

# MODEL I.D.E.A.L SEBAGAI KAEDAH PENTAKSIRAN ALTERNATIF BERASASKAN PENDEKATAN DIDIK HIBUR KE ARAH PEMBENTUKAN BAKAL GURU PENDIDIKAN ISLAM YANG KREATIF DAN INOVATIF

Maziahtusima Ishak

## Abstrak

Artikel ini membincangkan pelaksanaan model I.D.E.A.L (*Islamic Drama for Edutainment, Application & Lifelong Learning*) sebagai satu bentuk pentaksiran alternatif yang dirangka berasaskan pendekatan didik hiburan dalam kursus Pendidikan Kreatif (EAK4193) di Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). Inisiatif ini lahir daripada keperluan melahirkan bakal guru Pendidikan Islam yang bukan sahaja menguasai kandungan kurikulum, tetapi juga kreatif, inovatif, dan responsif terhadap cabaran abad ke-21. Melalui tugas berbentuk projek kumpulan, pelajar dikehendaki menghasilkan drama pendek berkonsepkan didik hiburan yang berpaksikan isu semasa masyarakat serta selari dengan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Islam. Penilaian dilaksanakan secara menyeluruh, merangkumi aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan tingkah laku, melalui rubrik holistik dan analitik, penilaian rakan sebaya, serta refleksi sendiri. Dapatan menunjukkan bahawa model I.D.E.A.L mampu meningkatkan kreativiti, pemikiran kritis, keyakinan diri, kerjasama kumpulan, dan kepekaan sosial pelajar, di samping menghasilkan bahan bantu mengajar yang praktikal dan berdaya guna untuk komuniti pendidikan. Justeru, I.D.E.A.L membuktikan bahawa pentaksiran alternatif berasaskan didik hiburan dapat menjadi model penilaian autentik yang menyumbang kepada pembinaan identiti profesional guru Pendidikan Islam yang kreatif dan inovatif.

**Kata kunci:** Pentaksiran alternatif, didik hiburan, kreativiti, inovasi, Pendidikan Islam

## PENGENALAN

Pendekatan pengajaran masa kini menuntut guru dan pendidik untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan, kontekstual dan mampu membina kemahiran pelajar secara holistik. Salah satu pendekatan yang semakin popular ialah didik hibur, iaitu gabungan pendidikan dan elemen hiburan yang digunakan untuk menarik minat pelajar serta meningkatkan kefahaman konsep secara kreatif. Didik hibur merupakan satu bentuk hiburan yang dirancang bertujuan mendidik sambil berhibur dengan memasukkan elemen pelbagai hiburan seperti perisian multimedia, laman web internet, muzik, filem, permainan video dan komputer serta program TV (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Pendekatan ini semakin relevan dalam mendepani keperluan pendidikan era Revolusi Industri 4.0 di mana ia bertujuan mengukuhkan kemahiran komunikasi, kreativiti, kolaborasi dan pemikiran kritis dalam kalangan pelajar (Darmawati & Saifuddin, 2023; Kakarla, 2024; Zhang et al., 2023) serta memperlihatkan potensi besar apabila digabungkan dengan unsur permainan dan motivasi seperti yang diketengahkan melalui pendekatan gamifikasi dan didik hibur (Siripipatthanakul et al., 2023). Pendekatan ini juga menjadi tumpuan utama kurikulum abad ke-21 (Herlinawati, Rahayu & Syamsudin, 2024; Tan, Choo, Kang, & Liem, 2017; Taslim, Rahman & Yusof, 2023).

Secara teorinya, pendekatan didik hibur berakar daripada teori Konstruktivisme dan pembelajaran berasaskan pengalaman yang menekankan pembinaan makna melalui interaksi sosial, pengalaman aktif, dan refleksi sendiri (Vygotsky, 1978; Kolb, 1984). Aksakal (2015) menegaskan bahawa didik hibur merupakan medium pembelajaran yang menggabungkan emosi dan kognisi pelajar melalui aktiviti menyeronokkan seperti permainan peranan, lakonan dan simulasi. Aktiviti-aktiviti ini bukan sahaja meningkatkan kefahaman konseptual, tetapi juga membina empati serta kesedaran sosial. Malah, kreativiti pelajar dapat digilap melalui penyertaan aktif dalam pengalaman pembelajaran bermakna, sejajar dengan pandangan Susnea dan Tataru (2014) bahawa pendidikan berperanan penting dalam memupuk pemikiran kreatif dan inovatif. Pendekatan ini membawa nilai epistemologi yang signifikan kerana ia menolak dikotomi antara keseronokan dan ilmu, sebaliknya menyatukannya sebagai satu pengalaman pembelajaran yang signifikan dan autentik.

Pelbagai kajian lepas menunjukkan keberkesanan pendekatan didik hibur dalam pelbagai konteks pendidikan, terutamanya dalam meningkatkan minat dan kefahaman pelajar. Okan (2003)

menegaskan bahawa didik hibur bukan sekadar alat bantu mengajar, tetapi berfungsi sebagai platform yang memudahkan pemahaman konsep yang sukar. Dapatan ini selari dengan kajian Anikina dan Yakimenko (2015) yang mendapati elemen hiburan seperti animasi, muzik dan penceritaan mampu merangsang pemikiran dan emosi pelajar secara serentak. Namun, kedua-dua kajian tersebut lebih menumpukan kepada aspek kognitif dan keseronokan pembelajaran, tanpa menilai peranan didik hibur dalam membentuk nilai serta akhlak pelajar yang menjadi teras pendidikan Islam. Seterusnya, Chithra (2018) memperluas perspektif ini dengan menegaskan bahawa pendekatan didik hibur membuka dimensi baharu pendidikan melalui kaedah pembelajaran yang menyeronokkan dan inovatif, manakala bahan interaktif berkualiti mampu meningkatkan motivasi sendiri pelajar dan daya saing pendidikan secara global. Sintesis daripada kajian-kajian ini menunjukkan bahawa walaupun didik hibur terbukti berkesan dalam merangsang pembelajaran aktif, masih terdapat keperluan untuk mengintegrasikan nilai dan pembinaan karakter agar pendekatan ini benar-benar menyeluruh dalam konteks pendidikan Islam.

Kajian antarabangsa turut memperkukuh bukti keberkesanan pendekatan didik hibur dalam meningkatkan kualiti pembelajaran. Ewelt-Knauer et al. (2025) menunjukkan bahawa pengajaran kursus perakaunan yang menggunakan siri video berasaskan didik hibur berjaya meningkatkan motivasi dan pencapaian pelajar secara signifikan. Dapatan ini menggambarkan potensi besar integrasi elemen hiburan dalam konteks pembelajaran profesional dan berasaskan kemahiran. Walaupun kajian ini dilaksanakan dalam bidang perakaunan, prinsip yang diketengahkan menunjukkan bahawa pendekatan didik hibur mampu diaplikasikan dalam pelbagai disiplin ilmu, termasuk Pendidikan Islam, bagi menggalakkan penglibatan aktif, pemikiran reflektif dan pengalaman pembelajaran bermakna. Secara keseluruhan, bukti ini mengukuhkan pandangan bahawa didik hibur bukan sekadar strategi menarik minat pelajar, tetapi juga pendekatan pedagogi yang menyokong pembangunan pemikiran kritikal dan kreatif selaras dengan keperluan pendidikan abad ke-21.

Selain memberi kesan positif terhadap pembelajaran, pendekatan didik hibur juga membawa implikasi penting terhadap reka bentuk pentaksiran dalam pendidikan tinggi. Sulaiman et al. (2020) menegaskan bahawa kebanyakan pensyarah di universiti awam Malaysia masih terikat dengan pentaksiran tradisional yang berorientasikan peperiksaan bertulis, sedangkan pentaksiran alternatif seperti projek, persembahan dan refleksi pelajar lebih berupaya menilai kemahiran sebenar serta personaliti pelajar secara holistik. Kajian tersebut turut mendedahkan bahawa

kekurangan latihan profesional dan kefahaman tentang konsep pentaksiran autentik menjadi cabaran utama dalam pelaksanaannya.

Dari perspektif pendidikan global, Tan et al. (2017) berpandangan bahawa sistem pendidikan abad ke-21 perlu membina kompetensi pelajar dalam empat domain utama iaitu cara berfikir, cara bekerja, alat untuk bekerja dan kehidupan dalam dunia sebenar (*living in the world*). Kesemua domain ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang aktif, reflektif dan kontekstual. Sementara itu, Amir dan Alotaibi (2023) turut menegaskan bahawa latihan pendidikan guru perlu bersifat proaktif dengan memberi tumpuan kepada pembangunan kreativiti, literasi digital dan keupayaan pedagogi inovatif agar guru masa hadapan bersedia memimpin perubahan pendidikan. Pandangan ini seiring dengan Almazroa dan Alotaibi (2023) yang menegaskan bahawa pendidikan abad ke-21 menuntut program latihan guru yang dapat menyeimbangkan antara kemahiran pedagogi, teknologi dan nilai profesional bagi membentuk pendidik yang berdaya tahan serta bersifat futuristik.

Namun begitu, pelaksanaan pendekatan didik hibur masih berdepan cabaran seperti keperluan kemahiran guru, masa pelaksanaan dan kekangan sumber bahan bantu mengajar (Sanusi et al., 2025). Dalam konteks ini, kesedaran pedagogi reflektif menjadi keperluan utama dalam membentuk kesedaran mendalam terhadap bagaimana nilai, kuasa dan konteks sosial mampu membentuk pengalaman pembelajaran. Guru bukan sahaja perlu mahir menggunakan alat didik hibur, tetapi juga memahami falsafah di sebaliknya iaitu hiburan bukan sekadar alat untuk menarik perhatian, tetapi medium yang berpotensi untuk membina akhlak, kesedaran sosial dan kefahaman yang membebaskan.

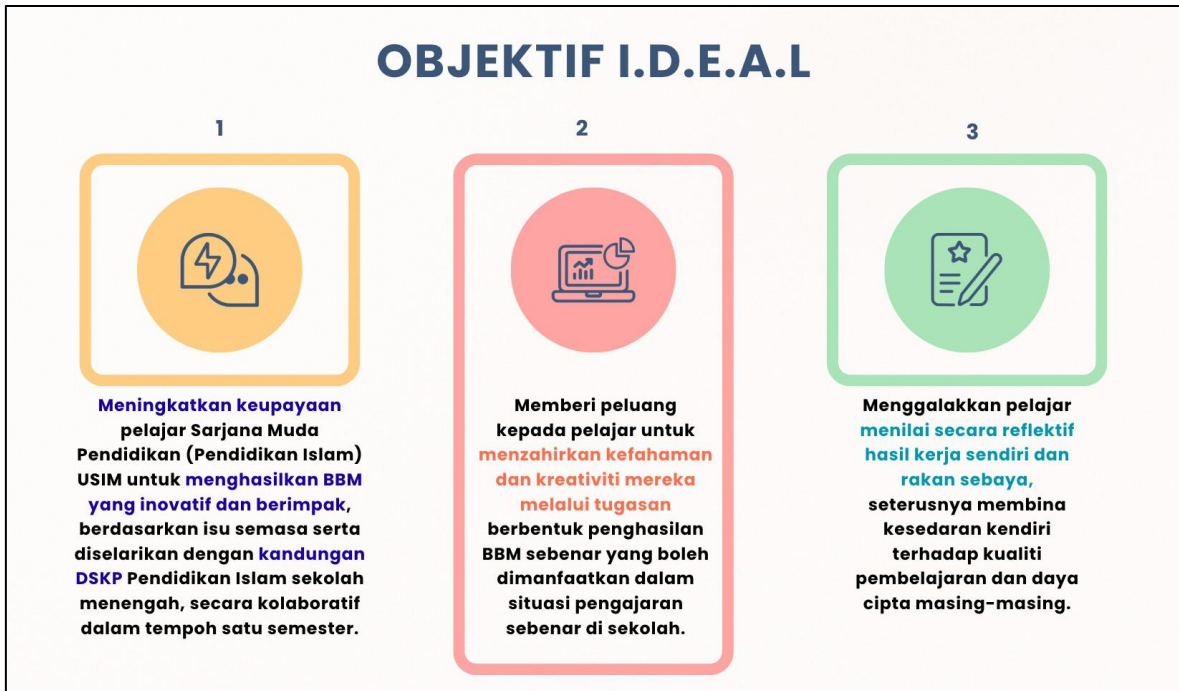
Bertolak daripada latar ini, kajian ini membentangkan satu inovasi pentaksiran alternatif iaitu Model I.D.E.A.L (*Islamic Drama for Edutainment, Application and Lifelong Learning*) yang dibangunkan untuk menyokong pembentukan bakal guru Pendidikan Islam yang kreatif, inovatif dan reflektif. Model ini bukan sahaja menilai produk pembelajaran (seperti video drama Islamik), tetapi juga proses kolaboratif, reflektif dan berorientasikan nilai yang selari dengan maqasid syariah dan matlamat SDG-4. Melalui integrasi elemen hiburan, nilai Islam dan pendekatan konstruktivis, model ini telah mengangkat seni dan kreativiti sebagai wahana pembinaan insan yang berfikir, berjiwa dan beradab selain ia menonjolkan satu bentuk pendidikan kritis yang

menyeronokkan namun sarat dengan makna dan kesedaran. Walaupun banyak kajian menyokong didik hibur, integrasi pentaksiran autentik berasaskan projek yang menggabungkan nilai Islam, refleksi dan penghasilan bahan bantu mengajar masih kurang dihuraikan secara empirikal. Model I.D.E.A.L mengisi jurang ini.

### **RASIONAL DAN OBJEKTIF PENTAKSIRAN ALTERNATIF I.D.E.A.L**

Pelbagai kajian dan laporan semasa telah membuktikan wujudnya jurang dalam keupayaan graduan, khususnya dalam aspek kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT), komunikasi, penyelesaian masalah serta daya kreativiti (Kementerian Pendidikan Tinggi, 2025; Wong, 2024). Laporan oleh Khazanah Research Institute (2024) turut menekankan kelemahan graduan dalam kemahiran insaniah dan inovasi yang menyebabkan mereka sukar menyesuaikan diri dengan keperluan industri moden. Dalam bidang Pengajian Islam, graduan dikenal pasti masih kurang kemahiran profesional seperti penguasaan teknologi maklumat, keusahawanan, pengurusan, serta kecekapan bahasa (Kementerian Pendidikan Tinggi, 2025; Abdul Munir & Norhisham, 2019). Selain itu, kemahiran digital, pemikiran kritis dan kebolehan mengintegrasikan nilai etika dengan kemahiran teknikal juga masih lemah dalam kalangan graduan secara umum (Kartini, 2024). Hal ini menunjukkan keperluan mendesak untuk memperkukuh kemahiran abad ke-21 dalam kalangan graduan agar mereka lebih kompeten dan berdaya saing.

Pentaksiran alternatif I.D.E.A.L. (Rajah 1) direka bentuk bagi menyediakan bakal guru Pendidikan Islam USIM lebih bersedia untuk berdepan cabaran serius dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) ekoran penurunan minat murid terhadap mata pelajaran PI selain kekangan masa untuk mengadaptasi teknologi dan masih selesa dengan penggunaan pendekatan PdP yang masih konvensional dan kurang kontekstual. I.D.E.A.L. mampu merangsang pemikiran kreatif dan kritis dalam kalangan mahasiswa melalui penghasilan drama pendek berdasarkan isu semasa dalam masyarakat di mana kaedah ini membantu mahasiswa meningkatkan kemahiran menilai, mentafsir dan menyampaikan mesej secara berkesan dan berimpak tinggi. Proses ini secara tidak langsung membentuk keupayaan mereka berfikir di luar kotak, menyelesaikan masalah secara inovatif serta menyampaikan ilmu dalam bentuk yang lebih kontekstual dan menyentuh emosi.



**Rajah 1. Objektif Pentaksiran Alternatif I.D.E.A.L**

### **PENDEKATAN PELAKSANAAN PENTAKSIRAN I.D.E.A.L**

Pentaksiran alternatif I.D.E.A.L telah direka secara berstruktur dan berpandu untuk menilai pencapaian pelajar terhadap hasil pembelajaran kursus (CLO) dan program (PLO), selaras dengan kehendak Kerangka Kelayakan Malaysia (MQF 2.0). Rajah 2 menunjukkan model pentaksiran ini mensasarkan Aras P3 (Respons Terpandu) berdasarkan Domain Psikomotor MQF2.0, iaitu pelajar menghasilkan produk (BBM – drama pendek) secara berpandu melalui garis panduan tugasan, sesi bimbingan pensyarah, dan perbincangan berkumpulan. Tugasan ini dilaksanakan dalam beberapa fasa yang jelas bermula dari pembentangan idea, penulisan skrip, produksi drama, penghasilan bahan sokongan (poster, teaser, kuiz), hingga ke penilaian reflektif dan rakan sebaya.



**Rajah 2. Penjajaran Hasil Pembelajaran Kursus & Hasil Pembelajaran Program Dalam Pentaksiran Alternatif I.D.E.A.L**

Pentaksiran alternatif dalam Model I.D.E.A.L dilaksanakan melalui projek kumpulan, di mana pelajar diminta menghasilkan bahan bantu pengajaran berbentuk drama pendek berunsur didik hiburan. Kaedah ini menilai pelajar secara autentik dengan memberi fokus kepada kebolehan mereka mengaplikasi ilmu, berfikir secara kreatif serta menyampaikan kandungan Pendidikan Islam dalam konteks sebenar.

Pelaksanaan projek merangkumi lima fasa utama iaitu:

1. Pembentangan idea (pitching) – menilai kekuatan dan relevansi konsep drama.
2. Pembangunan skrip dan kandungan – menguji keupayaan pelajar membina naratif dramatik yang mendidik.
3. Penghasilan bahan sokongan PdP – seperti kuiz atau soalan pengukuhan berkaitan topik drama.
4. Bahan promosi (poster & teaser) – mengasah kemahiran komunikasi kreatif.
5. Video refleksi sendiri – menilai kesedaran diri dan pembelajaran sepanjang projek.

Proses pentaksiran yang ditunjukkan dalam Rajah 3 menggabungkan penilaian formatif dan sumatif, dengan bimbingan pensyarah diberikan sepanjang fasa penulisan skrip, penyuntingan video dan penghasilan bahan PdP. Rubrik holistik dan analitik digunakan bagi menjamin keadilan dan ketepatan penilaian, manakala penilaian rakan sebaya dilaksanakan untuk meningkatkan objektiviti dan keupayaan pelajar menilai secara kritis. Sebelum memulakan projek, pelajar

dikehendaki mengenal pasti isu semasa masyarakat Islam seperti ajaran sesat, pengabaian ibu bapa, keruntuhan institusi keluarga atau masalah faraid, yang kemudiannya dijadikan asas naratif drama. Setiap isu disepadankan dengan topik DSKP Pendidikan Islam sekolah menengah, agar mesej drama selaras dengan kurikulum serta membawa nilai pembelajaran yang jelas.

Pendekatan ini menjadikan pentaksiran I.D.E.A.L bersifat autentik dan kontekstual, kerana pelajar dinilai melalui kemampuan menganalisis isu sebenar, mengaitkannya dengan ilmu dan menyampaikannya dalam bentuk naratif kreatif yang dekat dengan realiti masyarakat. Ia bukan sahaja menguji pemikiran kritis dan kreativiti, malah membolehkan pelajar menghubungkan teori dengan pengalaman dunia sebenar secara bermakna.

Pentaksiran ini dirangka berdasarkan tiga prinsip utama:

1. Penjajaran naratif dengan isu masyarakat sebenar yang relevan dengan DSKP Pendidikan Islam.
2. Penilaian proses secara menyeluruh, dari pitching hingga refleksi sendiri, bagi memastikan setiap fasa pembelajaran dinilai secara holistik dan tidak hanya berdasarkan produk akhir.
3. Penglibatan rakan sebaya bagi menilai hasil kerja kumpulan lain dan mengurangkan bias.



**Rajah 3. Proses Pentaksiran Alternatif I.D.E.A.L**

## DAPATAN KAJIAN & PERBINCANGAN

Bagi mengumpul bukti empirikal mengenai impak dan keberkesanan pentaksiran alternatif berasaskan pendekatan didik hibur, pensyarah telah meminta pelajar memberikan komen dan maklum balas kualitatif melalui borang Google Form yang disediakan pada akhir kursus. Maklum balas ini berperanan sebagai refleksi pembelajaran mendalam (*deep learning reflection*) bagi menilai keberkesanan pendekatan, kesesuaian kandungan, serta sejauh mana tugas berbentuk drama Islamik ini membantu membangunkan kemahiran abad ke-21 pelajar. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif dan tematik, dengan menumpukan kepada tiga domain utama iaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ringkasan dapatan kajian seperti yang dipaparkan dalam Rajah 4.

### Impak Pentaksiran I.D.E.A.L terhadap Pembelajaran Pelajar

#### 1. Domain Kognitif

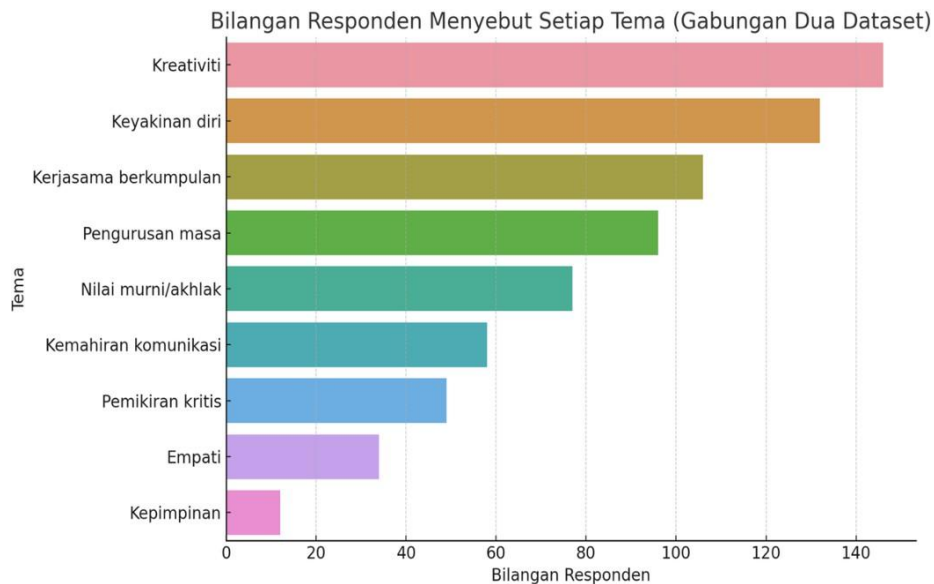
Model I.D.E.A.L terbukti merangsang pemikiran aras tinggi dengan memperkukuh kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menyelesaikan masalah. Kreativiti muncul sebagai tema dominan (145 pelajar), mencerminkan keupayaan pelajar mengekspresikan idea secara inovatif melalui penulisan skrip, penghasilan bahan promosi dan penerbitan video drama. Sementara itu, pemikiran kritis (49 pelajar) turut ditingkatkan apabila pelajar menilai isu-isu semasa masyarakat dan menghubungkannya dengan DSKP Pendidikan Islam secara kontekstual. Pendekatan ini bukan sahaja memperkukuh kefahaman akademik, tetapi juga membentuk keupayaan pelajar menyalurkan mesej Islam melalui medium yang relevan dengan audiens masa kini.

#### 2. Domain Afektif

Dari segi afektif, model I.D.E.A.L berjaya meningkatkan keyakinan diri (132 pelajar) dan penghayatan nilai murni serta akhlak Islamik (78 pelajar). Pelajar melaporkan bahawa pengalaman berlakon, berdialog dan menzahirkan mesej dakwah dalam drama pendek memberi ruang kepada mereka menghayati nilai ihsan, tanggungjawab dan empati secara lebih mendalam. Proses refleksi sendiri yang dijalankan selepas persembahan turut membantu pelajar menilai perubahan diri dari segi sikap, emosi dan spiritual, sejajar dengan prinsip pembelajaran berasaskan nilai (*value-based learning*).

### 3. Domain Psikomotor

Dari perspektif psikomotor, pelajar menunjukkan peningkatan ketara dalam kemahiran teknikal dan koordinasi melalui aktiviti rakaman, penyuntingan video dan penggunaan aplikasi digital. Dapatan menunjukkan peningkatan dalam kerjasama kumpulan (106 pelajar) dan kemahiran komunikasi (58 pelajar) hasil pembahagian tugas sebagai pengarah, pelakon dan penyunting. Kemahiran pengurusan masa (97 pelajar) juga meningkat apabila pelajar perlu merancang jadual penggambaran dan menyiapkan tugas berasaskan tarikh akhir. Walaupun kemahiran kepimpinan hanya dilaporkan oleh sebilangan kecil pelajar (11 pelajar), peranan seperti ketua kumpulan dan pengarah membuktikan pembelajaran kepimpinan melalui pengalaman sebenar (*experiential leadership learning*).



**Rajah 4. Impak Pentaksiran Alternatif I.D.E.A.L terhadap Pembelajaran Pelajar**

#### **Strategi Penyebaran Dan Aplikasi Model I.D.E.A.L**

Model I.D.E.A.L mempunyai potensi besar untuk disebarluaskan kerana pendekatannya yang fleksibel, kolaboratif, autentik dan berasaskan projek. Ia selari dengan kerangka Pembelajaran Abad ke-21 dan prinsip Pembelajaran Berasaskan Projek (PBL) yang menekankan kompetensi utama seperti pemikiran kritis, kreativiti, komunikasi dan kolaborasi (4C).

Pendekatan ini bersifat merentas disiplin kerana memberi tumpuan kepada pembangunan kemahiran generik yang boleh diaplikasi dalam pelbagai bidang seperti Bahasa dan Komunikasi, Sains Sosial, Pengajian Islam, Seni dan Kreatif, serta Sains dan Teknologi. Kaedah penilaiannya

turut berpaksikan *Outcome-Based Education* (OBE) dan menilai bukan sahaja hasil akhir tetapi juga proses reflektif pelajar.

## IMPLIKASI KAJIAN

### Keberkesanan Dan Manfaat Model I.D.E.A.L

Model pentaksiran alternatif ini terbukti berkesan kerana berjaya menyeimbangkan aspek kos, masa dan keberhasilan pembelajaran autentik, di samping memberikan manfaat kepada pelbagai pihak berkepentingan. Ringkasan keberkesanan dan manfaat model pentaksiran I.D.E.A.L seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 5.

- Keberkesanan dari Aspek Kos

Model I.D.E.A.L dikategorikan sebagai inovasi pendidikan berkos rendah, kerana pelajar hanya menggunakan peranti sedia ada seperti telefon pintar dan aplikasi percuma (CapCut, Canva). Lokasi penggambaran pula menggunakan persekitaran semula jadi atau ruang universiti tanpa keperluan studio profesional, menjadikan pendekatan ini praktikal dan inklusif.

- Keberkesanan dari Aspek Masa

Kaedah ini menggunakan pendekatan *distributed learning task*, di mana setiap pelajar memainkan peranan berbeza dalam kumpulan seperti penulisan skrip, rakaman, penyuntingan dan promosi. Strategi ini mempercepatkan penghasilan projek dan melatih pelajar mengurus masa serta tugasan dengan berkesan.

- Nilai Guna Semula (Reusability)

Hasil projek pelajar boleh digunakan semula sebagai bahan bantu mengajar digital di sekolah, pusat komuniti atau platform pembelajaran dalam talian. Produk akhir bukan sahaja mempunyai nilai akademik tetapi juga fungsi praktikal sebagai sumber pembelajaran kreatif dan dakwah digital.

- Manfaat kepada Pihak Berkepentingan

Pendekatan ini memberi nilai tambah kepada pelajar dalam penguasaan kemahiran teknologi, komunikasi, refleksi sendiri dan pemikiran kritis. Pensyarah pula memperoleh manfaat melalui

penilaian yang autentik dan holistik, manakala pihak sekolah serta komuniti mendapat akses kepada bahan pembelajaran inovatif yang relevan dan menarik.



**Rajah 5. Keberkesanan dan Manfaat Pentaksiran Alternatif I.D.E.A.L**

## KESIMPULAN

Pentaksiran alternatif Model I.D.E.A.L merupakan satu pendekatan inovatif yang lahir daripada keperluan untuk menjadikan penilaian pelajar lebih autentik, bermakna dan reflektif dalam konteks pendidikan abad ke-21. Melalui pendekatan didik hibur berasaskan projek, model ini berjaya mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, psikomotor dan nilai dalam satu kerangka pembelajaran yang menyeronokkan namun sarat dengan makna. Ia membolehkan pelajar bukan sahaja menguasai ilmu dan kemahiran profesional, tetapi juga membina pemikiran kreatif, literasi teknologi, serta kepekaan sosial dan moral yang diperlukan oleh bakal guru Pendidikan Islam dalam dunia sebenar.

Keberkesanan Model I.D.E.A.L dapat dilihat melalui proses dan hasil pelaksanaannya. Setiap fasa bermula daripada penjaan idea hingga refleksi sendiri telah menonjolkan keterlibatan aktif pelajar serta keupayaan mereka menghubungkan pengetahuan teori dengan aplikasi sebenar. Projek drama pendek yang dihasilkan bukan sekadar memenuhi hasil pembelajaran kursus,

tetapi turut memberi manfaat kepada komuniti pendidikan melalui penghasilan bahan bantu mengajar (BBM) Islamik yang praktikal dan berdaya guna.

Pendekatan ini juga memperlihatkan kelebihan dari aspek fleksibiliti, kolaboratif dan kos efektif, menjadikannya sesuai untuk diaplikasikan dalam pelbagai bidang pendidikan dan latihan guru. Dengan menggabungkan teknologi, seni dan naratif Islamik, Model I.D.E.A.L berjaya membina jambatan antara ilmu dan amal, sekaligus mengukuhkan matlamat pendidikan Islam berteraskan adab dan nilai kemanusiaan.

Secara praktikal, I.D.E.A.L menukarkan penilaian menjadi pengalaman pembinaan identiti guru dengan menyatukan seni, teknologi dan nilai Islam dalam satu ekosistem pentaksiran yang autentik. Manakala secara keseluruhan, I.D.E.A.L membuktikan bahawa pentaksiran alternatif bukan sekadar instrumen pengukuran prestasi, tetapi merupakan ekosistem pembelajaran reflektif yang mampu melahirkan bakal guru yang kreatif, inovatif dan beradab. Walaupun masih mempunyai ruang penambahbaikan dari segi penyeragaman rubrik dan latihan pensyarah, model ini menawarkan satu kerangka pentaksiran holistik yang boleh dijadikan rujukan dalam memperkasa inovasi pedagogi, pembangunan guru dan penilaian berasaskan nilai dalam sistem pendidikan Islam masa hadapan.

## RUJUKAN

Abdul Munir Ismail, & Norhisham Muhamad. (2019). Cabaran pembelajaran pelajar lepasan ijazah Pengajian Islam di Malaysia. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*, 20(2), 1-5.  
[https://www.researchgate.net/publication/337484297\\_Cabaran\\_Pembelajaran\\_Pelajar\\_Lepasan\\_Ijazah\\_Pengajian\\_Islam\\_di\\_Malaysia\\_The\\_Learning\\_Challenges\\_of\\_Post\\_Graduate\\_Students\\_of\\_Islamic\\_Studies\\_in\\_Malaysia](https://www.researchgate.net/publication/337484297_Cabaran_Pembelajaran_Pelajar_Lepasan_Ijazah_Pengajian_Islam_di_Malaysia_The_Learning_Challenges_of_Post_Graduate_Students_of_Islamic_Studies_in_Malaysia)

Aksakal, N. (2015). Theoretical view to the approach of the edutainment. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232–1239. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>

Almazroa, H., & Alotaibi, F. (2023). Educating for twenty-first century competencies and future-ready learners: Research perspectives from Singapore. *Journal of Educational Research and Innovation*, 8(2), 45–60.

Amir, N., & Mahmud, M. (2022). Digital edutainment module to enhance higher order thinking skills among university students. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 112–127.

Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.566>

Chithra, S. A. (2018). Learning through entertainment – A qualitative study on the effectiveness of edutainment in higher education. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*, 6(1). Dicapai daripada <https://ijcrt.org/papers/IJCRT1872120.pdf>

Darmawati, D., & Saifuddin, M. (2023). Edutainment-based learning and student engagement in the Industrial Revolution 4.0 era. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 12(1), 56– 68.

Ewelt-Knauer, C., Fisch, J., & Krol, A. (2025). Keeping the balance: The impact of an instructional edutainment-based video series on students' motivation and performance. *Accounting Education*, 34(1), 45–62. <https://doi.org/10.1080/09639284.2024.1842319>

Feiyu, L. (2022). Edutainment approach in higher education: Enhancing learning readiness and academic achievement. *International Journal of Educational Research*, 114, 102–117. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102117>

Herlinawati, H., Rahayu, N., & Syamsudin, A. (2024). Integration of 4C skills in 21st-century learning through project-based assessment. *Journal of Educational Practice*, 15(3), 201–215.

Kakarla, U. (2024). Fostering creativity in education. *International Journal of Innovative Scientific Research*, 2(3), 83-88. <https://ijisr.net/ijisr/article/view/13>

Kartini, K. (2025, Februari 24). *Revolusi industri: Cabaran buat graduan?* BERNAMA Tinta Minda. Dicapai daripada <https://bernama.com/bm/tintaminda//news.php?id=2392011>

Khazanah Research Institute. (2024, Mac 4). Kenyataan media: *Mendepani cabaran – Perkembangan kerjaya bakat mahir Malaysia*. Kuala Lumpur: Khazanah Research Institute. Diakses daripada [https://www.krinstitute.org/assets/contentMS/img/template/editor/KRI%20Kenyataan%20Media%20-%20Mendepani%20Cabaran%20\(1\).pdf](https://www.krinstitute.org/assets/contentMS/img/template/editor/KRI%20Kenyataan%20Media%20-%20Mendepani%20Cabaran%20(1).pdf)

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kementerian Pendidikan Tinggi. (2025). *Kajian impak dan hala tuju program akademik bidang pengajian Islam 2021–2025* [Dokumentasi]. Repositori KPT.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk?. *British Journal of Educational Technology*, 34(3). <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00325>.

Sanusi, N., Wahab, R., & Nordin, N. (2025). Challenges in implementing authentic assessment among Malaysian lecturers. *Asian Journal of University Education*, 21(1), 77–93.

Sulaiman, A., Mohamad, R., & Rahim, S. (2020). Authentic assessment practices among higher education lecturers in Malaysia: Issues and challenges. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 17(2), 45–63.

Susnea, I., & Tataru, A. (2014). Fostering creativity through education: Key factors and action directions. *Research and Science Today*, 1(7), 194–201.

Tan, C., Choo, S., Kang, T., & Liem, G. (2017). Teaching 21st-century skills: Understanding the educational shift in Singapore. *Asia Pacific Journal of Education*, 37(4), 425–

441.\* <https://doi.org/10.1080/02188791.2017.1339345>

Taslim, M., Rahman, A., & Yusof, N. (2023). Integration of 4C competencies in Islamic education curriculum: A Malaysian perspective. *Jurnal Pendidikan Islam dan Inovasi*, 10(1), 15– 30.\*

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wong, C. W. (2024, 23 Oktober). *Graduan Malaysia didapati kurang kemahiran berkomunikasi, inovasi dan kemahiran kepimpinan*. DagangNews. Diakses dari <https://www.dagangnews.com/article/parafrasa/graduan-malaysia-didapati-kurang-kemahiran-berkomunikasi-inovasi-dan-kemahiran-kepimpinan-43619>

Zhang, J., Yang, Y., Ge, J., Liang, X., & An, Z. (2023). Stimulating creativity in the classroom: Examining the impact of sense of place on students' creativity and the mediating effect of classmate relationships. *BMC psychology*, 11(1), 432. <https://doi.org/10.1186/s40359-023- 01479-7>