

KONSEP GAMIFIKASI DALAM BIDANG SIRAH BERDASARKAN MODEL PENGAJARAN IBN KHALDUN

THE CONCEPT OF GAMIFICATION IN THE FIELD OF SIRAH BASED ON IBN KHALDUN'S TEACHING MODEL

Norhidayah Nasir¹
Nursafra Mohd Zhaffar^{2*}
Suhaila Sharil³

^{1*} Pelajar Siswazah Akademi Pengajian Islam Kontemporari Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Kuala Pilah, Malaysia, (E-mail: norhidayahskjb@gmail.com)

² Pensyarah Kanan Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Rembau, Malaysia, (Email: nursafra@uitm.edu.my)

³ Pensyarah Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Negeri Sembilan, Kampus Rembau, Malaysia, (Email: suhaila.sharil@uitm.edu.my)

Article history

Received date : 9-3-2026
Revised date : 10-3-2026
Accepted date : 25-3-2026
Published date : 31-3-2026

To cite this document:

Nasir, N., Mohd Zhaffar, N., & Sharil, S. (2026). Konsep gamifikasi dalam bidang sirah berdasarkan model pengajaran Ibn Khaldun. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 11 (81), 431 – 448

Abstrak: *Pengajaran Sirah dalam matapelajaran Pendidikan Islam sering kali berdepan dengan cabaran dari segi kaedah penyampaian yang bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan murid kurang minat. Pengajaran melalui kaedah gamifikasi dengan model pengajaran Ibn Khaldun dalam pengajaran Sirah peringkat sekolah rendah dikaji dalam kajian ini adalah bertujuan untuk meneroka potensinya sebagai pendekatan pedagogi yang inovatif. Metodologi kajian menggunakan analisis kandungan kajian literatur terhadap sumber primer (karya Ibn Khaldun) serta sumber sekunder (artikel akademik dan kajian lepas). Dapatan kajian menunjukkan bahawa prinsip pengajaran Ibn Khaldun seperti At-Ta'lim bil Tadarruj (pengajaran beransur-ansur), At-Ta'lim bil Mushahadah (pengajaran secara pemerhatian), At-Tadrib bil Tikrar (latihan berulang-ulang), At-Ta'lim bil Mujalalah (interaksi sosial) dan At-Ta'lim bil 'Adah (melalui pembudayaan) selari dengan kaedah gamifikasi termasuk sistem ganjaran, cabaran berperingkat, dan aktiviti berkumpulan. Kajian ini mencadangkan gabungan kedua-dua pendekatan dalam lima fasa utama pengenalan berperingkat, pengajaran beransur-ansur, pengajaran secara pemerhatian, latihan berulang-ulang, interaksi sosial dan melalui pembudayaan. Dapatan analisis menunjukkan bahawa pendekatan ini berpotensi untuk meningkatkan minat, pemahaman dan pengetahuan murid terhadap Sirah, di samping menangani tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan interaktiviti yang lebih tinggi. Implikasi kajian mencadangkan perlunya ujian empirikal melalui kajian tindakan bagi memastikan keberkesanan model ini dalam konteks pendidikan Malaysia. Secara keseluruhan, kajian ini menyumbang kepada pembaharuan pedagogi dalam pendidikan Islam dengan memadukan khazanah ilmu tradisional dan teknologi moden.*

Kata Kunci: *Gamifikasi, Model Pengajaran Ibn Khaldun, Sirah, Pendidikan Islam, Pembelajaran Interaktif*

Abstract: *The teaching of Sirah in Islamic Education often faces challenges due to conventional instructional approaches. This has resulted in limited student interest and engagement. This study aims to explore the potential integration of gamification methods with Ibn Khaldun instructional model as an innovative approach to teaching Sirah at the primary school level. The research methodology employs content analysis of the literature, drawing on primary sources (the works of Ibn Khaldun) as well as secondary sources (academic articles and previous studies). The findings reveal that Ibn Khaldun instructional principles namely At-Ta'lim bil Tadarruj (gradual instruction), At-Ta'lim bil Mushahadah (learning through observation), At-Tadrib bil Tikrar (repetitive practice), At-Ta'lim bil Mujalasa (social interaction), and At-Ta'lim bil 'Adah (learning through habituation) are aligned with key gamification elements, including reward systems, tiered challenges, and group based activities. This study proposes the integration of both approaches into five main instructional phase's gradual introduction, gradual instruction, learning through observation, repetitive practice, social interaction, and habituation. The results of the analysis indicate that this approach has the potential to enhance students' interest, understanding, and internalisation of Sirah, there by fulfilling the demands of a more interactive 21st-century educational environment. The implications of the study suggest the need for empirical testing through action research to ensure the effectiveness of this model within the Malaysian educational context. Overall, this study contributes to pedagogical innovation in Islamic Education by integrating traditional intellectual heritage with modern educational technology.*

Keywords: *Gamification, Ibn Khaldun's Teaching Model, Sirah, Islamic Education, Interactive Learning*

Pendahuluan

Pengajaran Sirah merupakan bidang penting kerana membantu murid meneladani sejarah Rasulullah SAW serta mampu menerapkan akhlak ke dalam diri murid-murid (Saili et al., 2024). Walau bagaimanapun, kaedah pengajaran seperti ceramah, hafalan, dan penggunaan rujukan buku teks cenderung menjadikan pembelajaran pasif dan kurang menarik (Muhammad Anwar et al., 2025). Keadaan ini menuntut penerokaan pendekatan pedagogi baharu yang mampu meningkatkan minat dan kefahaman murid secara berkesan. Justeru, cabaran-cabaran dalam pengajaran bidang Sirah memerlukan perhatian serius ke atas guru pendidikan Islam untuk menghasilkan pembaharuan dalam teknik pengajaran bidang Sirah agar Sirah bukan sekadar fakta hafalan tetapi sebuah penghayatan dari setiap pengajaran. (Muhammad Talhah et al., 2025).

Menjawab cabaran ini, pendekatan pedagogi kontemporari seperti gamifikasi telah diadaptasi sebagai satu kaedah yang boleh meningkatkan tahap keberkesanan landskap pengajaran melalui keterlibatan murid lebih aktif dan bermakna. Merujuk kepada konteks pendidikan, gamifikasi dapat mengaplikasi elemen permainan contohnya ganjaran, pencapaian dan cabaran dalam persekitaran yang terbukti berupaya meningkatkan motivasi serta minat murid terhadap proses pembelajaran (Ahmad Farouq, 2024). Malah, pendekatan sedemikian dapat memberi semangat dan pembentukan interaksi sosial di kalangan murid untuk meningkatkan kerjasama dalam proses pengajaran secara kolaborasi (Muhammad Anwar et al., 2025)

Walaupun popularitinya semakin meningkat, penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam tidak seharusnya dilakukan semata-mata sebagai tindak balas kepada trend pendidikan yang sedia ada. Sebaliknya, penerapannya mesti berlandaskan prinsip pedagogi Islam yang mantap

agar kekal konsisten dengan falsafah pendidikan Islam, yang mengutamakan pemupukan kapasiti intelektual, kesedaran rohani, dan akhlak yang seimbang (Nurzatil Ismah et al., Muhammad Talhah et al., 2020).

Di sinilah sumbangan agung seorang sarjana prolifik, Ibn Khaldun (1332–1406M), melalui karya agungnya *al-Muqaddimah* menjadi sangat relevan sebagai asas teori pendidikan Islam. Model pengajaran Ibn Khaldun menekankan proses pengajaran yang tersusun, berperingkat (*tadarruj*) dan berulang (*tikrar*) bagi membentuk kefahaman mendalam serta pembinaan akhlak melalui penguasaan ilmu secara beransur-ansur mengikut tahap perkembangan akal murid (Ahmad Fkrudin et al., 2024 & Nurzatil Ismah et al., 2025).

Dalam konteks ini, elemen permainan yang digunakan seperti ganjaran, tahap pencapaian dan cabaran adalah untuk menambah motivasi serta penglibatan dalam proses pembelajaran (Muhammad Talhah et al., 2020). Sehubungan itu, pengajaran Sirah yang dilaksanakan melalui pendekatan interaktif dan menyeronokkan berupaya meningkatkan minat murid serta kesungguhan dalam belajar tanpa menjejaskan penerapan akhlak.

Oleh itu, artikel ini bertujuan untuk mengupas secara mendalam kaedah gamifikasi dan model pengajaran Ibn Khaldun yang telah diasaskan sejak kurun ke-14 lagi. Fokus utama perbincangan adalah terhadap aplikasi sinergi ini dalam bidang Sirah. Penulisan ini akan menganalisis bagaimana unsur-unsur gamifikasi dapat diselarakan dengan prinsip Ibn Khaldun yang akan memberi pengalaman menyeronokkan dan interaktif dalam pembelajaran Sirah berdasarkan tradisi keilmuan Islam. Melalui integrasi ini, diharapkan pembelajaran Sirah dapat dihidupkan kembali dengan menjadikannya lebih dekat, relevan, dan memberi kesan yang berkekalan terhadap realiti generasi alaf baharu.

Penyataan Masalah

Walaupun kajian berkaitan gamifikasi dalam pendidikan semakin berkembang, kebanyakan kajian terdahulu dalam konteks Malaysia lebih tertumpu kepada aspek umum seperti motivasi dan penglibatan murid tanpa mengintegrasikan pendekatan tersebut dengan kerangka pedagogi Islam secara sistematik. Dalam konteks pengajaran Sirah di sekolah rendah, kajian yang menggabungkan elemen gamifikasi dengan model pengajaran Ibnu Khaldun masih terhad dan kurang diberi perhatian secara khusus.

Selain itu, dapatan kajian lepas menunjukkan bahawa pendekatan pengajaran tradisional menyumbang kepada tahap minat dan penglibatan murid yang sederhana (Saili & Taat, 2024), manakala penggunaan gamifikasi dilaporkan mampu meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran Sirah (Fathi & Khadijah, 2021). Namun begitu, kebanyakan kajian ini tidak mengintegrasikan elemen gamifikasi dengan prinsip pedagogi Islam klasik secara menyeluruh.

Oleh itu, wujud jurang kajian yang jelas dalam meneroka pendekatan integratif antara gamifikasi dan model pengajaran Ibn Khaldun dalam konteks pendidikan Islam di Malaysia. Kajian ini bertujuan mengisi jurang tersebut dengan membangunkan satu kerangka konseptual yang menggabungkan kedua-dua pendekatan bagi meningkatkan keberkesanan pengajaran Sirah.

Tambahan pula, kajian menunjukkan bahawa jika guru kurang menggunakan pendekatan pengajaran elemen interaktif dan berpusatkan murid, ia menyumbang kepada penurunan tahap minat dan motivasi terhadap pembelajaran Sirah (Saili & Taat, 2024). Akibatnya, murid bukan

sahaja sukar untuk memahami kandungan Sirah secara mendalam tetapi juga menghadapi kesukaran dalam mengamalkan akhlak yang terkandung dalam subjek (Kholisin et al., 2025).

Melalui pendidikan abad ke-21, pendekatan inovatif digital adalah kritikal untuk meningkatkan minat dan pencapaian murid (Saili & Taat, 2024). Penerapan mekanisme ganjaran dan cabaran berstruktur dalam proses pembelajaran telah terbukti mempengaruhi motivasi dan penyertaan aktif murid secara positif (Muhammad Talhah et al., 2020). Kajian terdahulu mendapati gamifikasi adalah pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan mencabar serta membina daya tahan murid terhadap kesukaran (Su & Cheng, 2014).

Walau bagaimanapun, keberkesanan pendekatan ini dalam amalan sebenar masih menjadi persoalan. Hasil analisis kajian Ahmad Farouq et al., (2024), menunjukkan bahawa tahap pengetahuan guru terhadap pendekatan gamifikasi berada pada tahap yang tinggi, namun tahap penggunaannya dalam pengajaran masih berada pada tahap yang rendah. Dapatan ini menunjukkan wujud jurang yang ketara antara pengetahuan dan amalan sebenar dalam pelaksanaan gamifikasi dalam bilik darjah.

Pendekatan pedagogi baharu dalam pendidikan Islam perlu diselaraskan dengan teliti dengan prinsip dan nilai Islam bagi memastikan inovasi pendidikan tidak menyimpang daripada objektif asas pendidikan Islam (Muhammad Talhah et al., 2020). Dalam hal ini, pemikiran pendidikan Ibn Khaldun menyediakan satu kerangka pedagogi Islam yang mantap melalui konsep pengajaran secara beransur-ansur yang merangkumi pengajaran berperingkat, pemerhatian, pengulangan, interaksi sosial serta pembiasaan dalam pembentukan akhlak murid (Noraini et al., 2020; Nurzatil Ismah et al., 2024).

Namun, pelaksanaan prinsip pedagogi ini dalam amalan pengajaran masih menunjukkan tahap yang tidak menyeluruh. Kajian oleh Noraini et al. (2020) mendapati bahawa beberapa aspek pengajaran seperti huraian yang jelas dan kaedah membantu murid berada pada tahap sederhana tinggi. Namun demikian, aspek penting seperti proses pengulangan, pertimbangan latar belakang murid serta aktiviti ulang kaji masih berada pada tahap sederhana rendah.

Dapatan ini menunjukkan bahawa walaupun prinsip pengajaran berasaskan Ibn Khaldun diiktiraf sebagai penting, pelaksanaannya dalam konteks sebenar masih belum dilaksanakan secara menyeluruh dan konsisten. Keadaan ini menimbulkan keperluan kepada pendekatan pedagogi yang lebih sistematik dan praktikal bagi memastikan prinsip-prinsip tersebut dapat diaplikasikan secara berkesan dalam pengajaran.

Model pengajaran ini menekankan pendekatan holistik yang selaras dengan perkembangan kognitif murid serta menyokong pembentukan pemahaman yang bermakna melalui penyepaduan intelektual dalam proses pembelajaran. Kajian Nor Hazwani et al., (2019) membuktikan majoriti guru menyatakan murid-murid memberi tumpuan yang baik jika proses pengajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan inovasi digital atau fizikal. Perkara ini sejajar dengan konsep pembangunan akal melalui Ibn Khaldun dan pembentukan akhlak secara seimbang (Nurzatil Ismah et al., 2025).

Walau bagaimanapun, kajian empirikal yang mengintegrasikan elemen gamifikasi secara khusus dalam model pengajaran Ibn Khaldun masih terhad dan kurang diterokai dalam konteks penyelidikan pendidikan Islam semasa, memandangkan kebanyakan kajian gamifikasi lebih

tertumpu kepada aspek motivasi, penglibatan dan penggunaan teknologi tanpa pengintegrasian kerangka teori pendidikan Islam klasik secara sistematik (Siti Fairuz & Ab Halim, 2023).

Matlamat utama pembelajaran Sirah adalah untuk mengambil iktibar serta menghayati nilai akhlak yang diteladani daripada kehidupan Rasulullah SAW sebagai panduan dalam pembentukan sahsiah Muslim. Namun demikian, pendekatan pengajaran yang terlalu menekankan hafalan fakta semata-mata didapati kurang berkesan dalam menterjemahkan pengetahuan Sirah kepada penghayatan nilai dan amalan akhlak dalam kehidupan seharian murid (Nurzatil Ismah et al., 2025). Kajian Saili & Taat, (2024) menunjukkan GPI mempunyai kekuatan dalam merancang pengajaran Sirah berpusatkan murid dan menguruskan persekitaran pembelajaran yang kondusif, namun masih memerlukan peningkatan dalam aspek penggunaan kaedah yang lebih interaktif.

Secara keseluruhan, wujud jurang kajian yang signifikan dalam membangunkan pendekatan pedagogi yang mengintegrasikan elemen gamifikasi dengan prinsip pendidikan Islam secara holistik. Kajian ini bertujuan mengisi jurang tersebut dengan mencadangkan satu kerangka integratif yang berpotensi meningkatkan keberkesanan pengajaran Sirah.

Objektif Kajian

Berikut adalah beberapa objektif yang ingin dicapai antaranya:

- i. Menjelaskan kaedah gamifikasi dalam pengajaran Sirah melalui konsep model pengajaran Ibn Khaldun.
- ii. Mengenal pasti potensi aplikasi kaedah gamifikasi dalam meningkatkan penglibatan murid terhadap pembelajaran Sirah berdasarkan model pengajaran Ibn Khaldun.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbentuk analisis kandungan sistematik (*systematic content analysis*) bagi meneroka integrasi kaedah gamifikasi dengan model pengajaran Ibn Khaldun dalam pengajaran Sirah. Reka bentuk kajian ini bersifat konseptual yang memfokuskan kepada analisis mendalam terhadap sumber literatur primer dan sekunder dalam bidang pendidikan Islam (Krippendorff, 2004; Schreier, 2012).

Data kajian diperoleh daripada dua sumber utama iaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer merujuk kepada teks klasik al-Muqaddimah karya Ibn Khaldun yang menjadi asas kepada kerangka teori kajian. Manakala sumber sekunder terdiri daripada artikel jurnal.

Proses pemilihan literatur dijalankan secara sistematik melalui beberapa peringkat. Pada peringkat awal, sebanyak 45 artikel telah dikenal pasti melalui carian dalam pangkalan data akademik seperti *Google Scholar* dan *MyCite* menggunakan kata kunci seperti “gamifikasi dalam pendidikan Islam”, “model pengajaran Ibn Khaldun” dan “pengajaran Sirah interaktif”. Seterusnya, proses saringan dilakukan berdasarkan tajuk dan abstrak, diikuti dengan penilaian kandungan penuh bagi memastikan kesesuaian dengan fokus kajian. Setelah proses penapisan dijalankan, sebanyak 25 artikel dipilih sebagai sampel akhir kajian (Moher et al., 2009).

Pemilihan artikel adalah berdasarkan kriteria inklusif iaitu kajian yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2025, melibatkan konteks pendidikan Islam, serta membincangkan sama ada elemen gamifikasi atau pemikiran pendidikan Ibn Khaldun. Artikel yang tidak berkaitan secara langsung dengan skop kajian atau tidak mempunyai kualiti akademik yang mencukupi telah dikecualikan.

Tema-tema utama dibentuk berdasarkan pola persamaan dan hubungan antara elemen gamifikasi dan prinsip pedagogi Ibn Khaldun seperti *tadarruj*, *tikrar*, *mujalasa*h dan *'adah*. Proses analisis ini dijalankan secara berulang bagi memastikan ketepatan interpretasi data. Reka bentuk kajian konseptual ini sesuai digunakan bagi membangunkan kerangka teori melalui sintesis literatur sedia ada (Jabareen, 2009).

Bagi meningkatkan ketelusan dan kebolehpercayaan kajian, proses semakan dilakukan secara rujukan silang antara sumber literatur serta perbandingan dapatan antara kajian. Selain itu, analisis juga disemak secara berulang bagi mengurangkan bias penyelidik dalam mentafsir data.

Dapatan analisis kemudiannya dipetakan ke dalam kerangka konseptual integratif yang menunjukkan hubungan antara elemen gamifikasi dan model pengajaran Ibn Khaldun dalam konteks pengajaran Sirah. Kerangka ini dibentangkan dalam bentuk jadual dan rajah bagi memudahkan pemahaman terhadap integrasi yang dicadangkan.

Secara keseluruhannya, metodologi ini memberikan satu pendekatan yang sistematik dan telus dalam membangunkan kerangka pedagogi berasaskan integrasi teori tradisional dan pendekatan pembelajaran kontemporari dalam pendidikan Islam.

Kerangka Konseptual Kajian

Kajian ini berasaskan kepada integrasi dua kerangka iaitu gamifikasi dalam pendidikan dan model pengajaran Ibn Khaldun. Teori gamifikasi menekankan penggunaan elemen permainan seperti ganjaran, interaksi, cabaran dan tahap pencapaian bagi meningkatkan motivasi serta penglibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Muhammad Talhah et al., 2020; Siti Fairuz & Ab. Halim, 2023).

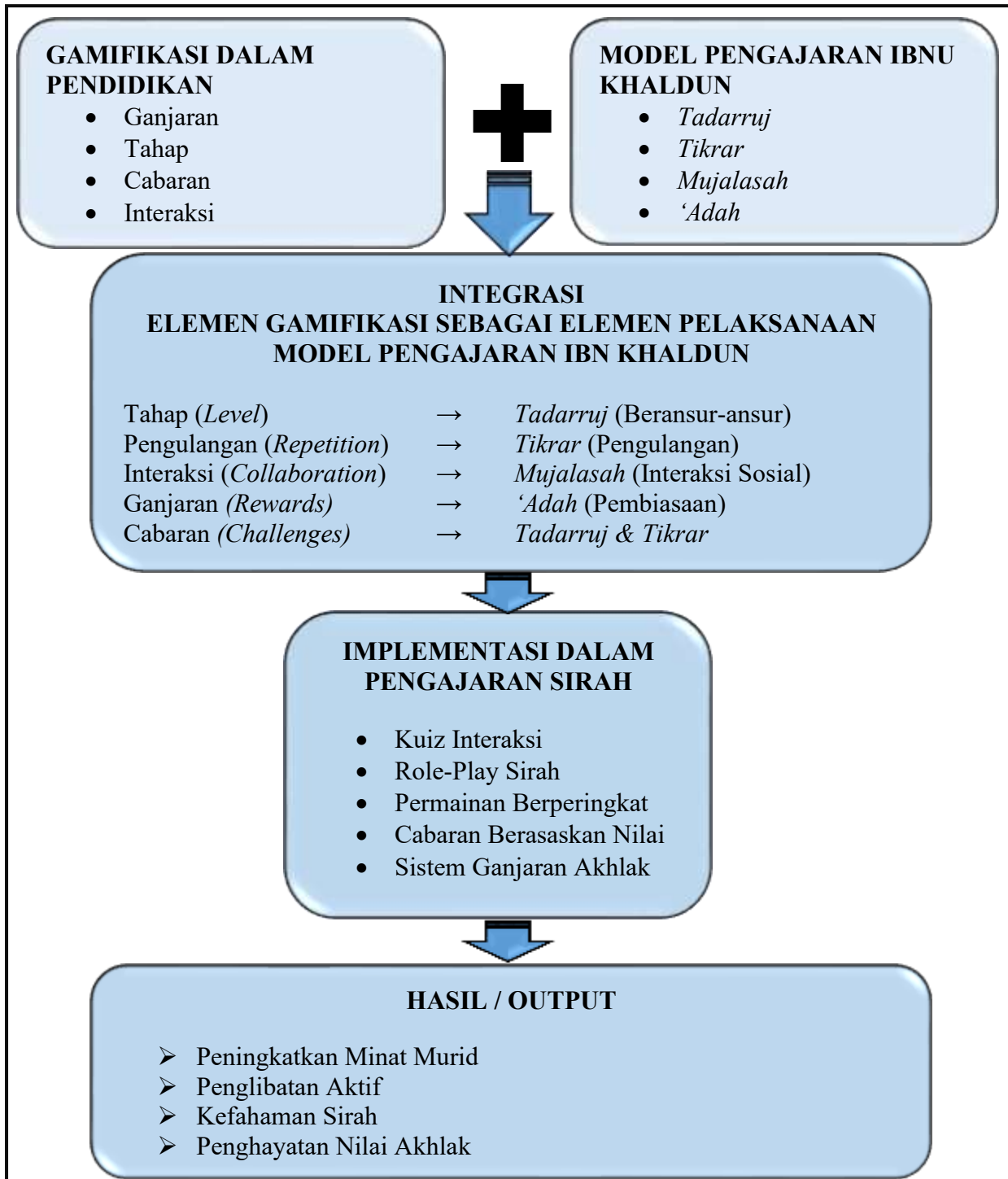
Sementara itu, model pengajaran Ibn Khaldun menekankan prinsip pembelajaran secara beransur-ansur (*tadarruj*), pengulangan (*tikrar*), interaksi sosial (*mujalasa*h) dan pembiasaan (*'adah*) dalam membentuk kefahaman serta akhlak murid secara menyeluruh (Noiraini et al., 2020; Ahmad Fkrudin et al., 2024; Nurzatil Ismah et al., 2025).

Integrasi kedua-dua kerangka ini membentuk satu model konseptual di mana elemen gamifikasi berfungsi sebagai medium pelaksanaan kepada prinsip pedagogi Ibn Khaldun. Pendekatan ini selari dengan dapatan kajian terdahulu yang menunjukkan bahawa elemen gamifikasi mampu menyokong pembelajaran berperingkat, meningkatkan penglibatan murid serta mengukuhkan pembentukan nilai melalui pengalaman pembelajaran yang berulang dan interaktif (Ahmad Nasri et al., 2024; Fathi & Khadijah, 2021).

Sebagai contoh, elemen tahap dalam gamifikasi selari dengan konsep *tadarruj*, manakala pengulangan aktiviti permainan menyokong prinsip *tikrar*. Interaksi dalam permainan pula mencerminkan konsep *mujalasa*h, manakala pembiasaan tingkah laku melalui ganjaran menyokong konsep *'adah*. Penyelarasan ini menunjukkan bahawa gamifikasi bukan sekadar strategi motivasi, tetapi turut berperanan sebagai mekanisme pedagogi yang menyokong pembentukan akhlak dan perkembangan kognitif murid.

Oleh itu, kerangka ini menyediakan asas teori yang kukuh dalam membangunkan pendekatan pengajaran Sirah yang lebih interaktif, sistematik dan berteraskan nilai pendidikan Islam, selaras dengan keperluan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keseimbangan antara

aspek kognitif, afektif dan tingkah laku murid. Berikut adalah kerangka konseptual gabungan gamifikasi dan model pengajaran Ibnu Khaldun.



Rajah 1: Kerangka Konseptual Gabungan Gamifikasi dan Model Pengajaran Ibn Khaldun.

Sumber: Adaptasi kajian literatur & Buku al-Muqaddimah Ibn Khaldun (2009)

Rajah di atas menunjukkan integrasi antara elemen gamifikasi dan Model Pengajaran Ibn Khaldun dalam membentuk satu kerangka pedagogi yang holistik. Setiap elemen gamifikasi berfungsi sebagai medium pelaksanaan kepada prinsip pedagogi Islam, sekali gus menyokong pembelajaran yang lebih sistematik, interaktif dan berorientasikan pembentukan akhlak. Integrasi ini membolehkan pengajaran Sirah dilaksanakan secara lebih bermakna selaras dengan keperluan pendidikan abad ke-21.

Dapatan Kajian

Penggabungan komponen berkaitan permainan, termasuk sistem ganjaran, tahap perkembangan dan cabaran berstruktur, ke dalam persekitaran pembelajaran untuk menggalakkan motivasi murid dan penyertaan aktif dalam pengajaran biasanya ditakrifkan sebagai gamifikasi. Dalam konteks pendidikan, pendekatan gamifikasi dilihat sebagai salah satu pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang berupaya menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif dan berpusatkan murid, terutama dalam mata pelajaran pendidikan Islam (Siti Fairuz & Ab. Halim, 2023).

Penggunaan kaedah gamifikasi dalam pendidikan didapati mampu meningkatkan minat dan penglibatan murid terhadap pembelajaran apabila elemen permainan diaplikasikan secara terancang dan selari dengan objektif pembelajaran. Elemen visual, cabaran dan ganjaran berfungsi sebagai pemangkin motivasi serta membantu murid memberi tumpuan yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Ahmad Nasri et al., 2024). Selain itu, pendekatan gamifikasi juga menyokong pembelajaran yang lebih bermakna dengan mewujudkan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan bersifat konkrit (Ibrahim & Md Noor, 2020). Dalam konteks murid sekolah rendah, pendekatan interaktif berasaskan permainan turut menyumbang kepada perkembangan kognitif dan emosi murid, sekali gus meningkatkan kesediaan mereka untuk terlibat secara aktif dalam aktiviti pembelajaran (Ahmad Nasri et al., 2024).

Walaupun bagaimanapun, pendekatan gamifikasi telah diterima pakai secara meluas dalam pelbagai konteks pendidikan, aplikasinya dalam pendidikan Islam masih dilihat terhad dan kurang diterokai secara mendalam, khususnya dari aspek pengintegrasian dengan kerangka pedagogi dan falsafah pendidikan Islam secara sistematik (Siti Fairuz & Ab. Halim, 2023). Tambahan pula, kajian sedia ada menunjukkan bahawa bukti empirikal berkaitan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Islam, khususnya di peringkat sekolah rendah, masih terhad dan memerlukan penelitian lanjut (Ketikidizah & Maimun, 2022). Hal ini menunjukkan bahawa gamifikasi sering dilihat sebagai alat teknikal semata-mata, dan bukan sebagai sebahagian daripada pendekatan pedagogi yang berteraskan nilai.

Dalam konteks pengajaran Sirah, kajian terdahulu menunjukkan bahawa strategi gamifikasi berupaya meningkatkan keberkesanan penyampaian kandungan serta memudahkan pemahaman murid terhadap nilai akhlak yang terkandung dalam peristiwa Sirah. Kajian oleh Fathi dan Khadijah, (2021) mendapati bahawa penggunaan bahan pengajaran yang kreatif serta aktiviti main peranan bukan sahaja meningkatkan penyertaan murid, malah membantu dalam penghayatan nilai akhlak serta keperibadian Rasulullah SAW dan para sahabat. Secara keseluruhannya, elemen gamifikasi menunjukkan potensi yang signifikan dalam merangsang minat, memupuk rasa ingin tahu dan mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dalam pendidikan Sirah.

Walaupun kebanyakan kajian tersebut hanya menumpukan kepada keberkesanan gamifikasi dari sudut motivasi dan penglibatan murid tanpa mengaitkannya secara langsung dengan kerangka pedagogi Islam yang mantap. Dalam konteks ini, terdapat keperluan untuk

menghubungkan elemen gamifikasi dengan prinsip pedagogi Islam agar pendekatan yang digunakan bukan sahaja berkesan dari segi kognitif, tetapi juga selari dengan pembentukan akhlak murid.

Seiring dengan itu, model pengajaran Ibn Khaldun dapat dibentuk menjadi satu kerangka pedagogi Islam yang menekankan proses pembelajaran secara bertahap dan berterusan. Ibn Khaldun menegaskan bahawa pendidikan perlu dilaksanakan melalui pengajaran beransur-ansur, pemerhatian, pengulangan, interaksi sosial dan pembudayaan bagi membentuk kefahaman serta penghayatan ilmu dalam diri murid (Noraini et al., 2020). Proses ini menekankan pembinaan kefahaman secara berperingkat melalui latihan berulang dan pengukuhan ilmu sehingga ia menjadi sebahagian daripada tingkah laku dan keperibadian murid.

Walaupun pemikiran pendidikan Ibn Khaldun telah dibincangkan secara meluas dalam konteks falsafah pendidikan Islam, kebanyakan kajian masih bersifat teoritikal dan kurang mengaitkannya dengan pendekatan pedagogi kontemporari seperti gamifikasi. Kekurangan ini menunjukkan bahawa integrasi antara kedua-dua pendekatan masih belum diterokai secara menyeluruh dalam kajian sedia ada.

Oleh itu, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa terdapat keserasian yang signifikan antara elemen gamifikasi dan model pengajaran Ibn Khaldun. Gamifikasi berfungsi sebagai medium pelaksanaan yang bersifat interaktif dan menarik, manakala model Ibnu Khaldun menyediakan asas pedagogi yang memastikan pembelajaran berlaku secara beransur-ansur, berulang serta berteraskan pembentukan akhlak. Integrasi ini membentuk satu pendekatan pedagogi yang holistik, yang bukan sahaja meningkatkan penglibatan dan kefahaman murid, tetapi juga menyokong perkembangan kognitif, afektif dan tingkah laku secara seimbang selaras dengan matlamat pendidikan Islam.

Gamifikasi dan Model Pengajaran Ibn Khaldun Dalam Pengajaran Sirah

Gamifikasi melibatkan penyepaduan sistematik elemen berkaitan permainan, termasuk ganjaran, tahap perkembangan serta cabaran dalam persekitaran bagi menggalakkan motivasi murid dan penglibatan aktif. Ia diiktiraf secara meluas sebagai strategi pedagogi mencakupi interaktiviti, daya saing dan amalan pembelajaran berpusatkan kepada murid (Siti Fairuz & Ab. Halim, 2023)

Kajian melaporkan bahawa pelaksanaan gamifikasi menggalakkan penglibatan murid yang berterusan dalam aktiviti pembelajaran melalui penggabungan elemen visual, mekanisme ganjaran dan cabaran yang selaras dengan objektif pengajaran. Penyertaan aktif secara tidak langsung mampu memberi motivasi dan merangsang minat murid dalam proses pembelajaran dan pengajaran (Ahmad Nasri et al., 2024).

Tambahan pula, pelaksanaan gamifikasi yang dirancang dan sistematik berpotensi untuk menyokong pembelajaran yang lebih bermakna dengan mendedahkan murid kepada tugas yang mencabar pemikiran mereka dan menggalakkan penglibatan kognitif. Dalam konteks murid sekolah rendah, pendekatan pembelajaran berasaskan permainan didapati menghasilkan kesan positif terhadap aspek kognitif dan emosi, sekali gus meningkatkan kesediaan murid untuk belajar dan membolehkan mereka memahami kandungan pembelajaran dengan lebih berkesan (Ahmad Nasri et. al., 2024).

Gamifikasi dalam pendidikan melibatkan elemen permainan contohnya ganjaran, tahap pencapaian dan cabaran bagi merangsang motivasi dan penglibatan murid secara langsung (Muhammad Talhah et al., 2020). Maka, pendekatan ini berpotensi menarik minat murid dan memudahkan guru menerapkan akhlak Sirah melalui interaktif yang menyeronokkan tanpa menjejaskan penerapan akhlak (Muhammad Talhah & Kamaru Salam, 2025).

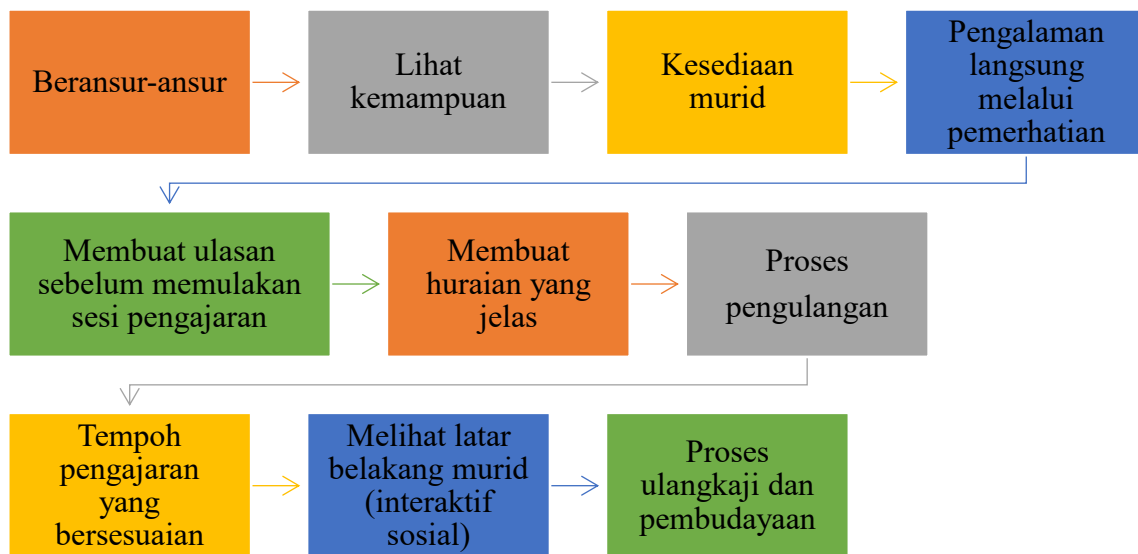
Melalui kajian Muhammad Talhah et al., (2020) pendekatan inovasi yang melibatkan penyepaduan elemen berkaitan permainan, termasuk sistem ganjaran, tahap perkembangan dan cabaran berstruktur untuk memperkukuhkan motivasi dan penglibatan murid. Justeru, melalui strategi ini, ia dapat menawarkan potensi untuk meningkatkan minat murid sambil membolehkan guru menerapkan nilai akhlak Sirah melalui pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa mengurangkan pemupukan etika (Muhammad Talhah & Kamaru Salam, 2025).

Kaedah gamifikasi dilaporkan telah membantu guru dalam mata pelajaran Sirah melalui teknik pengajaran yang sesuai. Teknik tersebut adalah dengan menggunakan elemen point ganjaran, cabaran berkumpulan dan sistem mata (Fathi & Khadijah, 2021) serta teknik permainan *role-playing* (Muhammad Talhah et al., (2020)) yang digunakan dalam pengajaran Sirah. Tujuan pelaksanaan gamifikasi dalam mata pelajaran Sirah adalah untuk memudahkan murid memahami nilai akhlak dalam peristiwa sirah serta meningkatkan penglibatan murid menerusi penghayatan keperibadian Rasulullah SAW dan para sahabat secara berkesan (Fathi & Khadijah, 2021). Kesimpulannya, elemen dan kaedah gamifikasi dapat merangsang minat murid sekali gus dapat memupuk minat ingin tahu dan pengalaman langsung dalam pengajaran

Model Ibn Khaldun Dalam Pengajaran

Tokoh sarjana Muslim, Ibn Khaldun dalam Muqaddimah (Ibn Khaldun, 2002) telah mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran yang mampu menyokong keberhasilan pembelajaran berasaskan masalah ini. Antara prinsip pendidikan yang ditekankan ialah (i) pembelajaran berfokus, (ii) pengajaran secara berperingkat, (iii) pengulangan dan (iv) kolaborasi (Ahmad Fkrudin et al., 2024). Konseptualisasi pendidikan beliau bukan sekadar tentang penyampaian maklumat tetapi juga tentang penguasaan intelektual dan pertumbuhan akhlak melalui pengalaman pembelajaran berstruktur.

Model pedagogi ini menyediakan asas falsafah untuk pendidikan Islam yang seiring dengan keperluan pendidikan kontemporari, terutamanya apabila dilengkapi dengan pendekatan inovatif seperti gamifikasi untuk menangani pilihan dan gaya pembelajaran murid hari ini. Dengan mengintegrasikan elemen dinamik dan interaktif ke dalam kerangka kaedah Ibn Khaldun yang secara beransur-ansur dan reflektif, pendidik boleh mewujudkan persekitaran pengajaran yang menyokong pemahaman yang mendalam dan perkembangan etika dalam diri murid. Berikut adalah ringkasan model pengajaran Ibn Khaldun (2009).



Rajah 2: Model Pengajaran Ibn Khaldun (2009)

Sumber: Adaptasi kajian Noiraini et al., (2020) & Buku al-Muqaddimah Ibn Khaldun (2009)

Integrasi Prinsip Model Pengajaran Ibn Khaldun Dengan Kaedah Gamifikasi

Prinsip yang diterapkan dalam Model Pengajaran Ibn Khaldun boleh diadaptasi secara bermakna ke dalam reka bentuk pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran Sirah. Para sarjana kontemporari berpendapat bahawa falsafah pendidikan Ibn Khaldun kekal sangat relevan dalam konteks pembelajaran moden, terutamanya disebabkan oleh penekanannya pada pembelajaran secara beransur-ansur, penglibatan pengalaman melalui pemerhatian, pengulangan, interaksi sosial dan pembiasaan akhlak (Erliana & Normawati 2024). Apabila diselaraskan dengan gamifikasi, prinsip-prinsip ini menyediakan rangka kerja yang berstruktur tetapi menarik yang menyokong perkembangan kognitif dan pembentukan akhlak.

Prinsip *tadarruj* menekankan bahawa pembelajaran harus berlaku secara progresif, bermula dengan pengetahuan asas sebelum maju ke arah pemahaman yang lebih mendalam. Analisis pendidikan terkini menekankan bahawa pendekatan berperingkat ini selaras dengan teori kontemporari perkembangan kognitif dan perancah dalam pendidikan rendah (Muhammad Talhah et al., 2020). Dalam pengajaran Sirah melalui gamifikasi, *tadarruj* boleh dijalankan secara berkesan melalui reka bentuk tahap berstruktur, tugas yang semakin mencabar dan objektif pembelajaran berperingkat.

Pada peringkat pengenalan, murid didedahkan kepada pengetahuan Sirah asas melalui aktiviti mudah seperti mengenal pasti tokoh sejarah utama, memadankan peristiwa dan memahami mekanik permainan asas. Ini memastikan murid membangunkan asas konseptual yang kukuh sebelum maju ke tugas yang lebih mencabar. Apabila murid menunjukkan penguasaan, tahap cabaran boleh ditingkatkan secara beransur-ansur melalui senario permainan yang memerlukan analisis, penaaakulan akhlak dan membuat keputusan berasaskan nilai. Kajian tentang pembelajaran melalui kaedah gamifikasi mengesahkan bahawa reka bentuk tugas progresif sedemikian menyokong penglibatan yang berterusan dan pembelajaran yang lebih bermakna, terutamanya murid yang lebih muda (Sailer & Sailer, 2022).

Pada peringkat yang lebih maju, murid bergerak melangkaui penyiapan tugas kepada refleksi akhlak, di mana mereka menghubungkan naratif Sirah dengan nilai etika dan tingkah laku peribadi. Aktiviti seperti misi akhir, kad nilai reflektif dan cabaran berasaskan senario membolehkan murid mengartikulasikan pandangan akhlak dan menggunakan kebijaksanaan yang terkandung dalam peristiwa Sirah. Perkembangan ini mencerminkan kemuncak *tadarruj*, di mana pemahaman berkembang menjadi penghayatan akhlak dan kesedaran etika (Erdiyanti & Dirman, 2025).

Secara keseluruhan, penerapan *tadarruj* dalam gamifikasi menghasilkan pengajaran Sirah yang sistematik, menarik dan sesuai dengan perkembangan. Murid berkembang secara beransur-ansur daripada pemerolehan pengetahuan asas kepada penghayatan moral, dipandu oleh tahap berstruktur dan sokongan berterusan. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman konseptual dan amalan nilai-nilai moral yang diamalkan.

Prinsip *tikrar* menggariskan kepentingan pengulangan dalam memastikan pengetahuan dihayati dengan kukuh dan diubah menjadi kemahiran dan kecenderungan yang stabil. Kajian terbaru yang mentafsirkan pemikiran pendidikan Ibn Khaldun menekankan bahawa pengulangan memainkan peranan penting dalam mengubah pembelajaran menjadi tabiat yang berkekalan (*malakah*), terutamanya dalam pembentukan akhlak (Erdiyanti & Dirman, 2025).

Gamifikasi secara semula jadi menyokong *tikrar* melalui penglibatan berulang dengan tugas, cabaran dan strategi. Dalam pengajaran Sirah, murid berulang kali mengamalkan nilai-nilai moral seperti kesabaran, kerjasama, kejujuran dan pematuhan kepada peraturan semasa mereka menyertai aktiviti permainan yang berulang. Lama kelamaan, pendedahan berulang kepada nilai-nilai ini merentasi situasi yang berbeza memupuk kebiasaan moral dan konsistensi dalam tingkah laku.

Mekanisme "cuba semula" yang biasa ditemui dalam pembelajaran gamifikasi menggambarkan aktiviti berulang-ulang sehingga mencapai penilaian yang baik. Apabila murid gagal dalam sesuatu tugas, mereka digalakkan untuk mencubanya semula sehingga mereka berjaya. Kajian menunjukkan bahawa penglibatan berulang sedemikian meningkatkan ketabahan, daya tahan dan kemahiran menyelesaikan masalah, di samping memperkukuh pengekalan kandungan dan nilai jangka panjang (Hamid et al., 2019). Sistem ganjaran seperti mata, lencana dan kemajuan tahap ikon seterusnya mendorong murid untuk mengulangi tindakan yang bermakna, mengukuhkan pembelajaran dan akhlak.

Di samping itu, permainan berulang membolehkan penilaian formatif berterusan. Guru boleh memerhatikan perubahan tingkah laku, konsistensi dalam aplikasi nilai, dan bidang yang memerlukan sokongan, membolehkan bimbingan dan intervensi yang tepat pada masanya. Oleh itu, *tikrar* dalam gamifikasi bukan sahaja menguatkan pengekalan pengetahuan tetapi juga memupuk tabiat moral positif yang selaras dengan objektif pendidikan Sirah.

Prinsip *mujalasa* menengahkan pembelajaran melalui interaksi sosial, peniruan, perbincangan dan pengaruh rakan sebaya. Penyelidikan kontemporari mengesahkan bahawa pembelajaran sosial kekal sebagai mekanisme yang ampuh untuk pembangunan moral dan watak dalam pendidikan rendah (Erdiyanti & Dirman 2025) Gamifikasi menyediakan persekitaran yang ideal untuk merealisasikan mujalasa melalui permainan kolaboratif, simulasi, perbincangan dan aktiviti main peranan.

Dalam aktiviti gamifikasi berasaskan kumpulan, murid bekerjasama untuk menyelesaikan tugas berkaitan Sirah, bertukar idea dan membuat keputusan bersama. Interaksi ini menggalakkan komunikasi yang saling menghormati, empati dan tanggungjawab bersama. Aktiviti main peranan khususnya, membolehkan murid mencontohi tingkah laku yang boleh dicontohi dengan melakonkan watak-watak daripada naratif Sirah, sekali gus mempelajari tingkah laku moral melalui pemerhatian dan peniruan.

Gamifikasi juga menggalakkan pembelajaran rakan sebaya, di mana murid menyokong dan mempengaruhi satu sama lain. Murid yang lebih berkebolehan sering bertindak sebagai fasilitator rakan sebaya, membimbing orang lain melalui tugas dan mencontohi tingkah laku yang sesuai. Pembelajaran yang disokong oleh rakan sebaya sedemikian mencerminkan *mujalasa* pada tahap lanjutan, di mana pemahaman akhlak dibina melalui penglibatan sosial dan bukannya arahan langsung sahaja.

Melalui kerjasama, komunikasi dan pengaruh rakan sebaya yang berterusan, *mujalasa* dalam gamifikasi membolehkan murid mengamalkan nilai akhlak dalam konteks sosial yang autentik. Ini mengubah pembelajaran akhlak daripada pemahaman abstrak kepada pengalaman hidup, menjadikan gamifikasi sebagai medium yang sangat sesuai untuk merealisasikan prinsip pembelajaran sosial Ibn Khaldun.

Akhir sekali, prinsip *'adah* (pembiasaan) membolehkan murid menghayati nilai akhlak sebagai sebahagian daripada disiplin harian mereka melalui amalan dan refleksi yang berterusan. Kajian terbaru dalam pendidikan Islam menekankan bahawa aktiviti berasaskan nilai yang berterusan adalah penting untuk mengubah pengetahuan akhlak kepada tingkah laku yang konsisten (Muhammad Talhah & Kamaru Salam, 2025). Melalui gamifikasi, nilai akhlak diperkukuh bukan sahaja sebagai ganjaran luaran tetapi juga sebagai amalan kebiasaan yang diterapkan dalam rutin pembelajaran.

Kesimpulannya, penyepaduan prinsip pengajaran Ibn Khaldun dengan gamifikasi menawarkan rangka kerja pengajaran yang komprehensif untuk pendidikan Sirah. Aktiviti gamifikasi bukan sekadar berfungsi sebagai strategi penglibatan tetapi juga sebagai mekanisme untuk memperkukuh nilai akhlak dengan pengalaman, pengulangan, interaksi sosial dan pembiasaan. Pendekatan bersepadu ini menyokong perkembangan kognitif, afektif dan tingkah laku, menghasilkan model pembelajaran holistik yang sejajar dengan matlamat pendidikan Islam kontemporari. Hubungan antara aktiviti gamifikasi dan prinsip pedagogi Ibn Khaldun diringkaskan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Hubungan aktiviti gamifikasi dan kaedah pengajaran Ibn Khaldun

| Aktiviti | Penerangan | Kaedah Gamifikasi | Elemen Pengajaran Khaldun | Proses Ibn Khaldun |
|-----------------------------|--|---|---|--------------------|
| Susun <i>Timeline</i> Sirah | Murid menyusun urutan peristiwa penting berpasangan berkumpulan kecil. Meningkatkan tahap kognitif daripada mengenal kepada memahami urutan peristiwa. | Permainan “ <i>drag-and-drop</i> ”, markah untuk susunan cabaran masa. Aktiviti fizikal Aktiviti digital <i>Role-playing</i> , ganjaran | <i>Al-Ta'lim Tadarruj</i> (pengajaran beransur-ansur) | <i>bil-bil</i> |

| | | | | |
|--|---|--|--------|---|
| Simulasi dan Permainan Peranan “Kenali tokoh Islam” | Murid diberikan peranan sebagai tokoh Islam dan terlibat dalam cabaran khusus yang direka untuk menguji nilai akhlak mereka. Contohnya, mereka boleh mensimulasikan peristiwa Hijrah untuk membangunkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep kesabaran dan keberanian ketika menghadapi kesukaran. | Aktiviti fizikal Aktiviti digital <i>Role-playing</i> , ganjaran | sistem | <i>Al-Ta’lim bil-Mushahadah</i> (pembelajaran melalui pengalaman langsung) |
| Kuiz interaktif - <i>Quizizz</i> dan <i>kahoot</i> | Melalui tugas berasaskan peta interaktif, murid terlibat dalam aktiviti berterusan yang menilai kejujuran, tanggungjawab dan kesabaran. Mereka mesti menyelesaikan cabaran berturut-turut untuk mendapatkan ganjaran simbolik, seperti lencana akhlak, yang bertujuan untuk memperkukuh penerapan nilai akhlak dalam tingkah laku mereka. | Aktiviti fizikal Aktiviti digital Lencana pencapaian Cabaran | | <i>At-Tadrib bil Tikrar</i> (latihan berulang-ulang) |
| Penceritaan interaktif “Kisah tauladan” - <i>Quizizz</i> dan <i>kahoot</i> | Melalui penyertaan berterusan dalam tugas interaktif, murid dinilai berdasarkan sifat etika termasuk kejujuran, tanggungjawab dan kesabaran. Dalam suasana permainan, penyelesaian cabaran tambahan mendahului pencapaian ganjaran simbolik, sekali gus memperkukuh penanaman dan aplikasi praktikal nilai akhlak yang terpuji. | Aktiviti fizikal Aktiviti digital Sistem mata <i>Role-playing</i> , ganjaran | sistem | <i>Al-Ta’lim bil-Mujalrasah</i> (pembelajaran melalui interaksi sosial dan <i>role model</i>) |
| Integrasi Nilai Akhlak dalam Kurikulum Harian | Murid digalakkan untuk merekod tindakan positif harian mereka dan terlibat dalam amalan reflektif yang membolehkan mereka menilai dan meningkatkan akhlak mereka. | Aktiviti fizikal Lencana pencapaian Sistem mata | | <i>Al-Ta’lim bil- ‘Adah</i> (pembelajaran melalui <i>pembudayaan dan disiplin akhlak</i>) |

Sumber: Adaptasi kajian literatur & Buku al-Muqaddimah Ibn Khaldun (2009)

Kesimpulan

Kajian ini mengetengahkan kepentingan mengintegrasikan kaedah gamifikasi dengan model pengajaran Ibn Khaldun sebagai pendekatan inovatif untuk pengajaran Sirah. Analisis menunjukkan bahawa prinsip teras pedagogi Ibn Khaldun, iaitu *tadarruj* (pembelajaran secara beransur-ansur), *tikrar* (pengulangan), *mujalrasah* (interaksi sosial), dan *'adah* (pembentukan

tabiat), sangat serasi dengan elemen gamifikasi seperti sistem ganjaran, pencapaian progresif, dan pembelajaran berasaskan aktiviti. Integrasi kedua-dua pendekatan dan teknik ini dapat mengukuhkan pemahaman dan penghayatan nilai akhlak selain daripada minat dan penglibatan murid. Tambahan pula, pendekatan ini sejajar dengan tuntutan pedagogi abad ke-21 yang berpusatkan kepada murid serta pemanfaatan teknologi yang bermakna.

Implikasi daripada kajian ini mencadangkan dua tindakan utama untuk pelaksanaan selanjutnya. Pertama, pembangunan elemen gamifikasi dengan kerangka pengajaran Ibn Khaldun perlu digerakkan agar dapat dijadikan sumber rujukan dan bahan bantu mengajar yang praktikal untuk guru serta pelajar. Kedua, perlunya dijalankan kajian empirikal seperti kajian tindakan di bilik darjah bagi menilai keberkesanan dalam konteks sebenar pengajaran.

Secara keseluruhannya, kajian ini telah membuka ruang untuk pembaharuan dalam pedagogi pendidikan Islam dengan memanfaatkan kekuatan kedua-dua pendekatan tradisional dan moden. Integrasi ini bukan sahaja berpotensi untuk memantapkan pengajaran Sirah tetapi juga boleh diaplikasikan dalam subjek-subjek pendidikan Islam yang lain. Usaha berterusan perlu dilaksanakan bagi menjamin pendekatan ini dapat dilaksanakan secara efektif dalam sistem pendidikan negara.

Sumbangan utama kajian ini ialah cadangan panduan yang menyatukan falsafah pendidikan Islam klasik dengan kaedah pembelajaran kontemporari, sekaligus menjadikan pengajaran Sirah lebih relevan dan menarik untuk generasi murid masa kini.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahawa kajian ini tiada konflik kepentingan dari segi kewangan, peribadi, profesional atau institusi yang boleh mempengaruhi hasil dapatan, perbincangan atau interpretasi kajian ini. Kajian ini dijalankan secara bebas tanpa sebarang pembiayaan atau pengaruh daripada mana-mana pihak luar.

Limitasi dan Kajian Masa Hadapan

Walaupun kajian ini menyumbang terhadap pemahaman integrasi kaedah gamifikasi dengan model pengajaran Ibn Khaldun dalam pengajaran Sirah, namun terdapat juga limitasi dalam kajian ini. Pertama, kajian ini bersifat konseptual dan berasaskan analisis literatur tanpa melibatkan kajian empirikal di bilik darjah. Oleh itu, dapatan kajian ini lebih menumpukan kepada cadangan kerangka pedagogi dan kesesuaian teori, dan belum dapat mengukur keberkesanan pendekatan ini secara langsung terhadap pencapaian, penglibatan atau penghayatan akhlak murid.

Kedua, kajian ini tidak melibatkan pemerhatian sebenar terhadap pelaksanaan gamifikasi dalam konteks sekolah rendah, justeru faktor-faktor praktikal seperti kesediaan guru, kekangan masa, kemudahan teknologi, serta perbezaan latar belakang murid tidak dapat dianalisis secara mendalam. Selain itu, kajian ini juga tidak memfokuskan kepada penilaian jangka panjang terhadap pembentukan akhlak murid, sedangkan penghayatan nilai memerlukan tempoh masa yang berterusan.

Sehubungan itu, kajian masa hadapan disarankan untuk menjalankan kajian empirikal seperti kajian tindakan atau kajian eksperimen di bilik darjah bagi menilai keberkesanan integrasi kaedah gamifikasi berasaskan model pengajaran Ibn Khaldun dalam pengajaran Sirah. Kajian lanjutan juga boleh meneliti impak pendekatan ini terhadap aspek afektif murid seperti sikap,

nilai, dan pembentukan akhlak dalam jangka masa panjang. Selain itu, pembangunan dan pengujian modul pengajaran Sirah berasaskan gamifikasi yang sistematik dan mesra guru wajar dilaksanakan bagi memastikan pendekatan ini dapat diaplikasikan secara praktikal dan memberi kesan dalam sistem pendidikan Islam di Malaysia keseluruhannya.

Rujukan

- Ahmad Nasri, A. F., Zakariya, K., Azhar, M. Y. Z., & Tuan Ismail, M. A. (2024). Pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar Institut Pendidikan Guru semasa menjalani amalan profesional (praktikum). *International Journal of World Civilizations and Philosophical Studies*, 1, 153–169. <https://ejournal.usm.my/ijwcp/article/view/4853>
- Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff, A. F. Norhaslina Sulaiman, Wan Norina Wan Hamat. (2024). Model pengajaran Ibn Khaldun dalam pendidikan Islam. *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol. 6, No. 3, 77-95.
- Erdiyanti, & Dirman. (2025). Literature review: Ibnu Khaldun philosophy of Islamic education: An integrative framework for contemporary pedagogy. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6 (2): 253-259.
- Erliana, L., & Normawati, Y. I. (2024). Pemikiran Ibnu Khaldun tentang pendidikan Islam dan relevansinya dengan pendidikan Islam kontemporer. *Mauriduna*, 5(1), 129–145.
- Fathi Abdullah, & Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang Sirah. *Jurnal QSS*, 5(1), 27-38. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95>
- Hadi, A., Anim, S., & Yasin, H. (2024). Integration of Islamic principles and modern educational theories in Islamic education. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 16(2), 1385–1398. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i2.6105>
- Hamid, N. H. A., Ganesan, M. Z., & DeWitt, D. (2019). Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi terhadap kemahiran kognitif kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 7(3), 1–10.
- Ibnu Khaldun. (2009). *Muqadimmah Ibnu Khaldun* (Terjemahan Dewan Bahasa & Pustaka). Dewan Bahasa & Pustaka.
- Iberahim, M. F., & Md Noor, N. (2020). Amalan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan guru-guru sekolah rendah di Negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 8–14.
- Jabareen, Y. (2009). Building a conceptual framework: Philosophy, definitions, and procedure. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(4), 49–62. <https://doi.org/10.1177/160940690900800406>
- Kholisin, A., Mutamakin, & Subekti, M. Y. A. (2025). Beyond historical narrative: Integrated strategies for fostering moral development in Sirah Nabawiyah instruction. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 161–178.
- Kitikedizah binti Hambali, & Maimun Aqsha Lubis. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), 58–64.
- Krippendorff, Klaus. 2004. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. California: Sage Publications, Inc.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & PRISMA Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: *Open Medicine*, 3(2), 123–130.
- Muhammad Anwar Ahmad, M. N. F. Zamziba, Hishomudin Ahmad, Ku Mohd Syarbaini Ku Yaacob, & Rauzatul Jannah. (2025). Analisis selidik keperluan inovasi permainan pendidikan berkaitan pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. *International Journal of Modern Education*, 7(25), 76–91. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.725006>
- Muhammad Talhah Ajmain @ Jima'ain, M. T., Latif, M. K., Mahpuz, A. N. A., Osman, S. F., Rahman, S. N. H. A., Othman, S. N. P., & Hehsan, A. (2020). Innovation in teaching and facilitation: Challenges of Islamic education teachers. *Test Engineering and Management*, 83, 3913–3918.

- Muhammad Talhah Ajmain @ Jima'ain, & Kamaru Salam Yusof. (2025). Peranan pendidikan Sirah dalam pembentukan identiti Muslim: Satu analisis konseptual. *JournalTAMU*. 11(1), 31-41.
- Noraini Mohamad, S., Ibrahim, S. Z., & Abd. Razak, S. R. (2020, November 24–25). Aplikasi kaedah pengajaran berasaskan model pengajaran Ibnu Khaldun (732H/1332M–808H/1406M). *Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan ke-5 (PASAK5 2020)*, dalam talian.
- Nurzatil Ismah Azizan, N., Ismail, N., Mohd Zin, S. M., Sani, K., & Abdul Halim, A. (2025). Konsep pendidikan Ibn Khaldun dan amalan pendidikan di Malaysia. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v12i1.197>
- Sailer, M., & Sailer, M. (2022). Game-based learning and progressive task design. *Computers & Education*, 176, 104–115.
- Saili, J., & Taat, M. S. (2024). Revolusi pendidikan Islam abad ke-21: *Eksplorasi tahap amalan kreativiti dalam pengajaran Sirah dan Tamadun Islam*. *Borneo Akademika*, 8(1), 30–39. <https://doi.org/10.24191/BA/v8i1/114060>
- Saili, J., Taat, M. S., & Awang Japilan, N. H. (2025). Analisis kritikal pengetahuan pedagogi guru Pendidikan Islam: Implikasi terhadap keberkesanan pengajaran Sirah dan Tamadun Islam. *Pendeta Journal of Malay Language, Education and Literature*, 16(2), 1–12. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.2.1.2025>
- Schreier, M. (2012). *Qualitative content analysis in practice*. Sage Publications.
- Siti Fairuz Mahmud, S. F., & Ab. Halim Tamuri. (2023). *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. *JournalTAMU*, 9(1), 105-116.
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2014). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Educational Technology & Society*, 18(2), 1–14. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>