

**PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

*Gamification Approach In Learning Arabic Language*

Siti Rohani binti Jasni<sup>i</sup>, Suhaila binti Zailani<sup>ii</sup> & Hakim bin Zainal<sup>iii</sup>

<sup>i</sup>Pelajar (Ph.D), Universiti Kebangsaan Malaysia, e-mel:P90058@siswa.ukm.edu.my

<sup>ii</sup>Pensyarah Kanan, Universiti Kebangsaan Malaysia, e-mel:suzail@ukm.edu.my

<sup>iii</sup>Pensyarah, Universiti Kebangsaan Malaysia, e-mel:haza@ukm.edu.my

Article Progress

Received: 20 Oktober 2018

Revised: 10 November 2018

Accepted: 18 December 2019

Abstrak	Abstract
<p>Benarkah pembelajaran Bahasa Arab memerlukan suntikan dan inovasi baru? Bolehkah pendekatan gamifikasi yang menjadi trend pembelajaran abad ke-21 diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab?. Kajian ini mencuba menjawab “sejauh manakah pendekatan gamifikasi boleh diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab dan apakah implikasi peraksanaan pendekatan ini kepada pelajar” dengan menggunakan metode kajian literatur atau analisis kandungan. Tinjauan literatur mendapati beberapa kajian empirikal berkaitan gamifikasi telah dikenal pasti. Konsep gamifikasi banyak dilaksanakan dalam pembelajaran bertujuan meningkatkan pengalaman pembelajaran dalam kalangan pelajar. Dapatan lain menunjukkan gamifikasi dapat memupuk sikap positif menerusi aktiviti permainan yang bersifat pendidikan. Implikasi kajian ini akan membuka ruang kepada kajian mengenai</p>	<p>It's that true that Arabic learning requires new injections and innovations? gamification approach can be trend of 21st century learning applied to Arabic learning?. This study attempts to answer “the extent to which the gamification approach can be applied in Arabic learning and it's implications to be implemented among students” using literature review method or content analysis. The literature review found some empirical studies pertaining to gamification were identified. The concept of gamification is implemented in learning to improve the learning experience among students. The findings show that gamification can foster positive attitude through educational games activities. The implication of this study will pave the way for a study of Arabic language learning designs based on high-potential gamification to be applied in the context of Arabic language education.</p>

<i>reka bentuk pembelajaran bahasa Arab berasaskan gamifikasi yang mempunyai prospektif tinggi untuk diaplikasikan dalam konteks pendidikan bahasa Arab.</i>	<b>Keyword(s):</b> <i>Approach, Gamification, 21st century learning Learning, Arabic Language</i>
<b>Kata kunci:</b> <i>Pendekatan, Gamifikasi, Pembelajaran abad ke-21, bahasa Arab</i>	

## PENDAHULUAN

Dalam kepesatan era globalisasi masa kini, para pendidik mengorak maju ke hadapan dengan memberi nafas baru terhadap inovasi pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai satu usaha untuk mencari kaedah atau pembaharuan melalui daya cipta kreatif dalam proses meningkatkan sistem pendidikan. Pembaharuan yang diperkenalkan dalam konteks pendidikan dapat dilihat melalui aspek pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang lebih bersifat kontemporari dan mampu merangsang motivasi pelajar. Pendekatan gamifikasi atau lebih dikenali dengan *Games Based Learning (GBL)* merupakan salah satu pembelajaran melalui kaedah pemusatan pelajar yang dapat menarik minat dan menggalakkan pelajar dalam bidang pendidikan termasuklah pembelajaran bahasa kedua (Figuroa Flores 2015; Simoes et al. 2013).

Pengajaran yang tertumpu kepada kaedah tradisional dan bersifat sehalal adakalanya membosankan, tanpa di sedari telah meminggirkan pelajar-pelajar yang bermasalah untuk memahami isi kandungan pengajaran yang disampaikan. Oleh itu, pendekatan gamifikasi dalam pedagogi merupakan suatu remedi (Alsawaier 2018) yang dapat diaplikasikan kepada golongan ini untuk mengelakkan mereka daripada terasing dan merasa dipinggirkan. Situasi ini jelas membuktikan bahawa pedagogi pendidikan memerlukan kepada pembaharuan dan perlu diperluaskan dalam bentuk permainan kerana ia mampu memberi impak yang besar terhadap pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini telah mendorong penyelidik untuk mengenal pasti potensi gamifikasi menerusi permainan dapat diterapkan dalam pendidikan dan implikasinya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

### Gamifikasi Trend Pembelajaran Abad ke-21

Perkembangan gamifikasi mula disedari pada pertengahan tahun 2010, ketika industri permainan video mula dipopularkan sehingga kini. Konsep gamifikasi telah lama diperkenalkan dengan membawa satu istilah baru yang lebih *versatile* dan diguna pakai secara meluas dalam pelbagai bidang termasuklah perniagaan, pemasaran, ketenteraan dan rangkaian internet. Gamifikasi telah mendominasi bidang pemasaran (Hamari et al. 2014; Huotari & Hamari 2012; Van Grove 2011)

sebagai satu langkah untuk meningkatkan jualan produk, menarik pelanggan, kemahiran *soft skill*, memupuk kesedaran dan meningkatkan prestasi sesebuah organisasi (Furdu et al. 2017). Dianggarkan lebih kurang 70% daripada 2000 organisasi di seluruh dunia memiliki sekurang-kurangnya satu aplikasi gamifikasi pada tahun 2014 (Khaleel et al. 2016) melalui laman sesawang *facebook*, *ebay*, *amazon* dan lain-lain. Dalam masa yang sama, gamifikasi juga digunakan dalam pendidikan dengan memasukkan elemen permainan untuk memastikan pembelajaran kekal aktif (Furdu et al. 2017; Yoon et al. 2014) dan merangsang minat pelajar. Oleh itu, fokus gamifikasi dalam penulisan ini adalah tertumpu dalam bidang pendidikan.

Gamifikasi pada dasarnya ialah menjadikan sesuatu aktiviti yang bukan bermain sebagai satu aktiviti bermain. Aktiviti manusia yang bersifat formal dalam sektor pendidikan digelar sebagai permainan serius atau *serious games*. Permainan serius atau permainan instruksi yang diperkenalkan melalui *Games Based Learning (GBL)* lazimnya dilaksanakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memberi latihan. Pendekatan atau teknik permainan yang diperkenalkan adalah satu usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan transformasi pelajar dalam perspektif pembelajaran.

Permainan dalam pendidikan dapat dijalankan sama ada waktu pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Melalui pendekatan bermain, secara tidak langsung dapat memberi pendedahan kepada pelajar bahawa pembelajaran tidak hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas sahaja tetapi dapat dipelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menghiburkan dan bermanfaat. Walaubagaimanapun, permainan dalam pembelajaran yang direka bentuk mestilah sesuai dan lebih spesifik (Mostowfi et al. 2016) dengan objektif pembelajaran yang ingin dicapai.

### **Reka bentuk Gamifikasi**

Permainan digunakan secara meluas dalam bentuk permainan video. Namun, konsep yang wujud bersifat hiburan dan bukan direka khusus untuk tujuan pendidikan. Kini, elemen yang terdapat dalam permainan video ini telah diadaptasikan dalam bentuk pembelajaran agar lebih berilmu dan berfaedah. Walaupun, secara dasarnya matlamat permainan adalah sekadar untuk hiburan dan seronok tetapi tradisi bermain cuba diaplikasikan sebagai medium pengantara dalam proses pembelajaran.

Dalam mereka bentuk sesuatu permainan, seorang pereka haruslah mengambil kira mekanisma *game element* agar permainan yang dihasilkan nampak menarik dan tidak membosankan. Jadual di bawah menunjukkan reka bentuk permainan dan motif permainan direka.

Jadual 1 Reka bentuk Permainan

Game Design Element		Motives
Game Element: Mechanics	Game Element: Dynamics	
Documentation of behavior	Exploration	Intellectual curiosity
Scoring systems, badges, trophies	Collection	Achievement
Rankings	Competition	Social recognition
Ranks, levels, reputation points	Acquisition of status	Social recognition
Group tasks	Collaboration	Social exchange
Time pressure, tasks, quests	Challenge	Cognitive stimulation
Avatars, virtual worlds, virtual trade	Development/organization	Self-determination

Sumber: Khaleel et al. 2016

Berdasarkan jadual di atas, penetapan elemen dalam reka bentuk permainan mempunyai motif yang tertentu. *Game mechanics* merupakan peraturan dan ganjaran dalam permainan yang bertujuan untuk membangkitkan perasaan pemain, sedangkan mekanisme yang wujud dalam *game dynamic* ditetapkan adalah untuk merangsang motivasi dan keinginan pemain (Jorge et al. 2013). Contohnya, penetapan sistem penskoran dalam kumpulan *game mechanics*, manakala kutipan mata dicatat pada bahagian *game dynamic*. Motif penskoran untuk menentukan pencapaian pemain samada secara individu ataupun berkumpulan. Oleh sebab itu, reka bentuk permainan dapat mempengaruhi suasana dan tingkah laku pemain.

## METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini berbentuk kualitatif menggunakan metode kajian literatur. Pengumpulan data dilakukan secara analisis kandungan daripada penulisan artikel, jurnal dan buku ilmiah. Pencarian maklumat berkaitan gamifikasi dilakukan melalui beberapa pangkalan data seperti berikut: *Scopus*, *ScienceDirect*, *EBSCOHost*, *Google Scholar*, dan *Emerald*. Istilah gamifikasi atau permainan secara umum dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab digunakan sebagai pencarian. Kata kunci dicari melalui multi bahasa iaitu bahasa Melayu, bahasa Inggeris dan bahasa Arab. Tujuan kaedah ini dilakukan adalah memperbanyakkan maklumat berkaitan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Data yang terkumpul kemudiannya dihurai secara analisis deskriptif.

## DAPATAN KAJIAN

Kajian terkini berkaitan dengan gamifikasi dalam pendidikan masih kurang dijalankan terutamanya yang menjurus kepada pembelajaran bahasa Arab secara khusus. Sebahagian besar sorotan kajian lebih tertumpu kepada aspek gamifikasi dalam pembelajaran dalam konteks yang pelbagai. Penulisan ini akan membincangkan peranan gamifikasi melalui saluran pembelajaran bahasa asing

atau bahasa kedua secara umum. Walaubagaimanapun penulisan ini memberi fokus kepada gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa yang tertumpu kepada kuliah semata-mata menyebabkan kelesuan dan hilang tumpuan dalam kalangan pelajar. Justeru, kaedah bermain dalam pembelajaran bahasa Arab dapat merangsang minat dan motivasi pelajar untuk kekal bersemangat untuk memperoleh *input*. Beberapa kajian berkaitan kesan gamifikasi terhadap motivasi pelajar telah dikenalpasti memberi impak yang besar kepada proses pengajaran dan pembelajaran (Furdu et al. 2017; Cahyani 2016; Fairosnita & Kamarul Shukri 2015; Figueroa Flores 2015; Godwin-Jones 2014; Hamari et al. 2014; Herzig et al. 2013; Tanni & Amin Mahmoud 2012, Lee & Hammer 2011). Elemen motivasi amat penting dan saling berkait dengan teori pembelajaran. Tanpa motivasi, pembelajaran menjadi tidak bermakna dan permainan yang dihasilkan sukar untuk disesuaikan dengan kaedah latihan yang lain (Juzeleniene et. al 2014).

Proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab melibatkan pelbagai teknik yang dapat memberi rangsangan positif terhadap perkembangan minda pelajar. Teknik pembelajaran yang menarik dapat mewujudkan suasana pembelajaran bahasa yang aktif dan menyeronokkan. al-Barry (2011) mendapati permainan bahasa berkesan ke atas pelajar bahasa Arab peringkat Asas kerana pelajar lebih cenderung kepada sesuatu yang baru berbanding kaedah pengajaran berbentuk tradisional. Situasi ini menunjukkan pembaharuan dalam teknik pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab dapat menggalakkan minat pelajar untuk mempelajari bahasa Arab. Dapatan juga mendapati pendekatan permainan sangat efektif diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab (Salmah & Suhaila 2017; Fairosnita & Kamarul Shukri 2015; Mohd Ismail et. al 2012). Kajian awal menunjukkan bahawa teknik gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab menerusi permainan mampu diadaptasi dalam aktiviti pembelajaran yang berbentuk formal.

Melalui aktiviti dan latihan yang dijalankan, pelajar dapat merasai pengalaman belajar secara intensif dan mempraktikkannya dalam dunia sebenar. Situasi ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kemahiran psikomotor pelajar (Khaleel et. al 2016; Mostowfi et al. 2016; Fattah 2015; Hamizul & Rahimi 2015; Tanni & Amin Mahmoud 2012 ; Lee & Hammer 2011). Dengan memasukkan aktiviti dan latihan dalam pembelajaran dapat merangsang minda pelajar secara optimum menyelesaikan tugas yang diberikan secara kreatif. Di samping itu juga, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran berasaskan permainan juga dapat memberi peluang kepada ruang secara terbuka kepada pelajar untuk mempamerkan bakat dan menilai kemampuan diri masing-masing. Melalui aktiviti bermain, guru akan menerima respon segera daripada pelajar

(Jorge 2013) dan menilai kemampuan mereka. Oleh itu, tahap penguasaan pelajar dapat dipantau dari semasa ke semasa.

Konsep pembelajaran yang santai dapat mempengaruhi psikologi dan tingkah laku positif dalam kalangan pelajar. Permainan bahasa mampu mengurangkan kerisauan, menggalakkan pelajar yang pemalu untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemahiran sosial dan kemahiran interpersonal mereka (Fairosnita & Kamarul 2015). Kajian Suhaila et al. (2017) membuktikan bahawa aktiviti permainan dalam perkhemahan bahasa Arab dapat meningkatkan keyakinan berkomunikasi dengan penutur Arab asli. Keadaan ini menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bukan sahaja dapat dilaksanakan sepanjang waktu kuliah sahaja, tetapi boleh dilakukan di luar waktu pembelajaran formal secara santai. Mostawfi et al. (2016) & al-Barry 2011 berpendapat bahawa persekitaran pembelajaran yang tidak formal dapat mewujudkan kerjasama dalam kalangan pelajar dan sifat bantu-membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkumpulan. Hal ini membuktikan amalan gamifikasi dalam pembelajaran mampu memupuk nilai-nilai murni yang perlu ada dalam diri setiap pelajar.

Proses pengajaran dan pembelajaran bukan hanya tertumpu kepada penglibatan guru dengan pelajar sahaja tetapi memerlukan penyertaan dan kerjasama antara pelajar dengan pelajar yang lain. Hal ini bertepatan dengan elemen permainan yang diterapkan dalam konteks pembelajaran kerana ianya mampu mewujudkan interaksi sosial (Godwin-Jones 2014) dalam kalangan pelajar dan menggalakkan mereka melibatkan diri dalam pembelajaran secara tidak langsung. Interaksi sosial ini berlaku apabila wujud persaingan yang kompetitif hasil daripada reaksi dan tindakan pemain. Justeru, dengan memasukkan elemen gamifikasi dalam pembelajaran morfologi Arab dapat membina persekitaran pembelajaran yang aktif dan menggalakkan interaksi sosial sepanjang aktiviti permainan dijalankan.

Untuk menghasilkan kesan efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran, perancangan yang teliti hendaklah difikirkan dan bahan pengajaran dan pembelajaran hendaklah disediakan pada peringkat awal. Persediaan awal dapat membantu guru untuk melaksanakan aktiviti pembelajaran secara tersusun dan terkawal. Oleh itu, tidak hairanlah pengurusan dan strategi gamifikasi yang baik sangat penting untuk membina suasana pembelajaran yang aktif di samping mengekalkan perhatian dan maklum balas daripada pelajar (Furdu et al. 2017; al-Barry 2011). Lantaran itu, pendekatan yang teratur dan terancang amat diperlukan untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang berkesan.

## PERBINCANGAN

Dalam mendepani abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi pelbagai cabaran untuk memastikan kemahiran bahasa Arab dikuasai sebaiknya. Pendekatan yang sistematik dan bersesuaian dengan peredaran zaman sewajarnya dipertimbangkan agar generasi masa hadapan tidak terkebelakang dalam menimba ilmu pengetahuan. Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai satu usaha untuk menarik minat dan merangsang motivasi pelajar untuk menguasai kemahiran bahasa Arab yang acap kali dianggap sukar dan membosankan.

Secara umumnya, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran ini dilihat lebih tertumpu kepada teori konstruktivisme iaitu teori yang menyokong amalan pembelajaran melalui pemusatan pelajar. Teori ini menggalakkan pelajar untuk melibatkan diri secara aktif dan merasai pengalaman pembelajaran secara *hands on*. Penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran secara tidak langsung dapat meningkatkan daya ingatan dan kefahaman pelajar (Furdu 2017) untuk jangka masa panjang.

Penguasaan bahasa Arab bukanlah suatu yang mudah, latihan berterusan perlu dipupuk agar bahasa sasaran dapat dikuasai dengan sebaiknya. Oleh itu, gamifikasi dalam bahasa Arab dilihat berpotensi dalam meningkatkan kemahiran pelajar untuk menguasai 4 kemahiran utama berbahasa iaitu membaca, menulis, bercakap dan mendengar. Proses pembelajaran yang melibatkan aktiviti pengulangan dan dapat memudahkan perolehan bahasa dan dipraktikkan semasa sesi pembelajaran. Pengulangan dapat membantu proses pembelajaran melalui pemerhatian, pengujian hipotesis dan sintesis yang merupakan aras tertinggi dalam kemahiran berfikir (Schaller 2006).

Rumusannya, pendekatan gamifikasi menekankan kepada pemupukan motivasi pelajar. Motivasi merupakan cabaran utama yang perlu ditangani kerana ianya dapat mempengaruhi keinginan dan kemampuan seseorang untuk menguasai sesuatu bahasa. Melalui aktiviti gamifikasi dalam pembelajaran, motivasi pelajar dapat ditingkatkan sama ada dari sudut intrinsik dan ekstrinsik (Khaleel et al. 2016) dan dapat membina keyakinan diri segera (Soyoof & Jocar 2014) untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Untuk mendapat kesan yang optimum, konsep permainan haruslah dirancang dengan sebaik mungkin dan disediakan sebelum sesi pembelajaran dimulakan. Manakala, reka bentuk permainan perlu diseimbangkan mengikut tahap kesukaran cabaran dan tahap kemahiran pemain agar mereka tidak merasa bosan terhadap soalan yang senang dan resah terhadap soalan yang terlalu sukar. Pemilihan permainan juga haruslah bertepatan dengan kesesuaian dan kandungan pembelajaran.

## PENUTUP

Realiti pembelajaran masa kini mendambakan kreativiti dan inovasi dalam sistem pendidikan. Pembelajaran berasaskan permainan atau *Game Based Learning* (GBL) merupakan dimensi baru pembelajaran dan telah mendapat tempat dalam kalangan ilmuwan dan pengkaji dalam pelbagai latar belakang bidang pendidikan. Kajian menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi jelas menyumbang kepada faktor yang positif dalam proses pembelajaran dan sangat relevan untuk diaplikasikan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

Pendekatan ini adalah satu inisiatif murni ke arah meningkatkan kualiti pembelajaran secara berterusan. Oleh itu, kajian lanjut perlu diperbanyakkan secara berperingkat sebagai satu usaha untuk menggalakkan gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk modul yang bersesuaian. Penulisan ini diharapkan dapat membina keyakinan para pendidik untuk mengamalkan gamifikasi dalam rangka menjana pendidikan abad ke-21.

## PENGHARGAAN

Kajian ini dijalankan dengan menggunakan dana FRGS/1/2016/SS109/UKM/02/7. Terima kasih kepada Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dan UKM kerana memberi dana bagi menjalankan kajian ini.

## RUJUKAN

- Alsawaier, Raed S. 2018. "The Effect of Gamification on Motivation and Engagement." *International Journal of Information and Learning Technology* 35 (1): 56–79. doi:10.1108/IJILT-02-2017-0009.
- al-Barry, Qasim. 2011. Athar al-Istikhdam al-alCab al-Lughawiyah fi Minhaj al-Lughah al-<sup>c</sup>Arabiyyah fi Tanmiyyah al-Anmat al-Lughawiyah lada Talabah al- Marhalah al-Asasiyyah. *Majallah al-Urduniyyah fi al-<sup>c</sup>Ulum al-Tarbawiyah*. 7: 23- 34.
- Cahyani, A. D. 2016. Gamification Approach to Enhance Students Engagement in Studying Language course. *MATEC Web of Conferences*, 58, 03006. doi:10.1051/matecconf/20165803006
- Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh. 2015. Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 1 (2): 41–50.
- Fattah, S. F. E. S. A. 2015. The Effectiveness of Using WhatsApp Messenger as One of Mobile Learning Techniques to Develop Students' Writing Skills. *Journal of Education and Practice*, 6 (32):115–127. doi:10.1111/j.1365-2729.2005.00129.x



- Figuroa Flores, J. F. 2015. Using Gamification To Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. Number 27:32-54.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. 2017. Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2): 56-62. Retrieved from <https://www.edusoft/brain/index/article/view>.
- Godwin-Jones, R. 2014. Games In Language Learning: Opportunities And Challenges. *Language Learning & Technology*, 18 (182): 9–19. Retrieved from <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, hlm. 3025–3034. doi:10.1109/HICSS.2014.377
- Hamizul, M. & Rahimi, N. M. 2015. Design and Development of Arabic Online Games – A Conceptual Paper. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174: 1428–1433. doi:10.1016/j.sbspro.2015.01.771
- Herzig, P., Jugel, K., Momm, C., Ameling, M. & Schill, A. 2013. GaML - A modeling language for gamification. *Proceedings - 2013 IEEE/ACM 6th International Conference on Utility and Cloud Computing, UCC 2013*, hlm. 494–499. doi:10.1109/UCC.2013.96
- Huotari, K. & Hamari, J. 2012. Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12*, (October), 17. doi:10.1145/2393132.2393137
- Juzeleniene, S., Mikelioniene, J., Escudeiro, P. & Carvalho, C. V. de. 2014. GABALL Project: Serious Games Based Language Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 136:350–354. doi:10.1016/j.sbspro.2014.05.340
- Khaleel, F. L., Sahari@Ashaari, N., Tengku Wook, T. S. M. & Ismail, A. 2016. Gamification Elements for Learning Applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6 (6): 868-874. doi:10.18517/ijaseit.6.6.1379
- Lee, J. & Hammer, J. 2011. Gamification in Education: What , How , Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2): 1–5. doi:10.1081/E-ELIS3-120043942
- Mohd Ismail Mustari, Kamarul Azmi Jasmi, Azhar Muhammad, Rujalah Abu Bakar & Saodah Ahamad. 2012. Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam [SEAPPI2012]*, hlm.879–888. Retrieved from [http://eprints.utm.my/40071/1/Cover %26 Paper.pdf](http://eprints.utm.my/40071/1/Cover%26Paper.pdf)
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K. & Khorramar, M. 2016. Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11 (12): 5453–5476.

- Salmah Ahmad & Suhaila Zailani @ Ahmad. 2017. al-La<sup>ʿ</sup>b al-Bidagogi Hajat al-Mulazamah fi <sup>ʿ</sup>amaliyyah al-Ta<sup>ʿ</sup>allum. *al-Lughah al-<sup>ʿ</sup>Arabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al-<sup>ʿ</sup>Arabiyyah al-Su<sup>ʿ</sup>udiyah wa Maliziyah*. 297-306.
- Schaller, D. (2006). What Makes A Learning Game? Retrieved from <http://www.eduweb.com/schaller-games.pdf>
- Simoos, J.R, Redondo, R.D & Vilas, A.F. 2013. A Social Gamification Framework for a K-6 Learning Platform. *Computers in Human Behavior*, 29 (2):345–353. doi:10.1016/j.chb.2012.06.007
- Soyooof, A. & Jokar, M. 2014. Video Game : A Way to Reduce Inhibition and Enhance Language Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98:1850–1858. doi:10.1016/j.sbspro.2014.03.615
- Suhaila Zailani @ Ahmad, Maryam Abdul Rahman, Salmah Ahmad, Kaseh Abu Bakar & Hakim Zainal. 2017. al-Mu<sup>ʿ</sup>askar Wasit Fa<sup>ʿ</sup>al li Ta<sup>ʿ</sup>ziz al-Maharat al-Lughawiyyah. *al-Lughah al-<sup>ʿ</sup>Arabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al-<sup>ʿ</sup>Arabiyyah al-Su<sup>ʿ</sup>udiyah wa Maliziyah*. 308-319.
- Tan Wee Hoe. 2015. *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Tanni, Z. A & Amin Mahmoud, A.A. 2012. Using Games to Promote Students ' Motivation towards Learning English Ahmed Awad Amin Mahmoud. *Al-Quds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies*, Vol.2, 5:12-33.
- Van Grove, J. 2011. Gamification: How Competition Is Reinventing Business, Marketing & Everyday Life. Mashable. <https://mashable.com/2011/07/28/gamification/#VOhFZMtLukq3>.
- Yoon, B., Rodriguez, L., Faselis, C. J. & Liappis, A. P. 2014. Using a board game to reinforce learning. *Journal of continuing education in nursing*, 45(3): 110–111. doi:10.3928/00220124-20140224-14

#### **Penafian**

Pandangan yang dinyatakan dalam artikel ini adalah pandangan penulis. Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa tidak akan bertanggungjawab atas apa-apa kerugian, kerosakan atau lain-lain liabiliti yang disebabkan oleh / timbul daripada penggunaan kandungan artikel ini.