

## EFFECTIVENESS OF USING SMART AL-FATIHAH (SAF) SOFTWARE IN LEARNING AL-QURAN ARABIC VOCABULARY

### *Keberkesanan Penggunaan Perisian Smart al-Fatihah (SaF) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab al-Quran*

*Muhammad Nazir Mohammed Khalid*  
Universiti Selangor  
nazir@unisel.edu.my

*Hafiza Ab Hamid*  
Universiti Selangor  
hafiza@unisel.edu.my

*Mohd Firdaus Khalid*  
Universiti Selangor  
firdaus@unisel.edu.my

*Khairil Bariyyah Hassan*  
Universiti Selangor  
khbariyyah@unisel.edu.my

*Muhammad Daoh*  
Universiti Selangor  
muhammad66@unisel.edu.my

#### **Abstract**

*The study was conducted to examine the effectiveness of the playing method in strengthening the translation of the Arabic al-Quran translation from surah al-Fatihah among the 1st year students. Respondents of the study consisted of 231 students from three primary schools, namely SK Puncak Alam, SK Puncak Alam 2, and SK Puncak Alam 3. The study used a model adapted from the Kurt Lewin model. Three research instruments used were observation, pre-test, and post-test. The results of the initial study found that the students were still weak in mastering the translation of the Quranic language and were less active in learning. To overcome this problem, the researcher has implemented the method of playing through the software activity of Smart al-Fatihah (SaF). The findings showed positive changes in the students. At the end of the session, all students began to master the translation of the Quranic language from surah al-Fatihah at a satisfactory level. Students were more confident of getting involved in the activities being carried out. Additionally, students had also provided tremendous and comprehensive co-operation in teaching sessions in the classroom.*

**Keywords:** Method of play, Quranic language, Smart al-Fatihah

## Abstrak

*Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meninjau keberkesanan kaedah bermain dalam mengukuhkan penguasaan terjemahan bahasa Arab al-Quran dari surah al-Fatihah di kalangan pelajar Tahun 1. Responden kajian terdiri daripada 231 orang pelajar dari tiga buah sekolah rendah iaitu SK Puncak Alam, SK Puncak Alam 2 dan SK Puncak Alam 3. Kajian menggunakan model kajian yang diadaptasi daripada model Kurt Lewin. Sebanyak tiga instrumen kajian yang digunakan iaitu pemerhatian, ujian pra dan ujian pasca. Hasil tinjauan awal mendapati pelajar ini masih lemah dalam menguasai terjemahan bahasa al-Quran dan kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, pengkaji telah melaksanakan kaedah bermain melalui aktiviti permainan perisian Smart al-Fatihah (SaF). Dapatan kajian menunjukkan perubahan yang positif pada pelajar. Di akhir sesi, kesemua pelajar mula menguasai terjemahan bahasa al-Quran dari surah al-Fatihah di tahap memuaskan. Pelajar lebih yakin untuk melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan. Selain itu, pelajar juga memberikan kerjasama yang memberangsangkan serta menyeluruh pada sesi pengajaran di dalam kelas.*

**Kata kunci:** kaedah bermain, bahasa al-Quran, Smart al-Fatihah

## PENGENALAN

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam sesi pembelajaran sesuai dengan revolusi 4.0 disamping aspek media dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar bagi pelajar seterusnya ilmu dapat disampaikan dengan lebih menarik (Noza Afsilia, 2020). Pembelajaran bahasa al-Quran sebagai contoh perlu mengikuti situasi terkini supaya sentiasa menarik minat pelajar untuk mengikuti sesi pembelajaran. Kaedah pengajaran bahasa yang lebih interaktif dan kontemporari menggunakan pelbagai kemudahan teknologi laman web serta gajet yang ada dapat meningkatkan minat masyarakat bagi mempelajari bahasa Arab. (Abd Razif et. al, 2019). Justeru objektif kajian ini adalah bagi menilai keberkesanan model pembelajaran bahasa al-Quran melalui aplikasi perisian Smart al-Fatihah (SaF) serta menjawab kepada persoalan kajian tentang sejauh manakah keberkesanan model pembelajaran bahasa al-Quran terhadap murid tahun 1 sekolah rendah kebangsaan. Pengkaji membuat perbandingan keputusan setelah pengajaran berbantuan multimedia iaitu permainan SaF digunakan kepada murid. Rajah di bawah menunjukkan gambaran aplikasi perisian Smart al-Fatihah (SaF).



(a) Skrin Ikon, Pengenalan dan Menu Modul SaF



(b) Skrin Permainan Modul SaF

**Rajah 1: Modul Smart al-Fatihah**

## METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dimana soal selidik digunakan sebagai medium pengumpulan data. Proses pengumpulan data melibatkan proses pembangunan soal selidik, ujian pilot, sesi temubual dan pengedaran soal selidik terhadap responden. Responden terdiri daripada dua belas orang guru Pendidikan Islam dan Bahasa Arab. Data dianalisis menggunakan perisian Statistical Package for The Social Science (SPSS) bagi menentukan nilai Cronbach's Alpha, min, mod dan median.

Ujian pilot dijalankan terlebih dahulu terhadap tiga orang pakar penilai dalam bidang Pendidikan Islam dan Bahasa Arab bagi melihat kesesuaian 55 item soal selidik yang telah

dibangunkan. Bentuk soalan penilaian ini direka bentuk untuk mendapatkan persepsi beberapa guru ke atas penggunaan model ini.

Secara keseluruhan, ujian pilot memberi nilai Cronbach's Alpha, 0.75 dan ini menunjukkan item soal-selidik berada di julat yang baik dan item berikut boleh diguna pakai di dalam kajian ini. Namun begitu, ketiga-tiga penilai telah memberi pandangan penambahbaikan perlu dilakukan pada item 7, item 10, item 29 dan item 38. Penambahbaikan dan pemurnian dibuat berdasarkan dapatan dari pengujian yang telah dijalankan dalam usaha membantu memenuhi kehendak dan cita rasa pengguna. Soal selidik ini dibahagikan kepada empat bahagian mengikut soalan kajian iaitu aspek persembahan multimedia, aspek isi kandungan, aspek kepuasan pengguna dan aspek pengaplikasian konsep pembelajaran.

Oleh itu, reka bentuk kajian yang paling sesuai digunakan untuk kajian ini ialah kajian berbentuk eksperimental. Sehubungan itu, pengumpulan data dibuat dengan menggunakan pendekatan kaedah campuran iaitu kaedah kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yang diguna pakai oleh pengkaji dalam kajian ini untuk mengumpul data ialah melalui instrumen ujian pra dan pasca I dan pasca II. Selain daripada itu, pendekatan kualitatif juga digunakan dalam kajian ini iaitu dengan pemerhatian dan menemu bual beberapa guru-guru Pendidikan Islam untuk mengukuhkan lagi dapatan kajian yang diperolehi. Bagi pengkaji, kedua-dua kaedah ini dapat memberi maklumat yang tepat dan jelas serta berpotensi memenuhi kehendak soalan kajian yang dibuat. Sampel bagi kajian ini adalah seramai 77 orang murid Tahun 1 dari SK Puncak Alam, 74 orang murid Tahun 1 dari SK Puncak Alam 2 dan seramai 80 murid Tahun 1 dari SK Puncak Alam 3 yang mana telah mempelajari subtopik bidang asuhan tilawah al-Quran.

Sampel kajian yang dipilih adalah berdasarkan persampelan tidak rawak seramai 231 murid (31.8%) daripada 726 keseluruhan murid Tahun 1 dari ketiga-tiga sekolah tersebut, bertujuan di mana pemilihan sampel ini dibuat secara khusus bagi memenuhi kehendak kajian (Mohamad Najib, 2003). Ciri pemilihan sampel yang ditetapkan adalah kumpulan murid yang telah mempelajari subtopik tajuk surah kefahaman iaitu surah al-Fatihah sebelum mereka menggunakan perisian. Bagi menjalankan kajian ini, seramai 231 orang peserta kajian yang dibahagikan kepada dua kumpulan. Terdapat dua mekanisma atau kriteria yang digunakan untuk membahagikan murid kepada dua kumpulan. Pertama berpandukan purata pencapaian mata setiap murid bagi peperiksaan awal, tengah dan akhir tahun. Kriteria kedua ialah penilaian yang telah dibuat oleh guru bagi setiap murid berdasarkan hasil kerja latihan yang telah

diberikan serta keterlibatan mereka sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran sebelum ini.

### **Teknik Mengumpul Data**

Hasil dapatan dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen kajian iaitu ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II. Bersama ini disertakan kepentingan pemilihan instrumen-instrumen kajian tersebut.

#### ***a) Ujian pra***

Ujian pra diberikan kepada murid sebelum kaedah permainan digunakan bagi menilai tahap penguasaan murid terhadap terjemahan bahasa al-Quran dari surah al-Fatihah. Ujian ini dijalankan secara ujian bertulis terhadap beberapa kalimah bahasa al-Quran dari surah al-Fatihah. Ujian ini mengandungi 40 soalan dan setiap satu jawapan yang betul bagi soalan ini akan diberikan 1 markah. Jumlah markah keseluruhan adalah 40. Soalan-soalan yang dibuat adalah dalam bentuk subjektif dan objektif. Masa yang diperuntukkan untuk ujian ini ialah 30 minit. Hasil daripada ujian tersebut, pengkaji dapat menilai tahap penguasaan kosakata surah al-Fatihah bagi setiap murid. Dapatan ini akan dijadikan sebagai penanda aras bagi menilai keberkesanan kaedah permainan yang bakal dilaksanakan.

#### ***b) Ujian pasca***

Ujian pasca diberikan kepada setiap murid semasa dan setelah menggunakan kaedah permainan semasa proses pengajaran dan pembelajaran kefahaman surah al-Fatihah. Ujian pasca I dijalankan pada minggu pertama bagi melihat sejauhmana murid mula dapat menguasai kosakata Arab dalam surah al-Fatihah apabila menggunakan kaedah permainan SaF. Manakala ujian pasca II dijalankan pada minggu kedua untuk melihat sejauhmana murid dapat mengekalkan dan mengingati kembali kosakata yang telah ditemui semasa bermain. Kedua-dua ujian ini dijalankan secara ujian bertulis terhadap murid yang dipilih bagi setiap sesi pembelajaran bagi menilai keberkesanan kaedah permainan yang dilaksanakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

## Teknik Menganalisis Data

### *Ujian Pra dan ujian Pasca*

Markah yang diperoleh daripada ujian pra dan ujian pasca yang diberikan kepada murid direkodkan dalam bentuk peratus. Kaedah ini lebih mudah bagi menganalisis data serta mengikuti perkembangan murid sebelum dan semasa kaedah permainan digunakan dalam pengajaran kefahaman surah al-Fatihah.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Bagi mengkaji keberkesanan penggunaan kaedah bermain dalam mengukuhkan penguasaan terjemahan bahasa al-Quran dari surah al-Fatihah dalam kajian ini, pengkaji telah merekodkan data hasil ujian yang dijalankan terhadap responden dari ketiga-tiga sekolah seperti ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II. Melalui ujian tersebut pengkaji dapat menilai perbezaan pencapaian sebelum dan selepas penggunaan kaedah yang dijalankan. Dalam menganalisis keberkesanan ini, pengkaji telah membuat perbandingan kesan pencapaian pelajar antara dua kumpulan yang dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Arab Al-Quran menggunakan bahan bantu belajar iaitu permainan SaF. Pengkaji membuat analisis purata (min) markah sebelum dan purata (min) selepas bagi kedua-dua kumpulan tersebut iaitu;

### **Analisis perbandingan keputusan ujian pra, ujian pasca 1 dan ujian pasca 2 antara kedua-dua kumpulan**

Jadual 1 di bawah menunjukkan perbandingan pencapaian markah min ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II untuk kedua-dua kumpulan mengikut sekolah.

**Jadual 1:** Perbandingan markah min ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II untuk kedua-dua kumpulan mengikut sekolah

Sekolah	Murid	Kumpulan A					
		Min	Jumlah	Min Pasca 1	Jumlah	Min Pasca 2	Jumlah
		Pra					

*Effectiveness of using Smart al-Fatihah (SaF) Software in Learning al-Quran Arabic Vocabulary*

SK Puncak Alam	38	28.42	1080	42.63	1620	54.34	2065
SK Puncak Alam 2	38	27.17	1032.5	46.84	1780	56.25	2137.5
SK Puncak Alam 3	40	32.81	1312.5	48.38	1935	59.69	2387.5
Jumlah Kump A	116		3425		5335		6590
Min Kump A			29.526		45.991		56.810
Kumpulan B							
Sekolah	Murid	Min Pra	Jumlah	Min Pasca 1	Jumlah	Min Pasca 2	Jumlah
SK Puncak Alam	39	26.22	1022.5	40.90	1595	53.85	2100
SK Puncak Alam 2	36	33.47	1205	48.19	1735	55.90	2012.5
SK Puncak Alam 3	40	29.88	1195	46.81	1872.5	58.88	2355
Jumlah Kump B	115		3422.5		5202.5		6467.5
Min Kump B			29.504		44.849		55.754
Jumlah Keseluruhan	231		6847.5		10537.5		13057.5
Min Keseluruhan			29.643		45.617		56.526

### **Ujian pra dan ujian pasca kitaran pertama**

Berdasarkan hasil dapatan yang diperolehi, kumpulan murid kajian A dan B menunjukkan sedikit pencapaian pada ujian pasca yang dijalankan berbanding ujian pra yang sebelumnya

yang mana kumpulan murid kajian A mendapat kenaikan sebanyak 16.465% dengan markah ujian sebanyak 45.991% berbanding markah sebelumnya mendapat 29.526%. Manakala kumpulan murid kajian B mendapat kenaikan sebanyak 15.345% selepas ujian pasca dengan markah ujian sebanyak 44.849% berbanding sebelumnya mendapat markah sebanyak 29.504%.

**Jadual 2:** Markah min bagi ujian pra dan pasca pada kitaran pertama dari ketiga-tiga sekolah

<b>Kumpulan murid</b>	<b>Ujian pra (%)</b>	<b>Ujian pasca (%)</b>	<b>Perbezaan markah (%)</b>
<b>A</b>	29.526	45.991	16.465
<b>B</b>	29.506	44.849	15.345

Berdasarkan analisis tersebut, dapatan awal menunjukkan peningkatan walaupun kurang memuaskan iaitu dari status gagal kepada lulus. Bagi meningkatkan lagi pencapaian tersebut, kajian ini diteruskan kepada kitaran yang kedua.

### **Ujian pasca kitaran pertama dan kedua**

Berdasarkan ujian pasca II, kumpulan murid kajian A mendapat kenaikan peratus sebanyak 10.819% dengan markah ujian sebanyak 56.810% berbanding sebelumnya mendapat 45.991%. Kumpulan murid kajian B pula mendapat kenaikan peratus sebanyak 10.905% dengan markah sebanyak 55.754%, berbeza dengan ujian sebelumnya hanya mendapat 44.849%. Hasil pencapaian ini menunjukkan setiap murid menunjukkan peningkatan yang memberangsangkan dengan masing-masing mendapat markah yang baik.

**Jadual 3:** Markah min bagi ujian pasca pada kitaran pertama dan kedua dari ketiga-tiga sekolah



Kumpulan murid	Ujian pasca I (%)	Ujian pasca II (%)	Perbezaan markah (%)
A	45.991	56.810	10.819
B	44.849	55.754	10.905

Berpandukan analisis tersebut, peratusan min yang dicapai oleh setiap kumpulan murid kajian meningkat dari masa ke semasa. Ini dapat dilihat melalui peningkatan min bermula dari ujian pra, pasca I sehingga pasca II.

**Jadual 4:** Min markah keseluruhan setiap ujian

Jenis Ujian	Min (%)
Ujian pra	29.643
Ujian pasca I	45.617
Ujian pasca II	56.526
Beza Min (Pra – Pasca II)	-26.883
Nilai t	-27.638
Nilai Signifikan	.000

Jadual 4 menunjukkan hasil analisis ujian-t bagi perbandingan purata (min) markah ujian sebelum dan selepas penggunaan permainan SaF dalam pembelajaran bahasa Arab al-Quran keseluruhan 231 orang murid. Hasil daripada analisis menunjukkan bahawa skor min dalam ujian pra bahasa Arab al-Quran adalah 29.643 manakala skor min dalam ujian pasca II

selepas penggunaan permainan SaF adalah 56.526. Perbezaan skor min antara ujian tersebut ialah -26.883. Keputusan kajian adalah signifikan ( $t = -27.638$ ,  $p < .000$ ) Ini menunjukkan bahawa terdapat peningkatan bagi pencapaian pelajar apabila dilaksanakan kaedah pembelajaran menggunakan perisian permainan SaF sebagai bahan bantu mengajar bagi keseluruhan murid

**Analisis perbandingan keputusan Pendidikan Islam, ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II antara kumpulan A dengan Kumpulan B**

**Jadual 5:** Perbandingan markah min Pendidikan Islam ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II untuk kedua-dua kumpulan di SKPA

SKPA	Pendidikan Islam	Ujian Pra	Ujian Pasca I	Ujian Pasca II
<b>Kumpulan A</b>	86.74	28.42	42.63	54.34
<b>Kumpulan B</b>	71.62	26.22	40.90	53.85
<b>Beza Min</b>	15.12	2.2	1.73	0.49

Jadual 5 menunjukkan jurang perbezaan min markah antara kumpulan A dan kumpulan B bagi setiap ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II semakin kecil berbanding beza min yang diperolehi dalam peperiksaan Pendidikan Islam. Sekolah Kebangsaan Puncak Alam menunjukkan penurunan beza min kepada 0.49% bagi ujian pasca 2 berbanding 15.12% ketika peperiksaan Pendidikan Islam.

**Jadual 6:** Perbandingan markah min Pendidikan Islam ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II untuk kedua-dua kumpulan di SKPA 2

SKPA	Pendidikan Islam	Ujian Pra	Ujian Pasca I	Ujian Pasca II
<b>Kumpulan A</b>	90.18	27.17	46.84	56.25
<b>Kumpulan B</b>	89.61	33.47	48.19	55.90

---

<b>Beza Min</b>	0.57	6.3	1.35	0.35
-----------------	------	-----	------	------

---

Manakala Sekolah Kebangsaan Puncak Alam 2, menunjukkan murid dari kedua-dua kumpulan sudah berada pada tahap yang hampir sama di mana perbezaan min markah Pendidikan Islam begitu kecil iaitu 0.57% dan 0.35% bagi ujian pasca II.

**Jadual 7:** Perbandingan markah min Pendidikan Islam ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II untuk kedua-dua kumpulan di SKPA 3

---

<b>SKPA</b>	<b>Pendidikan Islam</b>	<b>Ujian Pra</b>	<b>Ujian Pasca I</b>	<b>Ujian Pasca II</b>
<b>Kumpulan A</b>	89.05	32.81	48.38	59.69
<b>Kumpulan B</b>	80.50	29.88	46.81	58.88
<b>Beza Min</b>	8.55	2.93	1.57	0.81

---

Jadual 7 menunjukkan jurang perbezaan min markah antara kumpulan A dan kumpulan B bagi setiap ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II semakin kecil berbanding beza min yang diperolehi dalam peperiksaan Pendidikan Islam. Sekolah Kebangsaan Puncak Alam 3 menunjukkan penurunan beza min kepada 0.81% bagi ujian pasca II berbanding 8.55% ketika peperiksaan Pendidikan Islam.

Kesimpulannya, dapatan menunjukkan sebelumnya tahap murid-murid dari ketiga-tiga sekolah ini berada pada dua kumpulan berdasarkan min markah peperiksaan Pendidikan Islam dan juga kedudukan bilik darjah yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Namun situasi ini berubah di mana keputusan ujian pasca II menunjukkan perbezaan di antara kedua-dua kumpulan ini sangat kecil berbanding pencapaian mereka dalam Pendidikan Islam. Ini bermakna melalui permainan SaF, tahap penguasaan murid dari kedua-dua kumpulan berada dalam kedudukan yang hampir sama bagi ketiga-tiga sekolah berkenaan.

## KESIMPULAN

Keberkesanan ujian pra dan pasca ini dilihat dari dua persoalan iaitu 1) Adakah terdapat perbezaan skor min markah di antara ujian pra dan pasca II bagi setiap darjah dan 2) Adakah terdapat perbezaan skor min markah di antara kumpulan A dan kumpulan B bagi setiap sekolah. Hasil analisis kedua-dua kelas murid Tahun 1, SK Puncak Alam menunjukkan keputusan ujian  $t = -16.684$  dan nilai signifikan  $0.00 < 0.05$ . Ini membuktikan terdapat perbezaan skor min markah yang tinggi di antara ujian pra dan ujian pasca II selepas murid menggunakan perisian permainan Smart al-Fatihah. Dengan erti kata lain melalui perisian permainan SaF keputusan murid semakin baik dan sentiasa meningkat.

Manakala dari aspek perbezaan skor min di antara dua kumpulan A dan B menunjukkan, sebelum menggunakan perisian permainan Smart al-Fatihah terdapat perbezaan skor min yang tinggi pada keputusan peperiksaan Pendidikan Islam di antara kumpulan A dan kumpulan B. Di mana murid dari kumpulan A lebih berkemampuan menguasai pembelajaran berbanding murid dari kumpulan B. Namun, setelah menggunakan permainan tersebut, perbezaan skor min memberikan nilai yang sangat kecil, di mana ianya menunjukkan markah antara kumpulan A dan kumpulan kelas B hampir tiada perbezaan.

Dapatan ini disokong dengan melihat nilai signifikan bagi ujian pasca  $2 > 0.05$ , justeru ini membuktikan tiada lagi perbezaan tahap kemampuan dari kedua-dua kumpulan ini atau dengan kata lain tiada lagi murid yang akan di labelkan sebagai kumpulan cemerlang mahupun sebaliknya. Keputusan yang hampir sama diperolehi bagi setiap sekolah Maka jelaslah bahawa perisian permainan SaF sangat relevan dan boleh membantu murid mula menguasai kosakata bahasa Arab al-Quran dalam surah al-Fatihah.

## Rujukan

- Abdelhamid, I. Y., Bakar, K. A., Yahaya, H., & Puasa, B. (2019). Pembangunan Aplikasi Android Pembelajaran Asas Bahasa Arab. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*. eISSN2600-769X, 2(2), 39-59.
- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1-17.
- Ahmad Mohd. Salleh (2004). *Pendidikan Islam Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran Pembelajaran*. Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.

- Akram Kamarudin. (2010). *Kaedah Permainan dalam Pengajaran Subjek Perdagangan dan Sains*. [Atas Talian] : <http://akramkamarudin.blogspot.com/>. (2017, 4 April).
- Aliza Ali, Zamri Mahamod. Analisis Keperluan Terhadap Pengguna Sasaran Modul Pendekatan Berasaskan Bermain Bagi Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, [S.l.], 3(1), 1-8.
- Badruddin Abu Bakar Addin. (t.t). *Meningkatkan Kefahaman Murid dalam Mata Pelajaran Kajian Tempatan Melalui Kaedah Bermain Puzzle*. [Atas Talian]: <http://www.scribd.com/doc/50088580/5/>. (2017, 4 April).
- Hussin, R., Rahman, S. H. A., Yusoff, S. H., Sabran, R., & Hassan, F. (2019). Barakah Ilmu Melalui Penggunaan Teknologi Komunikasi, Ipad dan Keberkesannya: Blessing Knowledge by the Usage of Communication Technology, Ipad and Its Effectiveness. *'Abqari Journal*, 131-144.
- Junaidah Jamaluddin, Norlaila Mohd Din, Mohamad Azmi Nias Ahmad, Faizan Abdul Jabar, Nur Syazwani Mohamad Fadzillah, & Zuhariah Husin. Keberkesanan Kaedah Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan di Sekolah Menengah. *Konferensi Akademik. KONAKA 2016*.
- Linah bte Summasi. (2009). *Belajar Sambil Bermain*. [Atas Talian]: <http://www.ipbl.edu.my/bm/penyelidikan/seminarpapers/2009/> (2017, 5 April).
- Mohd Aderi Che Noh. (2009). *Amalan Pengajaran Tilawah al-Qur'an : Satu Tinjauan Terhadap Persepsi Guru di Sekolah Menengah Harian Malaysia*. [Atas Talian] :<http://journalarticle.ukm.my/>. (2017, 5 April).
- Nurul Huda Mohd Saad, Rafidah Abd. Karim, Farahidatul Akmar & Zainab Mohd Zain. (2017) *Keberkesanan Penggunaan Kaedah Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Penterjemahan Peribahasa*. [www.ukm.my/jatma](http://www.ukm.my/jatma).
- Ramli, S., Ghani, M. T. A., Atoh, N., & Romli, T. R. M. (2019). Integrasi elemen kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) berasaskan kit media dalam amalan pembelajaran dan pemudahcaraan guru pelatih bahasa arab. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 33-44.
- Zahari, N. H. A. H., Bidin, S. N. B. S., & Syamsuddin, S. N. W. (2021). Sorotan Perkembangan Pembangunan Aplikasi Android Juz 'Amma Versi Bahasa Melayu dari Tahun 2016-2020: The Development of Juz' 'Amma Android Application in Malay Language Version: An Overview of 2016 to 2020 Advancement. *Ma 'ālim al-Qur'ān wa al-Sunnah*, 17(1), 42-55.