

ANALISIS PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BALAGHAH DALAM KALANGAN PELAJAR ISMP BAHASA ARAB UPSI

Amirotul Adilah Osman ¹, Mohammad Taufiq Abdul Ghani ²

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk meneliti tahap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah dalam kalangan pelajar Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (ISMP) Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Isu utama yang dikenal pasti ialah kesukaran pelajar memahami konsep abstrak seperti *isti'arah*, *kinayah*, dan *majaz* disebabkan pendekatan tradisional yang bersifat teori dan tidak interaktif. Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, pelajar generasi digital lebih responsif terhadap pendekatan berasaskan teknologi yang menyeronokkan dan berorientasikan visual, menjadikan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang berpotensi tinggi. Kajian ini menggunakan reka bentuk kualitatif melalui temu bual separa berstruktur bagi meneroka pengalaman dan persepsi pelajar terhadap penggunaan gamifikasi. Sampel terdiri daripada pelajar ISMP Bahasa Arab yang pernah mengikuti kursus Balaghah dan terlibat dengan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Data dianalisis secara tematik menggunakan perisian ATLAS.ti. Hasil kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan gamifikasi adalah tinggi dan memberikan kesan positif terhadap motivasi, fokus, dan kefahaman pelajar. Walau bagaimanapun, beberapa cabaran turut dikenal pasti seperti masalah sambungan internet, kekangan masa, dan keperluan persediaan teknikal pensyarah. Secara keseluruhan, kajian ini membuktikan bahawa gamifikasi mampu meningkatkan penglibatan dan kefahaman pelajar dalam pembelajaran Balaghah serta memperkukuh keberkesanan pedagogi berasaskan teknologi. Kajian masa hadapan disarankan untuk membangunkan platform gamifikasi khusus Balaghah dan menilai keberkesanannya melalui pendekatan campuran atau longitudinal bagi memastikan impak jangka panjang terhadap penguasaan pelajar.

Kata kunci: Gamifikasi, Balaghah, Pembelajaran Bahasa Arab, Pengajaran Berasaskan Teknologi, Motivasi Pelajar

Abstract

This study aims to examine the level of gamification usage in the learning of Balaghah among Bachelor of Education (ISMP) Arabic Language students at Sultan Idris Education University (UPSI). The main issue identified is students' difficulty in understanding abstract concepts such as *isti'arah* (metaphor), *kinayah* (metonymy), and *majaz* (figurative language) due to traditional teaching

Perkembangan Artikel

Diterima: 27 Februari 2026

Disemak: 7 April 2026

Diterbit: 30 April 2026

*Corresponding Author:

Dr Mohammad Taufiq Abdul
Ghani, Fakulti Bahasa Dan
Komunikasi

[Email:taufiq@fbk.upsi.edu.my](mailto:taufiq@fbk.upsi.edu.my)

approaches that are theoretical and lack interactivity. In the context of the Fourth Industrial Revolution (IR 4.0), digitally native students are more responsive to technology-based, enjoyable, and visually oriented learning approaches, making gamification a highly promising instructional strategy. This study employs a qualitative research design through semi-structured interviews to explore students' experiences and perceptions regarding the use of gamification. The sample consists of ISMP Arabic Language students who have taken Balaghah courses and have engaged with applications such as Kahoot, Quizizz, and Wordwall. Data were analyzed thematically using ATLAS.ti software. The findings indicate that the level of gamification usage is high and has a positive impact on students' motivation, focus, and understanding. Nevertheless, several challenges were identified, including internet connectivity issues, time constraints, and the need for lecturers' technical preparation. Overall, the study demonstrates that gamification can enhance student engagement and comprehension in Balaghah learning while strengthening the effectiveness of technology-based pedagogy. Future research is recommended to develop a dedicated gamification platform for Balaghah and to evaluate its effectiveness through mixed-method or longitudinal approaches to ensure its long-term impact on students' mastery of the subject.

Keywords: Gamification, Balaghah, Arabic Language Learning, Technology-Based Teaching, Student Motivation.

PENGENALAN

Ilmu balaghah merupakan salah satu aspek utama dalam pengajaran bahasa arab terutamanya dalam memahami teks-teks klasik seperti al Quran, hadis serta sastera arab. Ilmu balaghah bukan sahaja tentang cabang ilmu linguistik, malah menjadi asas dalam kualiti keindahan bahasa dan keteguhan hujah dalam komunikasi. Oleh itu, penguasaan balaghah sangatlah penting dalam membentuk pelajar menganalisis dan mentafsir teks arab dengan mendalam (Azman, 2018; Abdul-Raof, 2006). Dalam konteks institusi pendidikan tinggi Malaysia, Subjek Balaghah telah menjadi sebahagian daripada kurikulum Bahasa Arab, namun kadar penguasaan pelajar terhadap subjek ini masih membimbangkan (Nasimah et al., 2023; Rahman et al., 2021).

Antara isu utama yang sering dipaparkan dalam kajian lepas adalah kesukaran pelajar dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam ilmu balaghah seperti isti'arah, kinayah dan majaz, yang sering disampaikan secara teori dan hafalan tanpa pendekatan yang praktikal atau kontekstual. Kebanyakan pengajaran masih berteraskan kaedah tradisional yang bersifat satu hala dan tidak interaktif, menyebabkan pelajar mudah hilang fokus dan kurang bermotivasi (Nuzula & Ammar, 2023; Taufiqurrochman, 2011). Masalah ini turut diperburuk oleh kurangnya penggunaan teknologi pendidikan yang dapat membantu memvisualisasikan konsep dan meningkatkan penglibatan pelajar secara aktif.

Dalam era Revolusi Industri 4.0, pelajar tergolong dalam generasi digital yang lebih responsif terhadap pendekatan pengajaran yang bersifat visual, imersif dan berasaskan teknologi. Justeru itu, terdapat keperluan mendesak untuk pendekatan baharu yang dapat meningkatkan kefahaman dan minat pelajar terhadap Balaghah. Salah satu pendekatan inovatif yang berpotensi besar ialah gamifikasi, iaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran seperti ganjaran, misi, persaingan dan tahap pencapaian. Gamifikasi telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan pengalaman pembelajaran dalam pelbagai disiplin ilmu termasuk bahasa dan sastera (Mabruroh & Gustiana, 2020;

Aflisia et al., 2022). Kajian terkini turut menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran berupaya meningkatkan tahap motivasi, penglibatan dan pencapaian pelajar melalui persekitaran pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan (Mohamed & Abdullah, 2025; Mahmud & Karim, 2025).

Dalam konteks Balaghah, gamifikasi boleh membantu pelajar meneroka konsep-konsep kompleks melalui simulasi, kuiz interaktif, atau cabaran berasaskan senario yang menyerupai teks sastera klasik. Kajian oleh Nasimah et al. (2023) mendapati bahawa walaupun penggunaan teknologi dalam pembelajaran Balaghah masih sederhana, kecenderungan pelajar terhadap pembelajaran menggunakan teknologi adalah sangat tinggi, menandakan satu peluang besar untuk inovasi pedagogi. Dapatan ini selari dengan kajian Alamri et al. (2024) yang mendapati bahawa persekitaran pembelajaran berasaskan gamifikasi dapat membantu pelajar Bahasa Arab memahami kandungan pembelajaran dengan lebih berkesan melalui elemen interaktif, maklum balas segera dan penglibatan aktif sepanjang proses pembelajaran. Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi menilai potensi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah, sebagai satu usaha menambah baik keberkesanan pengajaran dan menangani cabaran penguasaan pelajar terhadap subjek ini.

LATAR BELAKANG KAJIAN

Ilmu Balaghah merupakan cabang utama dalam pengajian bahasa arab bertujuan untuk memperkenalkan keindahan susunan ayat ,kekuatan penyampaian makna dan kepelbagaian bahasa.Ia terdiri daripada tiga bahagian penting dalam ilmu balaghah iaitu ilmu Maani yang mengkaji bagaimana struktur ayat digunakan untuk menyampaikan maksud secara tepat sesuai dengan konteks pembaca atau pendengar (Akhsan ,2020).Yang kedua adalah ilmu Bayan iaitu imu yang meneliti cara menyampaikan makna secara figuratif dan simbolik (Azman, 2018; Mohd Zaki & Che Radiah,2013).Yang ketiga pula adalah ilmu Badi yang memfokuskan kepada keindahan bentuk bahasa (luaran) melalui permainan bunyi dan irama serta teknik estetika (Faqihuddin 2007).Penguasaan Balaghah membantu pelajar memahami makna tersirat dalam teks-teks klasik Arab seperti al-Qur'an dan sastera Arab, serta membina hujah dengan bahasa yang fasih dan tepat.

Namun begitu, pengajaran Balaghah di institusi pengajian tinggi di Malaysia kebiasaannya masih mengamalkan pendekatan tradisional yang menekankan hafalan dan ceramah berpusatkan pensyarah. Pendekatan ini kurang memberi ruang kepada pelajar untuk berinteraksi dengan bahan pembelajaran atau mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam konteks sebenar (Rosni & Marwan, 2009; Rahman et al., 2021). Kandungan yang bersifat abstrak dan kompleks seperti isti'ārah atau jinās menjadikan subjek ini lebih sukar untuk difahami tanpa bantuan pendekatan visual atau simulasi kontekstual (Taufiqurrochman, 2011).

Kecenderungan pelajar generasi kini terhadap pembelajaran berasaskan teknologi dan elemen interaktif semakin meningkat. Kajian mendapati pelajar cenderung kepada pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan, visualisasi, dan interaksi, namun penggunaan kaedah seperti ini dalam kelas Balaghah masih minimum (Nasimah et al., 2023; Mabruroh & Gustiana, 2020). Selain itu, Rahman et al. (2024) menegaskan bahawa penggunaan pendekatan pembelajaran digital dalam pengajaran Bahasa Arab mampu mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel dan berkesan, terutamanya apabila digabungkan dengan strategi pembelajaran yang berpusatkan pelajar. Oleh itu, wujud keperluan untuk meneroka pendekatan inovatif seperti gamifikasi yang dapat merangsang minat dan penglibatan pelajar dengan lebih berkesan.

BAHAN DAN KAEDAH

Bahan

Kajian ini melibatkan 8 pelajar ISMP Bahasa Arab UPSI sebagai peserta. Pemilihan peserta dilakukan secara persampelan bertujuan (purposive sampling) untuk memastikan mereka mempunyai pengalaman dalam pembelajaran Balaghah dan penggunaan gamifikasi. Peralatan yang digunakan termasuk: Panduan temu bual separa berstruktur yang dibangunkan untuk memahami pengalaman dan persepsi peserta terhadap elemen gamifikasi seperti markah, lencana, papan skor, dan cabaran interaktif. ATLAS.ti (versi 24) bagi tujuan analisis data kualitatif, termasuk pengekodan dan penghasilan tema daripada transkrip temu bual. Perisian Microsoft Word untuk transkripsi temu bual. Bahan rujukan lain yang digunakan merangkumi modul Balaghah UPSI dan video pembelajaran TikTok yang berkaitan dengan subjek Balaghah.

Kaedah

- a) Pengumpulan Data Data dikumpul melalui temu bual separa berstruktur. Setiap temu bual dijalankan secara dalam talian selama 30 sehingga 45 minit. Panduan temu bual dibangunkan berdasarkan Cadangan Creswell (2014) dengan pengubahsuaian untuk memberi fokus kepada penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah. Semua temu bual dirakam dengan kebenaran peserta dan kemudian ditranskripsikan untuk tujuan analisis.
- b) Analisis Data Transkrip temu bual dianalisis menggunakan pendekatan pengekodan tematik (Braun & Clarke, 2006) dengan langkah-langkah berikut : Membaca dan memahami transkrip secara menyeluruh. Menandakan ayat atau frasa yang berkaitan dengan pengalaman dan persepsi peserta terhadap gamifikasi. Menghasilkan kod awal dan menyusunnya ke dalam tema-tema utama. Memastikan tema yang terbentuk mencerminkan pengalaman sebenar peserta. Segala penyesuaian kaedah daripada prosedur standard dicatat untuk memastikan kajian boleh direplikasi pada masa akan datang.

METODE KAJIAN

REKA BENTUK KAJIAN

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kualitatif berasaskan temu bual separa berstruktur bagi meneroka secara mendalam pengalaman dan pandangan pelajar ISMP Bahasa Arab UPSI terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah. Reka bentuk ini dipilih kerana ia membolehkan penyelidik memahami fenomena dalam konteks semula jadi serta menelusuri makna dan interpretasi yang diberikan oleh peserta terhadap pengalaman mereka sendiri (Merriam & Tisdell, 2016).

Reka bentuk kajian kualitatif amat sesuai digunakan apabila penyelidik ingin memperoleh data yang bersifat subjektif, terbuka dan reflektif, khususnya apabila fenomena yang dikaji masih kurang diterokai dalam konteks tempatan. Dalam kajian ini, penyelidik meneliti bagaimana pelajar menghayati penggunaan elemen gamifikasi seperti kuiz digital, permainan berasaskan mata, dan cabaran interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran Balaghah. Pendekatan ini turut membolehkan penyelidik bertindak sebagai instrumen utama kajian dalam proses pengumpulan dan pentafsiran data (Creswell & Poth, 2018).

Temu bual separa berstruktur digunakan bagi membolehkan penyelidik mengekalkan fokus terhadap objektif kajian, sambil memberi ruang untuk meneroka respons spontan dan mendalam daripada peserta. Kaedah ini sesuai dalam konteks pendidikan kerana ia memberi peluang kepada pelajar untuk meluahkan pengalaman sebenar dan mencadangkan penambahbaikan berdasarkan perspektif mereka (Patton, 2015).

POPULASI DAN PERSAMPELAN

Kajian ini melibatkan populasi yang terdiri daripada pelajar Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (ISMP) Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Populasi ini dipilih kerana pelajar-pelajar ini telah mengikuti kursus berkaitan pengajaran Bahasa Arab, termasuk kursus Balaghah, serta berpotensi terdedah kepada penggunaan teknologi dan gamifikasi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

Kajian ini menggunakan teknik persampelan bertujuan (purposive sampling) yang lazim digunakan dalam penyelidikan kualitatif. Kaedah ini dipilih bagi memastikan peserta yang dipilih benar-benar relevan dan berpengalaman secara langsung dengan isu yang dikaji (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016).

Berikut ialah kriteria yang ditetapkan untuk pemilihan peserta:

1) Merupakan pelajar ISMP Bahasa Arab UPSI

Hanya pelajar yang berdaftar di bawah program pendidikan Bahasa Arab diambil kerana mereka memiliki latar belakang akademik yang sesuai dan relevan dengan konteks kajian.

2) Telah mengikuti kursus Balaghah

Pelajar perlu pernah mengambil sekurang-kurangnya satu kursus Balaghah agar mereka mampu memberi pandangan berdasarkan pengalaman sebenar dalam pembelajaran subjek tersebut.

3) Pernah terlibat dengan aktiviti gamifikasi dalam kelas

Individu yang telah menggunakan atau didedahkan kepada elemen gamifikasi seperti Kahoot!, Wordwall, Quizizz, atau permainan interaktif lain dianggap sesuai kerana mereka dapat memberikan maklum balas berdasarkan pengalaman mereka.

4) Sedang berada pada semester awal atau pertengahan (semester 1 - 5)

Pelajar pada tahap ini sudah melalui sebahagian besar kursus pengkhususan dan mempunyai tahap kematangan reflektif yang lebih tinggi dalam menilai pendekatan pengajaran.

5) Bersedia untuk ditemu bual dan memberikan kerjasama secara sukarela

Kesediaan dan keikhlasan peserta penting bagi menjamin ketulenan data serta mematuhi etika penyelidikan.

INSTRUMEN KAJIAN

Instrumen kajian merujuk kepada alat yang digunakan oleh penyelidik untuk mengumpul data daripada responden. Dalam kajian kualitatif, pemilihan instrumen yang sesuai sangat penting bagi memperoleh data yang mendalam, menyeluruh dan berkualiti tinggi. Kajian ini menggunakan instrumen temu bual separa berstruktur bagi meneroka secara terperinci pandangan, pengalaman dan cadangan pelajar ISMP Bahasa Arab UPSI terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah.

Menurut Creswell dan Poth (2018), instrumen temu bual kualitatif membolehkan penyelidik menyelami pemahaman dan pengalaman subjek kajian melalui interaksi terbuka dan fleksibel. Temu bual separa berstruktur dipilih kerana ia membolehkan penyelidik menyediakan soalan utama berdasarkan objektif kajian, di samping memberi ruang untuk mengemukakan soalan tambahan secara spontan mengikut respons peserta (Merriam & Tisdell, 2016).

Instrumen utama yang digunakan dalam kajian ini ialah protokol temu bual. Soalan-soalan temu bual disusun berdasarkan objektif kajian dan dibahagikan kepada empat bahagian utama, iaitu tahap penggunaan gamifikasi, cabaran yang dihadapi serta bentuk gamifikasi yang dianggap sesuai. Temu bual ini akan dijalankan dalam tempoh antara 30 hingga 45 minit dan akan dirakam dengan kebenaran responden untuk tujuan transkripsi dan analisis.

Instrumen Temu bual dibina berdasarkan sorotan literatur terdahulu dan disesuaikan dengan konteks pelajar bahasa arab UPSI. Ia terdiri daripada empat bahagian utama:

1) Bahagian A : Maklumat demografi responden

-Jantina, Umur, Semester

2) Bahagian B : Mengenalpasti tahap penggunaan gamifikasi

-Sejauhmanakah anda terdedah kepada penggunaan gamifikasi (seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall) dalam pembelajaran Balaghah?

-Apakah jenis aktiviti atau aplikasi gamifikasi yang pernah anda gunakan semasa sesi pembelajaran Balaghah?

-Bagaimanakah pensyarah anda secara konsisten menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran topik Balaghah?

-Apakah impak awal yang anda rasakan hasil daripada penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah?

3) Bahagian B : Meneroka cabaran dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran balaghah

-Apakah halangan utama yang anda hadapi apabila menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah?

-Adakah terdapat masalah teknikal atau infrastruktur yang mengganggu penggunaan gamifikasi semasa kelas?

-Bagaimana tahap kefahaman atau literasi digital anda mempengaruhi keberkesanan gamifikasi?

- Adakah anda berasa terganggu atau kurang fokus apabila pembelajaran menggunakan elemen permainan?
- Apakah cabaran yang dihadapi oleh pensyarah dalam melaksanakan gamifikasi menurut pandangan anda?

Bahagian D : Menilai bentuk gamifikasi yang sesuai

- Apakah elemen gamifikasi (contohnya: markah, lencana, papan skor) yang paling menarik minat anda dalam pembelajaran Balaghah?
- Pada pandangan anda, aplikasi gamifikasi manakah yang paling sesuai untuk topik-topik Balaghah?
- Adakah anda lebih suka gamifikasi yang bersifat individu, berkumpulan, atau gabungan keduanya?
- Bagaimana anda mencadangkan bentuk gamifikasi yang sesuai untuk mengukuhkan penguasaan konsep Balaghah yang kompleks?
- Apakah jenis aktiviti permainan yang paling membantu anda memahami gaya bahasa dan retorik dalam Balaghah?

Item - item instrumen ini diadaptasi dari kajian lepas dan diubah suai mengikut kajian semasa (total rujukan)

KESAHAN INSTRUMEN

Menurut Gay et al. (2012) kesahan kandungan memastikan semua aspek yang ingin dikaji diwakili oleh item yang dibina dalam temu bual. instrumen kajian telah melalui proses kesahan muka dan kesahan kandungan. kesahan muka dilakukan dengan menilai kefahaman, kejelasan ayat dan perkataan oleh seorang pensyarah bidang pendidikan dan teknologi pendidikan. kesahan kandungan pula ditentukan berdasarkan pepadaman item dan objektif kajian yang disahkan oleh pakar dalam bidang teknologi pendidikan dan pengukuran bagi memastikan setiap soalan adalah mudah difahami dan sesuai dengan tahap pelajar. Manakala bagi kesahan kandungan, semakan turut dilakukan oleh pakar dalam bidang Teknologi Pendidikan dan Bahasa Arab bagi memastikan kandungan soalan mencerminkan objektif dan fokus kajian dengan tepat. Instrumen ditambah baik berdasarkan komen dan cadangan pakar.

PROSEDUR KAJIAN

Prosedur kajian ini merangkumi beberapa langkah sistematik dan berurutan yang dilaksanakan oleh penyelidik bagi memastikan kelancaran kajian dan kesahan dapatan yang diperolehi. Setiap langkah direka bentuk selaras dengan pendekatan kualitatif yang digunakan serta mematuhi prinsip etika penyelidikan.

1. Penentuan Skop Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada pelajar Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), khususnya dalam konteks pembelajaran kursus Balaghah. Skop ini dipilih kerana pelajar dalam program ini merupakan kumpulan sasaran yang mempunyai pengalaman langsung dalam kursus Balaghah dan terdedah kepada penggunaan gamifikasi. Skop kajian

merangkumi tiga dimensi utama: tahap penggunaan gamifikasi, cabaran pelaksanaannya, dan bentuk gamifikasi yang sesuai dalam pembelajaran Balaghah. Instrumen kajian yang dibangunkan turut ditambah baik berdasarkan cadangan dan komen pakar bagi memastikan ia menepati konteks dan matlamat penyelidikan.

2. Kajian Literatur

Pengkaji telah menjalankan kajian literatur secara menyeluruh untuk memahami latar belakang teori, model pedagogi dan kajian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan bahasa, khususnya pengajaran Balaghah. Kajian literatur ini menjadi asas penting dalam membina konstruk kajian serta menyediakan item-item temu bual yang sahih dan berfokus. Selain itu, literatur juga berperanan sebagai rujukan untuk menyokong objektif dan reka bentuk kajian secara keseluruhan (Merriam & Tisdell, 2016; Creswell & Poth, 2018).

3. Pembangunan Instrumen Kajian

Berdasarkan penemuan daripada kajian literatur dan objektif penyelidikan, satu set protokol temu bual separa berstruktur telah dibina. Soalan-soalan dalam protokol tersebut dirangka untuk menilai tiga perkara utama: tahap motivasi pelajar terhadap penggunaan gamifikasi, tahap kebolehterimaan gamifikasi dalam pembelajaran sendiri, dan ketersediaan bahan bantu pembelajaran. Pendekatan temu bual separa berstruktur dipilih kerana ia membolehkan peserta menjawab dengan lebih terbuka, sementara penyelidik boleh menggali jawapan secara mendalam mengikut aliran perbualan.

4. Kesahan Instrumen dan Ujian Rintis

Instrumen kajian disemak oleh tiga orang pakar dalam bidang teknologi pendidikan dan pengukuran untuk memastikan kesahan muka dan kandungan. Semakan ini melibatkan penilaian terhadap kejelasan soalan, kesesuaian istilah, dan keselarasan dengan objektif kajian. Setelah semakan dilakukan, satu ujian rintis (pilot test) dijalankan melibatkan 30 pelajar bukan sampel kajian sebenar. Ujian ini bertujuan untuk menilai kebolehpercayaan instrumen menggunakan analisis Cronbach's Alpha. Nilai alpha melebihi 0.70 menunjukkan tahap kebolehpercayaan yang memuaskan (Taber, 2018).

5. Pentadbiran Protokol Temu Bual

Sebelum sesi temu bual dijalankan, penyelidik menyediakan surat kebenaran kajian dan borang persetujuan penyertaan sebagai pematuhan kepada etika penyelidikan. Para responden diberikan masa mencukupi untuk meneliti soalan temu bual. Temu janji kemudian dijadualkan dan temu bual separa berstruktur dilaksanakan secara bersemuka atau atas talian. Setiap sesi temu bual dirakam dengan kebenaran responden dan mengambil masa kira-kira 30 hingga 45 minit.

6. Pengumpulan dan Penyaringan Data

Setelah selesai sesi temu bual, rakaman audio ditranskripsikan secara verbatim. Transkrip kemudiannya disemak dan disaring bagi membuang maklumat tidak relevan. Data yang telah bersih dianalisis menggunakan kaedah analisis tematik seperti yang disarankan oleh Braun dan Clarke (2006). Pendekatan ini melibatkan pengkodan data, pembentukan tema-tema utama dan pentafsiran makna berdasarkan jawapan responden secara induktif.

7. Analisis Data

Dalam kajian ini, proses analisis data dijalankan secara kualitatif menggunakan kaedah analisis tematik dengan bantuan perisian ATLAS.ti, iaitu salah satu perisian komputer yang direka untuk menyokong pengurusan dan analisis data bukan berangka, seperti transkrip temu bual, dokumen dan nota lapangan. Penggunaan ATLAS.ti membolehkan penyelidik menganalisis data secara lebih sistematik, telus, dan teratur, serta meningkatkan kebolehesanan dan kebolehesanan proses pengkodan.

Langkah pertama yang diambil ialah transkripsi data temu bual secara verbatim, iaitu menulis semula rakaman suara temu bual kata demi kata bagi memastikan ketepatan dan keaslian maklumat. Transkrip ini kemudiannya diimport ke dalam perisian ATLAS.ti untuk dianalisis. Setiap transkrip ditandakan sebagai Primary Document dalam sistem ATLAS.ti dan diberikan kod identifikasi untuk tujuan rujukan dan analisis yang teratur.

Setelah itu, penyelidik menjalankan proses pengkodan awal (initial coding) dalam ATLAS.ti. Kod diberikan kepada segmen teks yang relevan berdasarkan tema atau makna tertentu yang muncul daripada data. Kod ini boleh berupa frasa pendek seperti “penggunaan Kahoot”, “keseronokan belajar”, atau “masalah internet”. Proses pengkodan ini dilakukan secara induktif, di mana kod dibentuk terus daripada maklumat yang diberikan oleh peserta tanpa dipengaruhi oleh teori yang sedia ada. ATLAS.ti memudahkan penyelidik mengurus kod-kod ini dengan membenarkan penyusunan, penggabungan, dan pengelompokan kod mengikut kategori.

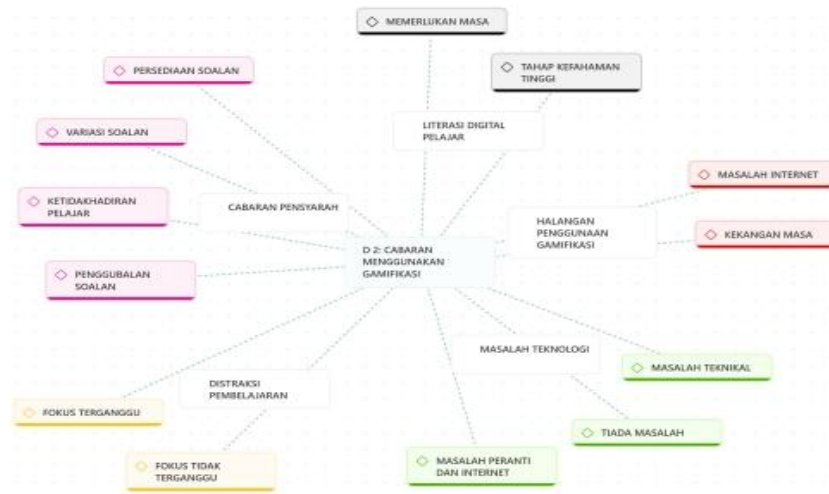
Seterusnya, kod-kod yang berkaitan dikumpulkan untuk membentuk subtema dan tema utama menggunakan fungsi Code Groups dan Networks dalam ATLAS.ti. Sebagai contoh, beberapa kod seperti “tak faham peraturan permainan”, “pensyarah tak biasa dengan aplikasi” dan “masalah sambungan internet” boleh digabungkan di bawah tema Cabaran Penggunaan Gamifikasi. Hubungan antara tema juga divisualisasikan dalam bentuk peta tema (thematic networks) menggunakan ciri Network View, yang memudahkan pemahaman tentang hubungan antara kategori dan konsep utama yang timbul daripada data.

Sepanjang proses ini, penyelidik turut menggunakan fungsi Memo dalam ATLAS.ti untuk mencatat refleksi, pemerhatian dan pertimbangan analitik sepanjang analisis dijalankan. Memo ini membantu mengukuhkan proses reflektif penyelidik serta memberi konteks terhadap keputusan pengkodan yang dibuat.

Akhir sekali, tema-tema yang terbentuk ditafsir secara deskriptif dan dikaitkan semula dengan objektif kajian serta disokong oleh literatur terdahulu. Penggunaan ATLAS.ti dalam proses ini membantu meningkatkan keterbukaan (auditability), konsistensi, dan kebolehppercayaan dapatan kajian, yang merupakan elemen penting dalam penyelidikan kualitatif (Frieese, 2019).

HASIL DAPATAN

Meneroka Cabaran Menggunakan Gamifikasi dalam Pembelajaran Balaghah.



Berdasarkan analisis temu bual, beberapa cabaran utama telah dikenal pasti dalam penggunaan gamifikasi semasa pembelajaran balaghah. Cabaran ini dihuraikan melalui beberapa tema dan subtema seperti berikut.

Halangan Penggunaan Gamifikasi

Subtema: Masalah Internet

Dapatan kajian menunjukkan bahawa masalah internet merupakan halangan utama dan paling dominan dalam penggunaan gamifikasi. Hampir semua responden menyatakan bahawa capaian internet yang perlahan atau tidak stabil menjejaskan kelancaran permainan, menyebabkan pelajar sukar menyertai aktiviti gamifikasi secara efektif.

Petikan temu bual:

“Masalah internet yang perlahan dan menyebabkan permainan terhenti.” (Responden 1)

“Wifi universiti terlalu banyak orang guna membuatkan online tu slow.” (Responden 2)

“Apabila saya tiada internet, saya tidak dapat masuk ke dalam gamifikasi tersebut.” (Responden 4)

Subtema: Kekangan Masa

Selain masalah internet, kekangan masa turut dikenal pasti sebagai satu halangan dalam pelaksanaan gamifikasi. Responden menyatakan bahawa aktiviti kuiz yang mengambil masa lama boleh menjejaskan perancangan pengajaran dan menyebabkan sesuatu topik tidak dapat diselesaikan dalam satu sesi pembelajaran.

Petikan temu bual :

“Kadang-kadang kuiz ni ambil masa yang lama jadi tak sempat nak habiskan satu topik.” (Responden 7)

Masalah Teknologi

Subtema: Masalah Teknikal

Sebahagian responden melaporkan bahawa masalah teknikal seperti sistem kuiz yang terganggu atau soalan dipaparkan terlalu laju turut menjadi cabaran semasa gamifikasi dijalankan.

Petikan temu bual:

“Soalan yang diputarakan terlalu laju sehingga saya sukar untuk melihat.” (Responden 2)

Subtema: Tiada Masalah

Walaupun kebanyakan responden menghadapi cabaran teknikal, terdapat juga responden yang tidak menyatakan sebarang masalah teknologi secara langsung dan lebih menumpukan kepada cabaran lain seperti masa dan internet.

Petikan temu bual:

(bagi saya masalah teknikal tiada kerana kebanyakannya aktiviti pembelajaran yang dijalankan berlangsung dengan efektif.) (responden 6)

Subtema: Masalah Peranti dan Internet

Masalah teknologi turut berkait dengan peranti dan sambungan internet pelajar, khususnya apabila capaian internet bergantung kepada data peribadi atau peranti tertentu.

Petikan temubual:

“Internet yang disediakan oleh pelajar itu tidak mencukupi.” (Responden 6)

“Internet slow.” (Responden 8)

Distraksi Pembelajaran

Subtema: Fokus Terganggu

Sebilangan kecil responden menyatakan bahawa tumpuan mereka boleh terganggu akibat tekanan masa atau gangguan teknikal semasa menjawab soalan gamifikasi.

Petikan temu bual:

“Soalan yang rumit dipaparkan dalam masa yang singkat.” (Responden 6)

Subtema: Fokus Tidak Terganggu

Walau bagaimanapun, kebanyakan responden tidak menyatakan bahawa gamifikasi mengganggu fokus mereka secara langsung, sebaliknya cabaran lebih tertumpu kepada faktor luaran seperti internet dan masa.

Cabaran Pensyarah

Subtema: Persediaan Soalan

Pensyarah perlu menyediakan soalan lebih awal dan memastikan kesesuaian soalan dengan bentuk gamifikasi yang digunakan, terutamanya bagi aktiviti dalam talian.

Petikan temu bual:

“Pensyarah perlu sediakan soalan dan permainan lebih awal.” (Responden 1)

Subtema: Variasi Soalan

Variasi soalan juga menjadi cabaran kerana soalan perlu disesuaikan dengan tahap pelajar serta mengelakkan pengulangan yang boleh mengurangkan keberkesanan pembelajaran.

Petikan temu bual

“Pensyarah perlu cari pelbagai dan perbezaan soalan untuk diberikan kepada pelajar.” (Responden 2)

Subtema: Ketidakhadiran Pelajar

Ketidakhadiran pelajar dalam kelas turut menyukarkan pelaksanaan gamifikasi secara menyeluruh, terutamanya untuk aktiviti yang memerlukan penyertaan ramai pelajar.

Petikan temu bual:

“Ramai murid tak datang jadi doktor sukar nak buat game.” (Responden 2)

Subtema: Penggubalan Soalan

Penggubalan soalan yang berkualiti dan sesuai dengan masa yang diperuntukkan merupakan satu cabaran penting bagi pensyarah.

Petikan temu bual:

“Cabaran adalah membina struktur soalan yang bagus untuk pelajar.” (Responden 6)

Literasi Digital

Subtema: Memerlukan Masa

Sebahagian pelajar memerlukan masa untuk menyesuaikan diri dengan penggunaan gamifikasi, khususnya apabila melibatkan aplikasi atau format soalan baharu.

Petikan temu bual:

“Perlukan masa sedikit untuk faham konsep game.” (Responden 3)

Subtema:

Tahap Kefahaman Tinggi

Namun begitu, terdapat juga pelajar yang mempunyai tahap literasi digital yang tinggi dan tidak menghadapi kesukaran ketara dalam menggunakan gamifikasi

Petikan temu bual:

“Setakat ni tahap kefahaman kami jelas dan doktor pun akan explain sebelum men jawab.” (Responden 2)

PERBINCANGAN

Perbincangan Dapatan: Cabaran Menggunakan Gamifikasi dalam Pembelajaran Balaghah

Berdasarkan dapatan kajian, cabaran utama dalam pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran balaghah adalah berkaitan dengan faktor infrastruktur teknologi, khususnya masalah internet. Hampir semua responden menyatakan bahawa capaian internet yang perlahan atau tidak stabil telah menjejaskan kelancaran aktiviti gamifikasi. Keadaan ini menyebabkan pelajar sukar menyertai permainan secara efektif, malah ada yang tidak dapat menyertai langsung apabila tiada akses internet. Dapatan ini menunjukkan bahawa keberkesanan gamifikasi sangat bergantung kepada sokongan teknologi yang baik. Walaupun terdapat beberapa cabaran dari aspek infrastruktur dan teknikal, kajian terdahulu membuktikan bahawa gamifikasi berupaya meningkatkan motivasi, pemikiran kritis dan penglibatan pelajar secara signifikan apabila dilaksanakan dalam persekitaran pembelajaran yang kondusif (Mohamed & Abdullah, 2025; Mahmud & Karim, 2025). Tanpa capaian internet yang stabil, potensi gamifikasi sebagai alat pembelajaran interaktif tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya, walaupun reka bentuk aktiviti dan kandungan pembelajaran adalah baik.

Selain itu, kekangan masa turut dikenal pasti sebagai cabaran yang signifikan. Aktiviti gamifikasi seperti kuiz dalam talian memerlukan peruntukan masa yang mencukupi, terutamanya apabila melibatkan soalan yang kompleks seperti dalam subjek balaghah. Beberapa responden menyatakan bahawa kuiz yang mengambil masa terlalu lama menyebabkan sesuatu topik tidak dapat diselesaikan dalam satu sesi pengajaran. Perkara ini menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi perlu dirancang secara seimbang agar tidak menjejaskan pencapaian hasil pembelajaran. Gamifikasi yang terlalu panjang atau tidak disesuaikan dengan tempoh kelas boleh mengganggu aliran pengajaran dan pembelajaran.

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa masalah teknologi bukan sahaja melibatkan capaian internet, malah turut merangkumi isu teknikal seperti paparan soalan yang terlalu laju dan gangguan sistem aplikasi. Keadaan ini menyukarkan pelajar untuk membaca dan memahami soalan dengan baik, terutamanya bagi soalan yang bersifat analisis dan memerlukan pemikiran mendalam. Namun begitu, tidak semua responden menyatakan masalah teknologi sebagai cabaran utama, yang menunjukkan bahawa pengalaman pelajar terhadap penggunaan teknologi adalah berbeza-beza bergantung kepada peranti, sambungan internet dan tahap literasi digital masing-masing.

Dari sudut distraksi pembelajaran, dapatan kajian menunjukkan bahawa hanya sebilangan kecil pelajar mengalami gangguan fokus ketika menggunakan gamifikasi. Gangguan ini lebih berkait dengan tekanan masa dan masalah teknikal berbanding elemen permainan itu sendiri. Sebaliknya, majoriti responden tidak menganggap gamifikasi sebagai faktor yang mengganggu fokus pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa gamifikasi secara umumnya tidak memberi kesan negatif terhadap tumpuan pelajar, malah cabaran yang timbul lebih bersifat luaran dan teknikal. Kajian ini turut mendedahkan cabaran yang dihadapi oleh pensyarah dalam melaksanakan gamifikasi. Antaranya ialah keperluan menyediakan soalan lebih awal, menggubal soalan yang berkualiti serta memastikan variasi soalan agar selari dengan tahap pelajar. Ketidakhadiran pelajar dalam kelas juga menjejaskan pelaksanaan gamifikasi, terutamanya bagi aktiviti yang memerlukan penyertaan menyeluruh. Ini menunjukkan bahawa kejayaan gamifikasi bukan sahaja bergantung kepada pelajar, malah turut memerlukan komitmen tinggi dan perancangan rapi daripada pensyarah.

Akhir sekali, dapatan berkaitan literasi digital menunjukkan wujudnya perbezaan tahap kefahaman pelajar terhadap penggunaan gamifikasi. Sebahagian pelajar memerlukan masa untuk menyesuaikan diri dengan aplikasi atau format permainan baharu, manakala sebahagian yang lain mempunyai tahap literasi digital yang tinggi dan tidak menghadapi sebarang kesukaran. Perbezaan ini menekankan kepentingan bimbingan awal dan penerangan yang jelas daripada pensyarah sebelum aktiviti gamifikasi dijalankan bagi memastikan semua pelajar dapat terlibat secara optimum.

Secara keseluruhannya, perbincangan dapatan ini menunjukkan bahawa walaupun gamifikasi mempunyai potensi besar dalam meningkatkan keberkesanan pembelajaran balaghah, pelaksanaannya masih berdepan dengan beberapa cabaran utama, khususnya dari aspek teknologi, masa, dan persediaan pedagogi. Oleh itu, perancangan yang sistematik, sokongan infrastruktur yang baik serta pengambilan kira tahap literasi digital pelajar amat penting bagi memastikan penggunaan gamifikasi dapat memberi impak yang maksimum dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kajian ini merumuskan bahawa pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah dalam kalangan pelajar ISMP Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) telah memberikan impak pedagogi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, penglibatan, dan kefahaman konseptual pelajar. Dapatan kajian mengesahkan bahawa penggunaan platform seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* berjaya mengubah pendekatan pengajaran Balaghah daripada kaedah tradisional yang bersifat abstrak dan berpusatkan pensyarah kepada pendekatan yang lebih interaktif, dinamik, dan berpusatkan pelajar. Pelajar menunjukkan tahap fokus, keseronokan, dan daya ingatan yang lebih tinggi terhadap konsep-konsep retorik seperti *isti'arah*, *kinayah*, dan *majaz* melalui aktiviti berbentuk permainan yang bersifat pengukuhan. Walau bagaimanapun, beberapa cabaran turut dikenal pasti,

antaranya masalah sambungan internet yang tidak stabil, kekangan masa pengajaran, serta persediaan teknikal yang memerlukan usaha tambahan daripada pensyarah. Kekangan ini menekankan keperluan kepada infrastruktur teknologi yang kukuh dan pengurusan masa yang lebih berkesan bagi memastikan pelaksanaan gamifikasi dapat dijalankan dengan optimum.

Dari perspektif pedagogi, pendekatan gamifikasi bukan sahaja meningkatkan penglibatan pelajar, tetapi juga menggalakkan pembelajaran kolaboratif, kreativiti, serta penyertaan sendiri yang sejajar dengan keperluan pendidikan abad ke-21. Kaedah ini menawarkan satu model yang berskala dan praktikal untuk meningkatkan pengajaran retorik Arab serta boleh dijadikan asas kepada integrasi pembelajaran berasaskan teknologi dalam disiplin bahasa dan sastera lain. Kajian ini turut memberi sumbangan penting kepada literatur sedia ada dengan mengisi jurang empirikal dalam kajian berkaitan gamifikasi dalam pengajaran Balaghah, yang masih terhad dalam konteks pendidikan Bahasa Arab. Bagi penyelidikan masa hadapan, disarankan agar pendekatan campuran (mixed-method) atau kajian jangka panjang dijalankan bagi menilai kesan berterusan gamifikasi terhadap prestasi akademik dan pemikiran kritikal pelajar. Selain itu, pembangunan aplikasi khusus Balaghah yang berasaskan gamifikasi dengan ciri maklum balas adaptif, cabaran tersuai, dan mod kolaboratif wajar diteroka bagi memperkukuh kemahiran analisis retorik pelajar. Kajian perbandingan antara institusi dan konteks budaya yang berbeza juga dapat memperluas kebolegunaan dan kefahaman tentang potensi sebenar gamifikasi dalam pendidikan tinggi. Secara keseluruhannya, kajian ini menegaskan bahawa gamifikasi merupakan pendekatan pedagogi inovatif yang mampu merevolusikan pengajaran dan pembelajaran Balaghah dalam era digital.

Dari sudut sumbangan kajian, penyelidikan ini berjaya memperkayakan khazanah ilmu dalam bidang pedagogi Bahasa Arab dengan mengetengahkan gamifikasi sebagai pendekatan alternatif yang berpotensi meningkatkan keberkesanan pengajaran Balaghah. Kajian ini bukan sahaja memberi manfaat kepada institusi pengajian tinggi, malah boleh dijadikan rujukan oleh penggubal kurikulum, pensyarah dan penyelidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Dapatan yang diperoleh turut menjadi asas kepada pembangunan platform gamifikasi khusus Balaghah yang dapat membantu meningkatkan penguasaan konsep retorik Arab secara lebih berkesan dan berterusan.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) melalui Jabatan Bahasa Arab dan Pendidikan Islam, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, atas sokongan akademik, kemudahan prasarana dan dorongan yang diberikan sepanjang pelaksanaan kajian ini. Walaupun kajian ini tidak menerima sebarang bentuk pembiayaan atau sokongan kewangan daripada mana-mana agensi atau institusi, segala bentuk bantuan tidak langsung seperti kemudahan penyelidikan, panduan akademik dan ruang kolaborasi yang disediakan amat dihargai.

Ucapan terima kasih yang tulus juga ditujukan kepada Dr Mohammad Taufiq Bin Abdul Ghani, penyelia kajian ini, atas bimbingan, tunjuk ajar, dan nasihat berterusan yang sangat membantu dalam merangka reka bentuk kajian, pengumpulan data, analisis, serta penyediaan artikel ini untuk tujuan penerbitan. Sumbangan idea dan kepakaran beliau telah banyak menyumbang kepada kualiti keseluruhan hasil penyelidikan ini. Penghargaan turut disampaikan kepada semua pelajar ISMP Bahasa Arab UPSI yang telah memberikan kerjasama sepenuhnya dalam sesi temu bual dan berkongsi

pandangan secara jujur dan terbuka. Tanpa penglibatan mereka, kajian ini tidak dapat dijalankan dengan sempurna. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pakar bidang Teknologi Pendidikan dan Bahasa Arab yang telah membantu dalam semakan kesahan muka dan kandungan instrumen kajian.

Akhir sekali, penulis ingin menzahirkan rasa terima kasih yang mendalam kepada keluarga dan rakan-rakan penyelidik atas sokongan moral, doa, serta dorongan yang berterusan sepanjang proses penyelidikan ini dijalankan. Semua individu yang disebutkan dalam penghargaan ini telah memberikan persetujuan untuk disenaraikan, dan sumbangan mereka amat dihargai dalam menjayakan penyelidikan ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada sebarang konflik kepentingan yang wujud dalam pelaksanaan kajian ini. Kajian ini dijalankan secara bebas tanpa sebarang pengaruh, kepentingan peribadi, kewangan, atau institusi yang boleh menjejaskan objektiviti dan integriti penyelidikan. Semua keputusan, analisis, dan interpretasi dapatan kajian dibuat sepenuhnya berdasarkan pertimbangan akademik dan bukti empirikal yang diperoleh sepanjang proses penyelidikan.

RUJUKAN

Abdul-Raof, H. (2006). *Arabic rhetoric: A pragmatic analysis*. Routledge.

Aflisia, N., Hasanah, U., & Setiawan, A. (2022). Gamification-based learning to enhance students' motivation and engagement in language education. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(4), 755–763.

Akhsan, M. (2020). *Ilmu Ma'ani dan aplikasinya dalam kajian linguistik Arab*. Pustaka Ilmiah.

Alamri, A., Alharbi, M., & Hassan, R. (2024). The effectiveness of gamified learning environments in Arabic language education. *Journal of Educational Technology Systems*, 53(1), 89–108.

Azman, N. (2018). *Keindahan bahasa Arab melalui ilmu Balaghah*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Azizah, N. (2020). The effectiveness of WordWall application in improving Arabic vocabulary mastery among students. *International Journal of Language Education*, 4(2), 120–129.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.

Faqihuddin, A. (2007). *Balaghah dalam konteks keindahan bahasa Arab*. Penerbit Universitas Islam Negeri.

- Febriyani, A., Putri, R., & Hamzah, M. (2024). Digital scoring systems and gamification in Arabic learning: Enhancing feedback and learner achievement. *Journal of Educational Technology Studies*, 9(1), 45–57.
- Friese, S. (2019). *Qualitative data analysis with ATLAS.ti* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). *Educational research: Competencies for analysis and applications* (10th ed.). Pearson Education.
- Kasriatin, N. (2023). Interactive PowerPoint as a gamified tool to enhance Arabic speaking skills. *Journal of Applied Linguistics and Education*, 7(1), 88–98.
- Kasmudi, M. (2024). Enhancing Arabic learning motivation through podcast-based gamification. *Indonesian Journal of Language and Education*, 12(3), 134–145.
- Mabruroh, N., & Gustiana, E. (2020). Gamification in education: Motivation and engagement in language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(9), 204–212
- Mahmud, N., & Karim, A. (2025). Enhancing critical thinking and learner motivation through gamification in higher education. *Journal of Educational Computing Research*, 63(4), 1021–1043.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Mohamed, H., & Abdullah, N. (2025). Gamification and student engagement in higher education language learning: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 30(2), 1453–1472.
- Mohd Zaki, A., & Che Radiah, M. (2013). *Asas ilmu Bayan dalam bahasa Arab klasik*. Penerbit Universiti Malaya.
- Nasimah, A., Rahman, M. A., & Yusuf, M. (2023). Technology integration in Balaghah learning: Challenges and prospects. *Journal of Arabic Studies*, 15(2), 112–125.
- Nuzula, R., & Ammar, H. (2023). Barriers to understanding Balaghah among Arabic learners in higher education. *International Journal of Arabic Linguistics*, 11(1), 67–80.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Rahman, A., Nasimah, N., & Ahmad, S. (2021). Students' mastery of Balaghah concepts in Malaysian higher education institutions. *Journal of Arabic and Islamic Education*, 9(1), 44–53.
- Rahman, M. H., Yusuf, N., & Ibrahim, S. (2024). Digital learning approaches in Arabic language instruction: Challenges and opportunities. *International Journal of Instruction*, 17(3), 421–438.
- Rosni, M., & Marwan, A. (2009). Pendekatan tradisional dalam pengajaran Balaghah dan cabarannya di IPT Malaysia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 55–68.
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296.
- Taufiqurrochman, M. (2011). Traditional pedagogy and its challenges in teaching Arabic rhetoric (Balaghah). *Arab World English Journal*, 2(3), 89–102.

Yahya, A., & Rohmayani, S. (2024). Mobile gamified applications in Arabic language learning: An analysis of reward systems and feedback. *Journal of Islamic Education Technology*, 10(2), 56–70.