

IsHeC 2021



Cawangan Melaka



# 47th INTERNATIONAL ISLAMIC HERITAGE CONFERENCE 2021

*e-proceeding*

2 Sept 2021

*Virtual Conference*  
Melaka, Malaysia

Organized by:

Academy of Contemporary Islamic Studies  
(ACIS), Universiti Teknologi MARA, Melaka,  
Malaysia

in Collaboration with:

Research, Industry, Community & Alumni  
Networking Division, Universiti Teknologi MARA  
Melaka

**PROCEEDING**  
**4<sup>TH</sup> INTERNATIONAL ISLAMIC HERITAGE CONFERENCE**  
**2021 (ISHEC '21)**

**“ISLAMIC HERITAGE: STRENGTHENING THE KNOWLEDGE,  
EMPOWERING THE ACHIEVEMENT”**

**Organized by:**

Academy of Contemporary Islamic Studies (ACIS), Universiti Teknologi MARA,  
Melaka, Malaysia

**in Collaboration with:**

Research, Industry, Community & Alumni Networking Division, Universiti  
Teknologi MARA Melaka

## Copyright Page

e-Proceedings of International Islamic Heritage Conference 2021 (IsHeC '21)  
02 September 2021  
Academy of Contemporary Islamic Studies (ACIS),  
Universiti Teknologi MARA, Melaka, Malaysia

The editorial board would like to express their heartfelt appreciation for the contributions made by the authors, co-authors and all who were involved in the publication of this e-proceedings.

Published by:  
Academy of Contemporary Islamic Studies (ACIS)  
Universiti Teknologi MARA, Melaka, Malaysia

Published date: 23 August 2021

Copyright © 2021, Academy of Contemporary Islamic Studies (ACIS), Universiti Teknologi MARA, Melaka Branch  
e-ISBN: 978-967-2846-07-9

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, copied, stored, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, digital scanning, or other electronic or mechanical methods without prior written permission from the publisher.

*The views, opinions, and technical recommendations expressed by the contributor and authors are entirely their own and do not necessarily reflect the views of the editors, the publisher and the university.*

**INTERNATIONAL ISLAMIC HERITAGE CONFERENCE 2021  
EDITORIAL BOARD**

**Patron**

Y. Bhg. Prof. Dr Abd Halim Mohd Noor

**Advisor 1**

Prof. Ts Dr Shafinar Ismail

**Advisor II**

Prof. Madya Dr S Salahudin Suyurno

**Chairman**

Dr Mohd Zaid Mustafar

**Deputy Chairman**

Mr Mohd Khairul Nizam Mohd Aziz

**Chief of Publication**

Dr Khairul Azhar Meerangani

Dr Izzah Nur Aida Zur Raffar

Dr Asma Wardah Surtahman

**Editors**

Dr Khairul Azhar Meerangani

Dr Mohammad Fahmi Abdul Hamid

Mr Abdul Qayuum Abdul Razak

## **PERSEPSI PELAJAR TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERASASKAN PERMAINAN MELALUI PERANTI MUDAH ALIH**

**<sup>1</sup>Mohd Nabil Zulhemay, <sup>2</sup>Nurul Asma Mazlan & <sup>3</sup>Mohamad Farham Mat Husin**

<sup>1,2,3</sup> Fakulti Sains Komputer Dan Matematik, Universiti Tekonolgi MARA, Cawangan  
Melaka, Kampus Jasin, 77300 Melaka

### **ABSTRAK**

Banyak kajian-kajian lepas membincangkan isu yang dihadapi pelajar institut pengajian tinggi (IPT) dalam memahami skop dan topik bahasa Arab disebabkan kekurangan bahan rujukan berbahasa Arab berbantuan teknologi. Di UiTM, bahasa Arab merupakan kursus elektif yang mesti diambil oleh pelajar dari tiga gugusan iaitu gugusan sains sosial dan kemanusiaan, gugusan sains dan teknologi serta gugusan sains pengurusan dan perniagaan. Para pelajar tersebut datang dari pelbagai latar belakang pendidikan berbeza menyebabkan mereka sukar menguasai bahasa Arab dengan baik. Sehubungan itu, kajian ini dijalankan bertujuan untuk membangunkan sebuah permainan melalui aplikasi peranti mudah alih dengan merujuk kepada isi kandungan kurikulum bahasa Arab UiTM serta garis panduan yang disediakan oleh pensyarah berpengalaman. Justeru, isi kandungan yang terdapat dalam aplikasi ini lebih terarah dan sistematik. Pembangunan prototaip kajian ini merujuk kepada model Pembelajaran Berasaskan Permainan (*Game-Based Learning model*) dan rangka kerja *Agile* dijadikan sebagai metodologi bagi menyiapkan keseluruhan kajian. Setelah prototaip selesai dibangunkan, penilaian menerusi adaptasi dari Model *E-Game flow* dijana. Penilaian kajian ini tertumpu kepada keseronokan/*enjoyment* ketika menggunakan aplikasi yang dihasilkan. Hasil analisis deskriptif mendapati bahawa majoriti responden menyokong kenyataan yang diberikan di dalam soal selidik kajian.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berasaskan Permainan; Pembelajaran Bahasa Arab; Aplikasi Peranti Mudah Alih