartabatkan Tadabbur al-Quran dalam kehidupan seharian. Sehubungan itu, sistem pembelajaran pendidikan Tahfiz perlu diperkembangkan lagi dalam meningkatkan prestasi pelajar tahfiz.

Menurut YM Raja Abdullah Raja Ismail et al, (2015) kajian mendapati walaupun mereka ini telah mencapai umur dewasa dan mengenali huruf-huruf hijai'yyah tetapi masih gagal membaca Al-Qur'an dengan lancar bahkan lebih malang lagi langsung tidak dapat membaca kalimah atau diistilahkan sebagai "Buta Al-Qur'an", lemah dalam aspek tajwid dan makhraj huruf. Pelajar yang berasal dari aliran agama pada peringkat sekolah menengah didapati mempunyai keupayaan bacaan bertajwid yang lebih baik dari pelajar aliran sekolah biasa. Pelajar yang sekolah terakhir mereka dalam aliran agama mampu mengenal dan menyebut huruf hija'iyah, menyebut kalimah tunggal dan bersambung, tanda bacaan dan hukum-hukum tajwid dengan baik. Mereka juga mempunyai kemampuan membaca Al-Qur'an secara bertajwid dengan baik berbanding rakan mereka dari aliran sekolah biasa. Terdapat banyak faktor-faktor yang dikesan, antaranya ialah tidak memperolehi bimbingan dari guru yang bertauliah pada peringkat awal pendedahan tentang al-Qur'an terutamanya hukum tajwid, peruntukan masa pendidikan Islam yang terhad ketika mengikuti persekolahan pada peringkat menengah berbanding dengan kerencaman bidang pendidikan Islam iaitu Tilawah Al-Qur'an, Ulum Syar'iyah, Akidah, Akhlak dan Fardhu Ain. Malahan faktor ibu bapa yang terlalu mengutamakan aspek akademik juga dikatakan menjadi punca kelemahan bacaan Al-Qur'an dalam kalangan pelajar kerana ibu bapa menganggap ketidakupayaan menguasai Al-Qur'an tidak memberi kesan kepada peluang anak mereka untuk melanjutkan pengajian ke universiti.

Bahkan cabarannya juga dilihat dengan Marc Prensky, 2003 corak pemikiran para pelajar hari ini sangat berbeza antara video atau komputer berbanding sekolah. Dengan sebab itu, guru perlu berubah secara kompetitif, inovatif, koperatif dengan menimba segala ilmu pengetahuan serta mencari solusi terbaik dalam menangani isu tersebut.

Pembelajaran berasaskan permainan memberi impak yang tinggi kepada pelajar dalam aspek mencetuskan suasana pembelajaran yang seronok, meningkatkan motivasi serta menjadi pusat pertumbuhan mereka tanpa mengira had umur untuk bermain (Falciani, 2020)

Sesuai dengan ledakan teknologi, pelaksanaan konsep gamifikasi dalam pembelajaran terutamanya dalam kalangan pelajar di semua peringkat akademik amatlah digalakkan kerana generasi ini lebih mudah menerima perubahan dari aspek inovasi. Pemerksaan penggunaan gamifikasi dalam kalangan pelajar, pendidik dan pereka bentuk bahan pengajaran perlu selangkah ke hadapan dalam memilih elemen dan mengaplikasikan bahan kandungan ke dalam konteks pendidikan dalam memastikan penyampaiannya agar lebih berkesan. Sekiranya gamifikasi dalam

pendidikan dapat dilaksanakan dengan teliti, ia akan menjadi satu strategi yang kuat dalam meningkatkan program pendidikan negara sekaligus mencapai objektif pembelajaran dengan mempengaruhi tingkah laku pelajar dalam persekitaran PDP. Ini dapat menyedarkan pendidik bahawa gamifikasi dalam pendidikan mempunyai unsur idea dan inovasi yang sangat menarik dalam usaha memartabatkan strategi pendidikan. Apabila pengajaran menggunakan gamifikasi ini diambil positif oleh masyarakat, penyelesaian masalah akan mudah dicapai Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017).

3. METODOLOGI KAJIAN

3.1 Reka Bentuk Kajian

Pengkaji memilih kajian tinjauan berbentuk deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif iaitu analisis deskriptif berdasarkan kekerapan dan peratusan serta disokong dengan data kualitatif iaitu analisis keputusan ujian syafawi al-Quran. Menurut Idris Awang (2008) kajian ini tinjauan ini bersifat mendatar dan deskripsi yang dihasilkan meluas merangkumi banyak pembolehubah atau ciri-ciri yang menjelaskan subjek kajian. Jager, (1998) kaedah tinjauan ini digunakan untuk menjelaskan secara spesifik sifat-sifat sample dan pengumpulan maklumat ini dilakukan bagi mengkaji sesuatu skop dengan lebih mendalam. Menurut Stufflebeam (1984) kekuatan kajian tinjauan terletak pada kemampuan pengkaji menganalisis data-data berbentuk kuantitatif dan kualitatif.

3.2 Instrumen

Set instrumen soal selidik berkaitan GTG dengan tiga konstruk iaitu produk, objektif dan kesan permainan terhadap subjek Muraja'ah al-Quran merupakan instrumen utama dalam kajian ini dan disokong dengan analisis keputusan ujian syafawi dinilai melalui skala likert lima dan interpretasi melalui pengredan skor ujian seperti Jadual 2.

3.3 Persampelan

Semua pelajar tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pengajian Qiraat yang mendaftar subjek Muraja'ah al-Quran dan terlibat dengan permainan GTG semasa dalam pembelajaran sebagai teknik persampelan bertujuan. Seramai 37 orang pelajar yang telah dipilih, namun hanya 32 orang sahaja yang menjawab set soal selidik secara *Google Form* dengan peratusan 86% responden. Namun disokong dengan 100% analisis keputusan ujian syafawi al-Quran.

4. ANALISIS DATA

Proses analisis data kuantitatif dilaksanakan secara deskriptif melalui kekerapan dan peratusan. Manakala data kualitatif iaitu ujian Syafawi al-Quran yang dilakukan oleh pengkaji sendiri dianalisis secara deskriptif juga bagi mendapatkan kekerapan dan peratusan bertujuan menyokong hasil dapatan persepsi pelajar terhadap permainan GTG dalam subjek Muraja'ah al-Quran berdasarkan rubrik (lihat Jadual 3).

Jadual 2: Rubrik Penilaian dan Skor

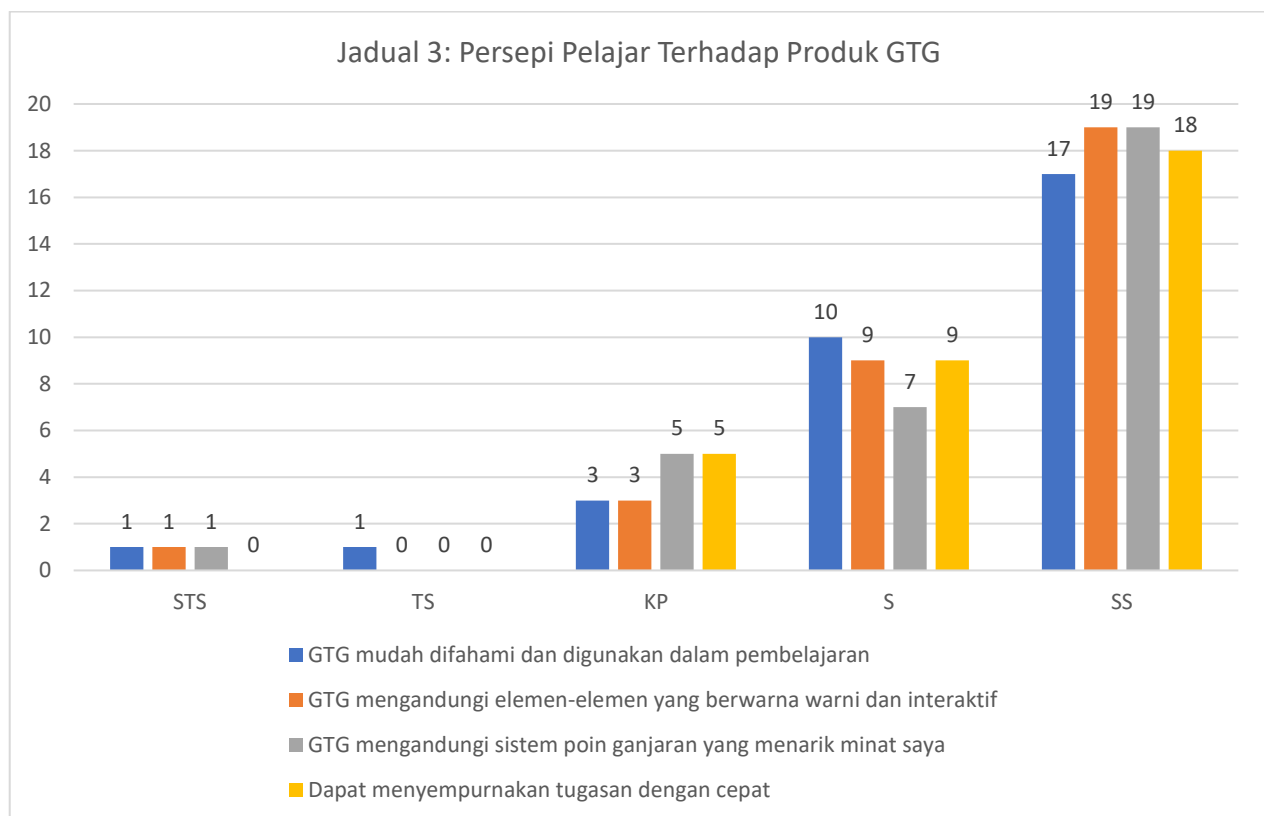
Aras	Skor	Ujian Syafawi
Cemerlang	5	Hafazan lancar tanpa kesilapan tajwid, makhraj dan sifat dengan bacaan berlagu
Baik	4	Hafazan lancar tetapi ada satu hingga dua teguran tanpa kesilapan tajwid, makhraj dan sifat tetapi bacaan mendatar.
Sederhana	3	Hafazan sederhana lancar dengan tiga hingga empat kesilapan/tegunan dengan lima kesilapan tajwid, makhraj dan sifat.
Lemah	2	Hafazan tidak lancar dengan lima hingga enam kesilapan/tegunan dengan banyak kesilapan tajwid, makhraj dan sifat.

Sangat lemah 1 Pelajar tidak berjaya menghabiskan hafazan dengan kesalahan tajwid yang banyak dan lemah

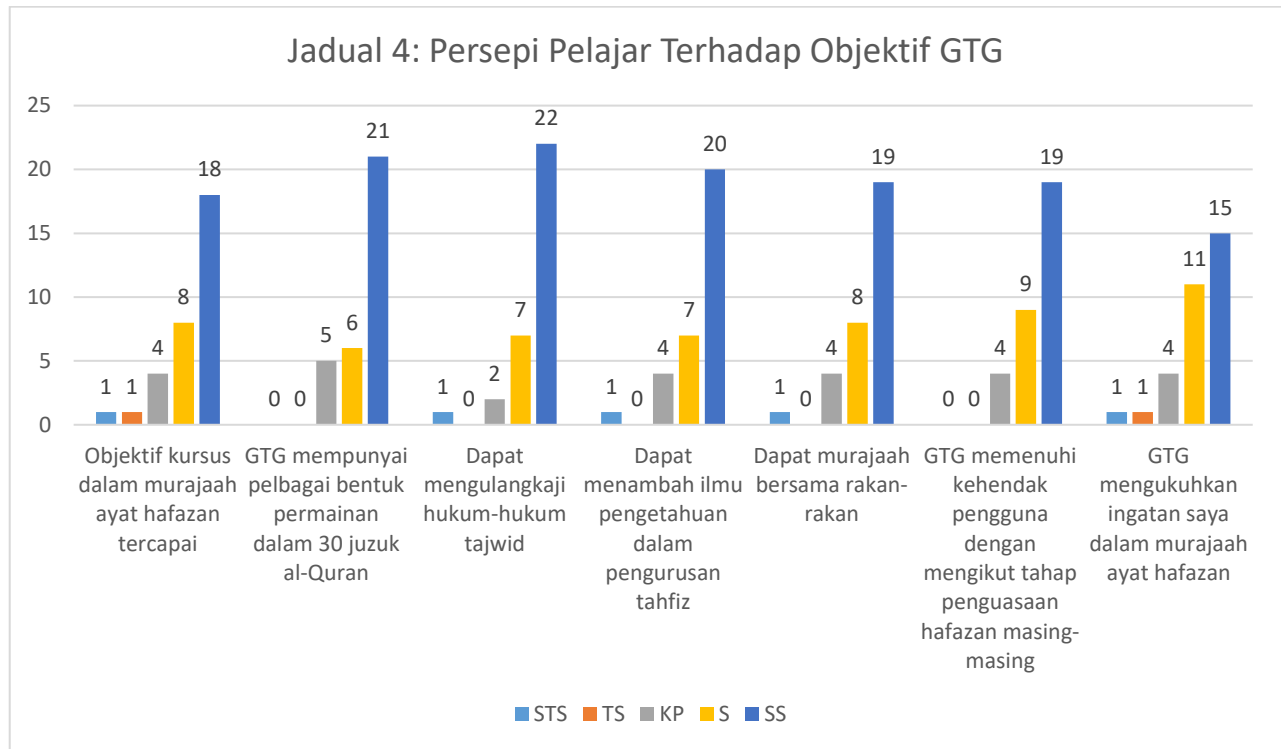
5. DAPATAN KAJIAN

5.1 Persepi Pelajar Terhadap Produk GTG

Jadual 3 di bawah menunjukkan persepsi pelajar terhadap produk GTG berada di tahap baik. Ini dilihat dari aspek mudah faham yang mencatatkan seramai 17 (53.1%) orang yang sangat setuju, 10 (31.3%) orang setuju, 3 (9.4%) orang kurang pasti, seorang (3.1%) tidak setuju dan seorang (3.1%) sangat tidak setuju. Aspek GTG mengandungi elemen-elemen berwarna warni serta interaktif mencatatkan 19 (59.4%) orang sangat setuju, 9 (28.1%) orang setuju, 3 (9.4%) orang kurang pasti dan seorang (3.1%) sangat tidak setuju. Manakala aspek GTG mengandungi sistem poin ganjaran yang menarik minat pula mencatatkan 19 (59.4%) orang sangat setuju, 7 (21.9%) orang setuju, 5 (15.7%) orang kurang pasti dan seorang (3.1%) sangat tidak setuju. Aspek dapat menyempurnakan tugas dengan cepat mencatatkan 18 (56.3%) orang sangat setuju, 9 (28.1%) orang setuju, 5 (15.6%) orang kurang pasti dan tiada pada tahap tidak setuju dan sangat tidak setuju.



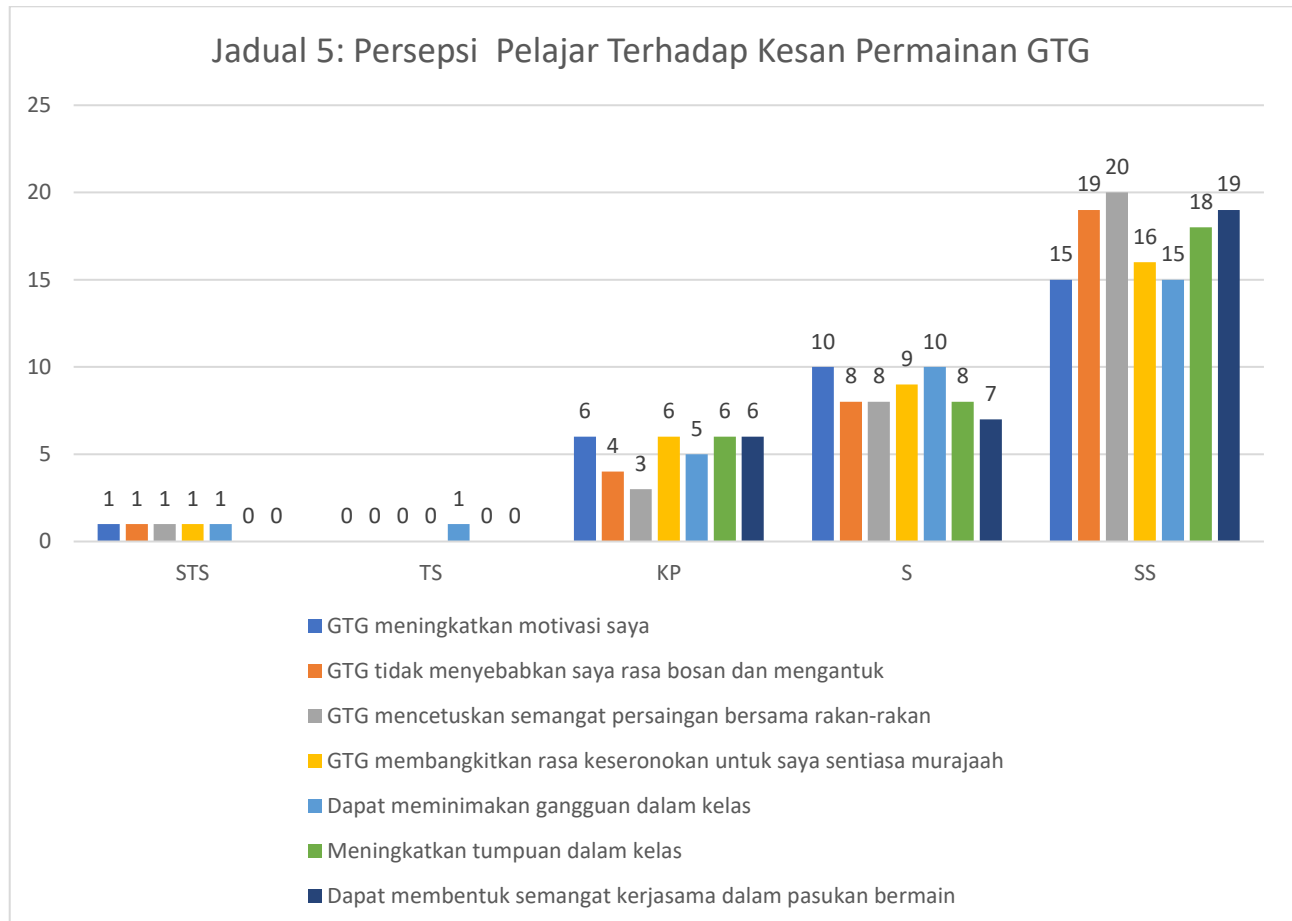
5.2 Persepsi Pelajar Terhadap Objektif GTG



Manakala dari aspek konstruk persepsi pelajar terhadap objektif GTG dalam jadual 4 berada di tahap baik. Item objektif kursus dalam subjek muraja'ah al-Quran tercapai iaitu 18 (56.2%) orang sangat setuju, 8 (25%) orang setuju, 4 (12.5%) orang kurang pasti, seorang (3.1%) tidak setuju dan seorang (3.1%) sangat tidak setuju. Item GTG mempunyai pelbagai bentuk permainan dalam 30 Juzuk al-Quran mencatatkan 21 (65.6%) orang sangat setuju, 6 (18.8%) orang setuju dan 5 (15.7%) orang tidak pasti. Aspek dapat mengulangkaji hukum-hukum tajwid mencatatkan 22 (68.7%) orang sangat setuju, 7 (21.9%) orang setuju, 2 (6.25%) orang tidak pasti dan seorang (3.1%) sangat tidak setuju. Item dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengurusan tahfiz iaitu 20 (62.5%) orang sangat setuju, 7 (21.9%) orang setuju, 4 (12.5%) orang tidak pasti dan seorang (3.1%) sangat tidak setuju. Item dapat muraja'ah bersama rakan-rakan iaitu 19 (59.4%) orang sangat setuju, 8 (25%) orang setuju, 4 (12.5%) orang tidak pasti dan seorang sangat tidak setuju. Item dapat memenuhi kehendak pengguna dengan mengikut tahap penguasaan hafazan iaitu 19 (59.4%) orang sangat setuju, 9 (28.1%) orang setuju dan 4 (12.5%) orang tidak pasti. Item dapat mengukuhkan ingatan iaitu 15

(46.9%) orang sangat setuju, 11 (34.8%) orang setuju, 4 (12.5%) tidak pasti dan seorang (3.1%) tidak setuju serta seorang (3.1%) sangat tidak setuju.

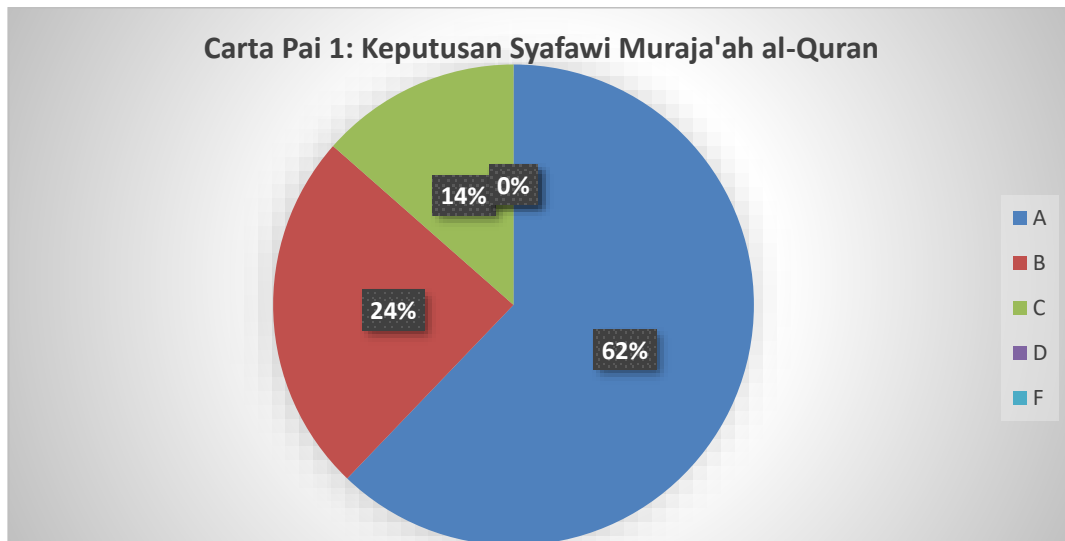
5.3 Persepsi Pelajar Terhadap Kesan Permainan GTG



Jadual 5 di atas menunjukkan tahap persepsi pelajar terhadap kesan permainan GTG dalam subjek muraja'ah al-Quran berada pada tahap baik. Item GTG meningkatkan motivasi iaitu sangat setuju 15, setuju 10 orang, 6 orang tidak pasti dan seorang sangat tidak setuju. Item GTG tidak menyebabkan rasa bosan dan mengantuk iaitu 19 sangat setuju, 8 orang setuju, 4 orang tidak pasti dan seorang sangat tidak setuju. Item GTG membangkitkan semangat persaingan bersama rakan-rakan iaitu 20 orang sangat setuju, 8 orang setuju, 3 orang tidak pasti dan seorang sangat tidak setuju. Item dapat meminimalkan gangguan dalam kelas iaitu 15 orang sangat setuju, 10 orang setuju, 5 orang tidak pasti, seorang tidak setuju dan seorang sangat tidak setuju. Item GTG meningkatkan tumpuan dalam kelas iaitu 18 orang sangat setuju, 8 orang setuju dan 6 orang tidak pasti. Item GTG dapat

membentuk semangat kerjasama dalam pasukan bermain iaitu 19 orang sangat setuju, 7 orang setuju, 6 orang kurang pasti dan seorang sangat tidak setuju.

5.4 Tahap Penguasaan Subjek Muraja'ah al-Quran



Carta pai 1 di atas menunjukkan keputusan ujian syafawi bagi subjek muraja'ah al-Quran yang dilaksanakan dalam kalangan responden bahawa 62% pelajar berada pada tahap cemerlang, diikuti tahap baik 24% dan 14% pada tahap sederhana dan tiada yang berada pada tahap lemah dan sangat lemah.

6. PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Hasil analisis kekerapan dan peratusan mendapati semua konstruk berada pada tahap baik bagi penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global dalam subjek muraja'ah al-Quran dengan majoriti pelajar pada bersetuju dan amat bersetuju dengan mencatatkan lebih 80%. Malahan keputusan syafawi al-Quran dalam kalangan responden juga menunjukkan tahap penguasaan dalam subjek Muraja'ah al-Quran berada pada tahap yang baik.

Dari aspek persepsi pelajar terhadap produk GTG menunjukkan sebahagian besar responden bersetuju bahawa GTG mudah difahami dan digunakan dalam PdP, GTG mengandungi elemen-elemen berwarna warni serta interaktif, mengandungi sistem poin ganjaran yang menarik minat dan dapat menyempurnakan tugas dengan cepat. Ini bertepatan dengan Mardhiah et al., (2020) bahawa pendekatan yang lebih kreatif sewajarnya difikirkan dan digunakan oleh guru tahfiz dalam menyampaikan pengajaran mereka agar jiwa pelajar mampu untuk memahami ilmu-ilmu al-Quran ini dengan mudah seiring berhadapan Pendidikan abad ke 21. Ini disokong Kitikedizah binti Hambali & Maimun Aqsha Lubis (2022) bahawa gamifikasi atau pembelajaran berasaskan permainan (gamed-based learning) mampu menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menjadi lebih interaktif dan menyeronokkan.

Manakala aspek persepsi pelajar terhadap objektif GTG dibina juga mencatatkan sebahagian besar responden bersetuju dengan objektif kursus dalam subjek muraja'ah al-Quran tercapai, GTG mempunyai pelbagai bentuk permainan dalam 30 Juzuk al-Quran, dapat mengulangkaji hukum-hukum tajwid, dapat menambah ilmu pengetahuan dalam pengurusan tahfiz, dapat muraja'ah bersama rakan-rakan, dapat memenuhi kehendak pengguna dengan mengikut tahap penguasaan hafazan serta dapat mengukuhkan ingatan. Menurut Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid (2017) menjelaskan bahawa pelaksanaan konsep gamifikasi dalam pembelajaran terutamanya dalam kalangan pelajar di semua peringkat akademik seiring dengan keperluan generasi kini yang lebih

mudah menerima perubahan dari aspek inovasi. Pemerksaan penggunaan gamifikasi dalam kalangan pelajar, pendidik dan pereka bentuk bahan pengajaran perlu selangkah ke hadapan dalam memilih elemen dan mengaplikasikan bahan kandungan ke dalam konteks pendidikan dalam memastikan penyampaiannya agar lebih berkesan. Malahan ia akan menjadi satu strategi yang kuat dalam meningkatkan program pendidikan negara sekaligus mencapai objektif pembelajaran dengan mempengaruhi tingkah laku pelajar dalam persekitaran PDP.

Aspek persepsi pelajar terhadap kesan permainan GTG dalam subjek muraja'ah al-Quran mencatatkan 80% responden bersetuju dalam item GTG meningkatkan motivasi, GTG tidak menyebabkan rasa bosan dan mengantuk, membangkitkan semangat persaingan bersama rakan-rakan, dapat meminimalkan gangguan dalam kelas, meningkatkan tumpuan dalam kelas serta dapat membentuk semangat kerjasama dalam pasukan bermain. Menurut Nurhuda Ahmad dan Fariza Khalid (2017) menyatakan bahawa pembentukan emosi menerusi permainan dapat membantu pelajar mengubah emosi negatif pelajar kepada emosi yang lebih positif melalui pengalaman dalam sesuatu permainan. Sebagai contohnya, seseorang pemain akan mengalami banyak kegagalan dan kekecewaan dalam usaha untuk mencapai matlamat dalam permainan. Kebiasaannya sesuatu permainan membenarkan pemain untuk mencuba berulang kali sehingga pemain menguasainya. Hasil kajiannya mendapati bahawa kesan negatif hasil daripada penggunaan permainan digital telah digunakan untuk mencipta satu kaedah pembelajaran yang lebih menarik dan seronok sehingga memberi impak yang positif dan dapat meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar terutamanya dalam pembelajaran. Bahkan menurut Kitikedizah binti Hambali & Maimun Aqsha Lubis (2022) bahawa gamifikasi mampu menarik minat, meningkatkan kefahaman, membina kemahiran berfikir dan motivasi murid.

Kesimpulannya menunjukkan bahawa persepsi pelajar terhadap produk GTG yang dilaksanakan dalam kelas berada pada tahap yang baik. Malahan persepsi pelajar terhadap penggunaan GTG dalam kelas dari aspek objektif dan kesannya terhadap subjek Muraja'ah al-Quran memberi impak yang sangat positif terhadap penguasaan subjek Muraja'ah al-Quran. Menurut Fenny Farhana Mohd Sajari dan Hafizhah Zulkifli (2021) dalam kajiannya pelaksanaan model tasmik J-QAF secara dalam talian menekankan penerapan teknologi dalam PdP al-Quran perlu terus diberi penelitian daripada pelbagai sudut kerana ia merupakan satu alternatif dalam proses PdP dalam meningkatkan pengetahuan dan kemahiran teknologi, bahkan membantu guru menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, lantaran menyahut saranan kerajaan untuk mengoptimumkan penggunaan ICT PdP al-Quran bagi menghadapi cabaran pendidikan pada masa akan datang.

RUJUKAN

- Ab Rahman, A., Saleh, M.H., Ahmad, A.M., Daud, Z., dan Zakaria, M.A. (t.t.). Manual Permainan Global Tahfiz Game. Global Islamic Games:t.tp.
- Ahmad, Nurhuda., dan Khalid, F. (2017). Kesan Gamifikasi dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi dan Penglibatan Pelajar. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (Editor)., Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi (pp 157-163). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Al-Bayli, A., (1984). Al-Ikhtilaf bayna al-Qiraat. Beirut: Dar al-Jil.
- Amin, M.H., dan Jasmi, K.A. (2012). Sekolah Agama di Malaysia Sejarah, Isu & Cabaran. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Awang, Idris., (2001). Kaedah Penyelidikan Suatu Sorotan. Petaling Jaya: Intel Multimedia and Publication.
- Darusalam, G., (2004). Pedagogi Pendidikan Islam. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.

- EdTechReview. (2013). What is GBL (Game-Based Learning). <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>
- Falciani, I., (2020). Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits. *Europass Teacher Academy:Itali*. <https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>
- Fenny Farhana Mohd Sajari, F.F., dan Zulkifli, H. (2021). Pelaksanaan Model Tasmik J-Qaf Secara Dalam Talian : Satu Pendekatan. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education (ARISE)* Volume 1, Issue 3, 1-14. <https://myedujournal.com/index.php/arise/article/view/43/45>
- Hambali, K., dan Lubis, M.A. (2022). Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)* Volume 5 (1) Januari 2022, 58-64 https://www.academia.edu/1253216/Celik_al_Quran_Cabaran_dan_Realiti_dalam_Pendidikan_Islam_Di_Sekolah_Al_Quran_Awareness_Reality_and_Challenges_in_Islamic_Education_in_Schools
- Ishak, A. (1995). Pendidikan Islam dan Pengaruhnya di Malaysia. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- J. P. Sartre*. (2020). Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits. <https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>
- JAKIM. (2021). Dasar Pendidikan Tahfiz Negara. Putrajaya: JAKIM
- Likert, Rensis. (1932). A Technique for The Measurement of Attitudes. New York: Universiti New York.
- Mahmud, S. (2013). 40 Teknik Rasulullah SAW Mengajar. Seremban: Al-Azhar Media.
- Marczewskis. (2014). Marczewskis Gamification Framework. https://www.researchgate.net/figure/Marczewskis-Gamification-Framework-12_fig1_341937771
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (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.
- Mohamed, M.F., Ismail, Z., dan Mohd Saat, R., (2008). Celik al-Quran: Cabaran dan Realiti dalam Pendidikan Islam Di Sekolah. *Masalah Pendidikan* 31 (1). 241-253.
- Mohd Salleh, A., (2011). Kurikulum, Metodologi dan Pedagogi Pengajian Islam: KPLI Pengajian Islam & JQAF. Selangor: Oxford Fajar Bakti.
- Muhaysin, M.S., (1989). Fi Rihab al-Quran al-Karim. Juz.1. Beirut: Dar al-Jil.
- Qabah, A.H.M.A., (1999). Al-Qiraat al-Quraniyyah: Tarikhuha Thubutuha, Hujjiyatuhu wa Ahkamuhu. Beirut: Dar al-Gharib.
- Raja Ismail, Y.M. R. A., Ismail, D., dan Mohd, F., (2015). Khatam Al-Qur'an : Isu-Isu Pelaksanaannya Dalam Sistem Pendidikan. Prosiding National Research Seminar 2015, Fak.Pengurusan dan Ekonomi, UPSI, Perak.
- Sabilan, S., et al., (2018). Analisis Tahap Penguasaan Bacaan Al-Quran Murid Tahun 5 Sekolah Kebangsaan Sungai Karang Berdasarkan Model Khatam Al-Quran Dan Model Tasmik J-Qaf. Prosiding Seminar International Conference on Islamic Education & Research (ICIER 2016) Eagle Bay, Langkawi.
- Sang, M.S., (2009). Ilmu Pendidikan untuk KPLI (Sekolah Rendah) Komponen 3: Profesional Keguruan. Selangor: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Shamshul Kamar, M.Z., Hamzah, M.I., dan Mohamad, M.R. (2020). Perkembangan Dan Cabaran Institusi Pendidikan Tahfiz Di Malaysia : Satu Pemerhatian. Ahamad Nzly, A.S., et al., (editor). Isu-isu kontemporari dalam Pengajian Tahfiz al-Quran dan Qiraat, FPPI, KUIS: Selangor. 42-50.
- Stufflebeam, D.L., dan J. Shinkfield., A., (1984). Systematic Evaluation: A Self Intructional Guide Theory and Practice. Boston: Kluwer Nojh Off Publishing.
- Sya'ban. M.I., (1999). Al-Qiraat Ahkamuhu wa Masdaruha. Kaherah: Dar al-Salam.

- Tamuri, A.H. dan Nik Yusof, N.R. (2011). Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Tamuri, A.H., Abdul Razak, K., dan Awaluddin, S., (2011). Kaedah Pengajaran dan Pendidikan Islam Konvensional dan Inovasi. Tamuri, A.H. dan Nik Yusof, N.R. (peny.), Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- The, I., (2015). Gamification of Learning. <https://ivanteh-runningman.blogspot.com/2015/04/gamification-of-learning.html>
- Yahaya, M., Zakaria, R., dan Muhammad Zahid, M.S. (2020). Penggunaan Ict Dalam Pengajaran Tahfiz. Ahamad Nzly, A.S., et al., (editor). Isu-isu kontemporari dalam Pengajian Tahfiz al-Quran dan Qiraat, FPPI, KUIS: Selangor. 53-57.
- Zainal Abidin, N., Mohd Saad, M.F., dan Ahmad, M.N. (2017). Tahap Pengetahuan Pelajar di Madrasah Al-Musthafawiyah Littahfizil Quran Bangi Terhadap Tadabbur Al-Quran. Jurnal al-Turath; Vol. 2, No. 1; 2017, m.s 47-53. <http://journalarticle.ukm.my/13563/>

Zainora Daud (Corresponding author)
Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah
Universiti Sains Islam Malaysia
71800 Nilai Negeri Sembilan, MALAYSIA.
Email: zainora@usim.edu.my

Abdul Muhaimin Ahmad
Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah
Universiti Sains Islam Malaysia
71800 Nilai Negeri Sembilan, MALAYSIA.
Email: muhaimin@usim.edu.my

Norazman Alias
Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah
Universiti Sains Islam Malaysia
71800 Nilai Negeri Sembilan, MALAYSIA.
Email: norazman@usim.edu.my

Norhasnira Ibrahim
Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah
Universiti Sains Islam Malaysia
71800 Nilai Negeri Sembilan, MALAYSIA.
Email: norhasnira@usim.edu.my