



THE EFFECTIVENESS OF GLOBAL TAHFIZ GAME (GTG) GAMIFICATION IN TEACHING & LEARNING IN MALAYSIA

TAHAP KEBERKESANAN GAMIFIKASI GLOBAL TAHFIZ GAME (GTG) DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (P&P) DI MALAYSIA

Azman Ab Rahman¹, Muhd Faiz Abd. Shakor², Afaf Sukari³, Nurul Nadia Nozlan⁴ & Nur Wahida Lokman⁵

¹ Penyelaras, Institut Fatwa dan Halal (IFFAH); Profesor, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM); AJK, Akademi Fiqh Islami Malaysia (AFHAM). azman@usim.edu.my

² Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). faizshakorkisas@gmail.com

³ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). afafsukari97@gmail.com

⁴ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). nunadianurul@gmail.com

⁵ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). nurwahidalokman98@gmail.com

Abstract

Gamification is one of the significant flexible education teaching aids with 21st Century Learning. This study aims to measure the level of effectiveness of the Global Tahfiz Game (GTG) in education. This matter is important to evaluate the effectiveness so that the GTG method in education is able to increase students' understanding in mastering the knowledge of tajwid and tahfiz. The use of quantitative method involved the distribution of questionnaires to three hundred and sixty (360) respondents of students in several selected tahfiz educational institutions. In general, this study found that the effectiveness level of GTG in education was good. The result of the study can also become a benchmark for the development of gamification-based innovation product, which can improve and enhance other innovation products in fields that are less emphasised. This can benefit the Muslim community, in particular, and the public, in general.

Keywords: *Gamification, Teaching, Flexible, Education, Innovation.*

Abstrak

Gamifikasi merupakan salah satu bahan bantu mengajar pendidikan fleksibel yang signifikan dengan Pembelajaran Abad Ke-21. Kajian ini bertujuan untuk mengukur tahap keberkesanan Global Tahfiz Game (GTG) dalam pendidikan. Perkara ini penting bagi menilai keberkesanan agar kaedah GTG dalam pendidikan mampu meningkatkan kefahaman para pelajar dalam menguasai ilmu tajwid dan tahfiz. Metodologi yang digunakan dalam kajian ini ialah menggunakan kaedah kuantitatif melalui soal selidik yang diedarkan kepada tiga

ratus enam puluh (360) responden yang terdiri dari murid-murid dan pelajar di beberapa buah institusi pendidikan tahfiz terpilih. Hasil kajian mendapati bahawa secara umumnya tahap keberkesanan GTG dalam Pendidikan adalah di tahap yang baik. Hasil kajian ini juga boleh dijadikan penanda aras bagi pihak pembangun produk inovasi berciri gamifikasi untuk melakukan lebih penambahbaikan dan penghasilan produk inovasi lain untuk bidang-bidang lain yang masih kurang diberi penekanan untuk kebaikan masyarakat Islam khususnya dan masyarakat umum amnya.

Kata Kunci: Gamifikasi, Mengajar, Fleksibel, Pendidikan, Inovasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan tahfiz adalah antara pendidikan terawal dalam sejarah pendidikan Islam bagi menjaga kemutawatian al-Quran. Hafazan al-Quran merupakan suatu usaha periwayatan yang paling tinggi darjat kesahihannya sama ada dari segi lafaz dan makna (Ashraf Ismail, 2018). Al-Quran yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantaraan Jibril a.s secara talaqqi dan musyafahah kemudian dihafaz oleh Baginda SAW. Kemudian, para sahabat turut menghafaz al-Quran apabila disampaikan oleh Baginda Rasulullah SAW. Al-Quran dipelihara melalui tiga kaedah utama iaitu talaqqi dan musyafahah, hafazan dan penulisan Al-Quran (Farah Ilyani et al., 2018).

Perkembangan institusi pendidikan tahfiz di Malaysia telah dipengaruhi oleh faktor kesedaran masyarakat Islam yang semakin meningkat terhadap kepentingan hidup beragama. Justeru, mereka menjadikan institusi tahfiz sebagai medium dan platform bagi menterjemahkan kesedaran Islam mereka. Sambutan ibu bapa yang amat menggalakkan terhadap pendidikan tahfiz mendorong mereka memilih institusi-institusi tahfiz swasta bagi memenuhi peluang yang terhad dalam aliran pendidikan tahfiz perdana (Ashraf Ismail, 2018). Ternyata, kepelbagaian institusi ini membawa kepada kepelbagaian metode yang diguna pakai bagi menghasilkan pelajar yang mempunyai hafazan yang baik (Farah Ilyani et al., 2018).

Selain itu, amalan pembelajaran dan pengajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian murid dan pelajar terutamanya (Meor Ibrahim & Assaadah Mohamad, 2011). Kaedah pembelajaran yang dapat memberi cabaran yang sebenar kepada pelajar dapat menterjemahkan keputusan atau maklum balas yang tepat terhadap pencapaian mereka. Kajian Misnan Jemali dan Ahmad Sadadi (2003) mendapati kelemahan dalam pencapaian hafazan pelajar dikenal pasti berpunca daripada kurangnya strategi, teknik dan motivasi yang diaplikasi dalam amalan pembelajaran tahfiz dalam kalangan pelajar-pelajar tahfiz.

Tambahan pula, Kajian Azmil Hashim et al. (2013) pula mendapati kegagalan proses pengajaran dan pembelajaran tahfiz yang tersusun berpunca daripada kekurangan kemahiran ikhtisas perguruan tahfiz yang ditawarkan di institusi-institusi pendidikan. Manakala guru-guru tahfiz juga didapati kurang menggunakan bahan bantu mengajar yang berteknologi tinggi walaupun mereka bersetuju bahawa penggunaan teknologi dapat membantu dalam meningkatkan mutu hafazan al-Quran (M. Marzuqi, 2008).

Justeru, sebagai alternatif, pembelajaran secara santai dengan produk-produk inovasi pendidikan juga secara tidak langsung memberi manfaat dalam menyumbang kefahaman kepada pembelajaran di dalam kelas formal. Penggunaan alat permainan sebagai salah satu sumber mendapatkan ilmu merupakan antara kaedah pembelajaran abad moden yang menerapkan ciri-ciri pembelajaran secara santai tetapi masih mencapai objektif. Dalam memahami dan meningkatkan mutu hafazan al-Quran, antara alat bantu mengajar yang dilihat dapat menyumbang kepada penjana ilmu secara santai adalah Global Tahfiz Game

(GTG) yang diinovasikan oleh penyelidik tempatan. Produk Global Tahfiz Game (GTG) ini merupakan salah satu inisiatif yang dibangunkan untuk memudahkan masyarakat khususnya para huffaz dalam mengukuhkan hafazan dengan konsep gamifikasi serta didik hibur yang lebih inovatif dan efektif.

SOROTAN LITERATUR

Keperluan Pendidikan abad ke-21 hari ini telah menggalakkan pelbagai inovasi dan ciptaan baharu dalam usaha menyampaikan maklumat serta pengetahuan kepada masyarakat amnya dan penuntut ilmu khususnya. Penciptaan kaedah dan cara baru dalam usaha penyampaian maklumat ini adalah bagi mengimbangkan antara potensi dan kemahiran dalam diri seseorang dengan pengetahuan yang dibina.

Percambahan ilmu melalui kaedah didik hibur dilihat lebih sesuai diterapkan dengan generasi hari ini kerana perubahan pola pemikiran kanak-kanak hari ini yang berbeza dengan generasi sebelumnya. Kehendak kepada pembelajaran dalam masa yang sama boleh bermain memberi dorongan kepada perintis inovasi untuk membuat suatu inovasi yang sesuai dengan corak pemikiran masyarakat hari ini. Gamifikasi atau '*Gamification*' merupakan antara kaedah pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran yang menjadi teknik dua serampang kepada pengguna dalam mendapatkan pengetahuan dalam masa yang sama berhibur secara santai.

Penggunaan istilah gamifikasi atau '*gamification*' ini dilihat mula dikenali sekitar tahun 2002 dan dikatakan telah dipelopori oleh Nick Pelling yang merupakan seorang pengaturcara komputer dan pencipta permainan komputer Frak! (Nurkhamimi et. al., 2017). Pada tahun 2008, Brett Terill pula telah menggunakan terma ini di dalam blognya dan menghuraikan perkataan tersebut sebagai pengadaptasian mekanisma permainan ke dalam aturan web yang lain untuk meningkatkan penglibatan pelayar (Hamari, 2012).

Istilah ini kemudian kembali popular sekitar tahun 2010 dan digunakan secara meluas dalam bidang perniagaan bagi tujuan merencanakan pemasaran syarikat. Di Malaysia, istilah gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) sangat sinonim dengan konsep Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21). Pendekatan gamifikasi dikatakan mempunyai potensi yang besar dalam bidang pendidikan kerana ia memberi ruang kepada penghasilan pembelajaran yang lebih inovatif dan fleksibel (Hsin-Yuan & Soman, 2013). Hal ini turut disokong oleh Hussain, Tan & Idris (2014) bahawa pendekatan gamifikasi yang diintegrasikan dengan penerapan elemen permainan ini bukan sahaja dapat menstimulasi daya pemikiran, bahkan dapat meransang dan memotivasi pengamalannya.

Walau bagaimanapun, penerapan pembelajaran menggunakan kaedah gamifikasi ini dikatakan masih belum meluas pelaksanaannya. Berdasarkan carian penulis juga, laporan empirikal tentang keberkesannya terhadap pembelajaran pelajar juga tidak banyak direkodkan. Hal ini berkemungkinan disebabkan beberapa cabaran dalam pelaksanaannya yang membataskan penggunaan kaedah gamifikasi dalam pembelajaran di Malaysia secara meluas.

Hussain, Tan & Idris (2014) menyatakan, penghasilan gamifikasi yang kurang berkualiti menjadi salah satu faktor mengapa kaedah gamifikasi kurang mendapat sambutan yang baik dalam pembelajaran di Malaysia. Rohaila & Fariza (2017) pula berpendapat, pembina gamifikasi yang tidak mempunyai pengalaman dalam bidang pendidikan juga menjadi salah satu faktor keterbatasan ini.

Perkara ini turut disokong oleh Cugelman (2013), dimana lambakan rekabentuk gamifikasi yang tidak meyakinkan bukanlah disebabkan oleh ralat fungsi permainan tersebut,

tetapi kerana ia dibangunkan oleh mereka yang tidak mempunyai latar belakang dalam bidang pendidikan. Justeru, kekangan ini memberi pandangan bagaimana mungkin ia dapat diadaptasi sedangkan olahan format, struktur kandungan dan penceritaannya tidak menepati kehendak pasaran dan pembelajaran semasa (Noor et al, 2015).

Global Tahfiz Game (GTG) merupakan sebuah produk inovasi yang dibangunkan oleh penyelidik yang mempunyai latar belakang bidang pendidikan selain berpengalaman luas dalam pembinaan produk inovasi pendidikan. Global Tahfiz Game (GTG) ini telah dibangunkan bertujuan meningkatkan daya kefahaman serta hafazan melalui kaedah gamifikasi serta didik hiburan yang lebih inovatif dan efektif.

Menurut pembangunnya, GTG mempunyai tiga aras soalan yang berbeza berdasarkan 30 juzuk alQuran yang dirangka khas sesuai untuk mereka yang ingin mengukuhkan hafazan. Justeru, bagi mengukur tahap keberkesanannya, kajian empirikal ini telah dijalankan dengan harapan ia dapat memberi nilai tambah kepada kajian-kajian lain berkaitan keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan selain menjadi perintis kepada kajian-kajian lain yang berkaitan dengan keberkesanan penggunaan pelbagai media pengajaran dalam meningkatkan pengetahuan pelajar.

METODOLOGI KAJIAN

Bagi mengukur tahap keberkesanan GTG ini, instrumen penyelidikan yang digunakan dalam penyelidikan ialah soalan kaji selidik yang diedarkan kepada 360 responden. Responden bagi kajian yang dipilih adalah murid-murid dan pelajar di beberapa buah institusi tahfiz terpilih yang telah dijadikan sebagai sampel kajian. Soal selidik merupakan alat untuk mengumpul data bagi penyelidik sains sosial. Soal selidik sebenarnya tidak lebih daripada satu borang yang dibentuk khusus untuk mengisi maklumat yang diberikan oleh setiap responden dalam temu bual (Ahmad Mahdzan Ayob, 2005).

Kajian ini menggunakan teknik pemungutan data secara skala jawapan jenis Likert lima mata sebagai skala jawapan responden terhadap semua pernyataan yang digunakan dalam instrumen kajian. Skala Likert sesuai digunakan bagi mengukur pandangan yang diberikan oleh responden secara berterusan tentang suatu amalan persepsi dan sikap (Cohen et al. 2000). Justeru, responden diminta memilih jawapan mereka dengan menandakan salah satu dari nombor dari 1 hingga 5 berdasarkan keterangan bagi nombor-nombor tersebut iaitu Sangat Tidak Setuju (1) hingga kepada Sangat Setuju (5). Proses penganalisaan data-data kuantitatif ini dilakukan secara deskriptif melalui analisis berkomputer menggunakan perisian Statistical Package for Social Sciences (SPSS). Statistik deskriptif yang digunakan ialah frekuensi dan peratusan.

DAPATAN KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dan proses pengumpulan data dilakukan melalui soal selidik yang diedarkan secara persampelan mudah kepada empat puluh tiga (360) orang responden. Soal selidik ini hanya mengandungi empat bahagian. Bahagian A adalah berkaitan dengan demografi atau maklumat peribadi responden.

Bahagian B pula menghendaki responden menjawab beberapa soalan yang berkaitan ciri-ciri fizikal permainan Global Tahfiz Game berdasarkan pendapat responden dan seterusnya bahagian C pula merupakan soalan berkaitan keberkesanan GTG dalam teknik hafazan dan kemahiran ilmu tajwid. Manakala bahagian D adalah soalan tunggal berbentuk komen atau cadangan lanjut bagi tujuan penambahbaikan produk GTG pada masa hadapan.

Dapatan kajian adalah seperti berikut:

a) Jantina

Jadual 1 di bawah menunjukkan seramai 254 (70.6%) orang responden lelaki. Manakala seramai 106 (29.4%) responden perempuan. Hal ini menunjukkan majoriti responden adalah dari kalangan responden lelaki.

Jadual 1 Jantina

Profil	Kekerapan	Peratusan (%)
Jantina		
Lelaki	254	70.6
Perempuan	106	29.4
Jumlah	360	100

b) Umur

Jadual 2 di bawah menunjukkan lingkungan umur yang menjadi responden untuk kajian ini. Kebanyakan responden adalah terdiri daripada julat umur 13-15 tahun iaitu seramai 118 orang (32.8%), diikuti julat umur 16-17 tahun iaitu seramai 93 orang (25.8%). Kemudian julat umur 18 tahun ke atas iaitu seramai 83 orang atau 23.1% dan paling sedikit responden adalah kumpulan julat umur bawah 12 tahun iaitu seramai 66 orang atau 18.3%.

Jadual 2 Umur

Profil	Kekerapan	Peratusan (%)
Julat Umur		
Bawah 12 Tahun	66	18.3
13-15 Tahun	118	32.8
16-17 Tahun	93	25.8
18 Tahun ke Atas	83	23.1
Jumlah	360	100

c) Institusi Pendidikan Tahfiz

Jadual 3 di bawah menunjukkan kategori responden melalui institusi pendidikan tahfiz. Kebanyakan responden adalah terdiri daripada institusi pendidikan tahfiz secara umum iaitu seramai 202 orang (56.1%), diikuti sekolah menengah iaitu seramai 114 orang (31.7%). Seterusnya, paling sedikit responden adalah kategori responden dari institusi pendidikan tahfiz sekolah rendah iaitu 44 orang atau 12.2%.

Jadual 3 Kategori Responden

Profil	Kekerapan	Peratusan (%)
Institusi Pendidikan Tahfiz		
Sekolah Rendah	44	12.2
Sekolah Menengah	114	31.7
Umum	202	56.1
Jumlah	360	100

d) Keunikan

Jadual 4 di bawah menunjukkan keunikan gamifikasi Global Tahfiz Game (GTG). Kebanyakan responden memilih setuju terhadap keunikan gamifikasi iaitu seramai 169 orang atau 46.9%.

Jadual 4 Keunikan

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Keunikan		
Sangat Tidak Setuju	6	1.7
Tidak Setuju	23	6.4
Sederhana	58	16.1
Setuju	169	46.9
Sangat Setuju	104	28.9
Jumlah	360	100

e) Tempoh Permainan

Jadual 5 di bawah menunjukkan tempoh permainan bagi gamifikasi ini. Kebanyakan responden memilih tempoh permainan sederhana iaitu 124 orang responden atau 34.4%. Hal ini menunjukkan gamifikasi ini adalah sangat sesuai terhadap tempoh yang dikehendaki bagi sesebuah permainan.

Jadual 5 Tempoh Permainan

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Tempoh Permainan		
Sangat Lama	51	14.2
Lama	68	18.9
Sederhana	124	34.4
Cepat	66	18.3
Sangat Cepat	51	14.2
Jumlah	360	100

f) Grafik dan Ilustrasi

Jadual 6 di bawah menunjukkan grafik dan ilustrasi permainan. Majoriti responden memilih suka terhadap grafik dan ilustrasi permainan ini iaitu seramai 145 orang atau 40.3%.

Jadual 6 Grafik dan Ilustrasi

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Grafik dan Ilustrasi		
Sangat Tidak Suka	12	3.3
Tidak Suka	18	5.0
Sederhana	82	22.8
Suka	145	40.3
Sangat Suka	103	28.6
Jumlah	360	100

g) Konsep Permainan

Jadual 7 di bawah menunjukkan konsep permainan. Kebanyakan responden memilih sangat suka terhadap permainan ini iaitu seramai 134 orang atau 37.2%.

Jadual 7 Konsep Permainan

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Konsep Permainan		

Sangat Tidak Suka	5	1.4
Tidak Suka	18	5.0
Sederhana	91	25.3
Suka	112	31.1
Sangat Suka	134	37.2
Jumlah	360	100

h) Tahap Minat

Jadual 8 di bawah menunjukkan tahap minat responden terhadap permainan ini. Majoriti responden memilih sangat suka iaitu seramai 140 orang atau 38.9%. Hal ini menunjukkan permainan ini sangat sesuai dan diminati oleh kebanyakan responden.

Jadual 8 Tahap Minat

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Tahap Minat		
Sangat Tidak Suka	7	1.9
Tidak Suka	11	3.1
Sederhana	78	21.7
Suka	124	34.4
Sangat Suka	140	38.9
Jumlah	360	100

i) Saiz Teks

Jadual 9 di bawah menunjukkan saiz teks yang digunakan dalam permainan ini. Kajian ini menunjukkan kebanyakan responden memilih jelas iaitu seramai 151 orang atau 41.9%.

Jadual 9 Saiz Teks

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Saiz Teks		
Sangat Tidak Jelas	11	3.1
Tidak Jelas	21	5.8
Sederhana	109	30.3
Jelas	151	41.9
Sangat Jelas	68	18.9
Jumlah	360	100

j) Tahap Interaksi

Jadual 10 di bawah menunjukkan tahap interaksi dalam permainan ini. Majoriti responden memilih aktif iaitu seramai 159 orang atau 44.2%. Hal ini menunjukkan permainan ini bukan sahaja permainan semata-mata, malah mengandungi interaksi antara pemain seterusnya boleh mengeratkan hubungan silaturrahim.

Jadual 10 Tahap Interaksi

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Tahap Interaksi		
Sangat Tidak Aktif	21	5.8
Tidak Aktif	23	6.4

Sederhana	87	24.2
Aktif	159	44.2
Sangat Aktif	70	19.4
Jumlah	360	100

k) Tahap Kesukaran

Jadual 11 di bawah menunjukkan tahap kesukaran permainan. Kebanyakan responden memilih sederhana tahap kesukaran iaitu seramai 103 orang atau 28.6%. Hal ini menunjukkan permainan ini sangat sesuai bermain terhadap semua lapisan peringkat umur.

Jadual 11 Tahap Kesukaran

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Tahap Kesukaran		
Sangat Tidak Sukar	41	11.4
Tidak Sukar	82	22.8
Sederhana	103	28.6
Sukar	72	20.0
Sangat Sukar	62	17.2
Jumlah	360	100

l) Tahap Kefahaman/ hafazan

Jadual 12 di bawah menunjukkan Peningkatan Tahap Kefahaman/ Hafazan selepas bermain permainan ini. Kebanyakan responden memilih sangat setuju iaitu seramai 148 orang atau 41.1%. Hal ini menunjukkan permaian mempunyai impak yang sangat baik iaitu berlaku peningkatan kefahaman atau penguasaan hafazan yang baik.

Jadual 12 Peningkatan Tahap Kefahaman/ Hafazan

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Peningkatan Tahap Kefahaman/ Hafazan		
Sangat Tidak Setuju	8	2.2
Tidak Setuju	16	4.5
Sederhana	44	12.2
Setuju	144	40.0
Sangat Setuju	148	41.1
Jumlah	360	100

m) Mahir Kuasai Ilmu Tajwid

Jadual 13 di bawah menunjukkan tahap penguasaan ilmu tajwid selepas bermain permainan ini. Majoriti responden memilih setuju iaitu seramai 162 orang atau 45.0%. Hal ini menunjukkan alat permainan ini bukan sahaja membantu para pelajar tahfiz menguasai hafazan bahkan ilmu tajwid.

Jadual 13 Mahir Menguasai Ilmu Tajwid

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Mahir Menguasai Ilmu Tajwid		
Sangat Tidak Setuju	7	1.9

Tidak Setuju	11	3.1
Sederhana	121	33.6
Setuju	162	45.0
Sangat Setuju	59	16.4
Jumlah	360	100

n) Alternatif Bahan Pendidikan Permainan Islamik

Jadual 14 di bawah menunjukkan adakah permainan ini merupakan Alternatif Bahan Pendidikan Permainan Islamik. Kebanyakan responden memilih setuju iaitu seramai 191 orang atau 53.1%.

Jadual 14 Alternatif Bahan Pendidikan Permainan Islamik

Butiran	Kekerapan	Peratusan (%)
Alternatif Bahan Pendidikan Permainan Islamik		
Sangat Tidak Setuju	9	2.5
Tidak Setuju	16	4.4
Sederhana	55	15.3
Setuju	191	53.1
Sangat Setuju	89	24.7
Jumlah	360	100

PERBINCANGAN KAJIAN

Perbincangan hasil dapatan kajian menunjukkan Gamifikasi Global Tahfiz Game (GTG) mampu meningkatkan keberkesanan kefahaman serta hafazan para pelajar dalam kalangan institusi tahfiz di Malaysia. Selain itu, melalui Gamifikasi GTG juga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tinggi mereka terhadap ilmu Hafazan serta tajwid melalui soalan-soalan uji minda yang terbahagi kepada tiga aras kesukaran.

Gambar-gambar grafik berwarna yang terdapat pada papan Gamifikasi GTG ini menyebabkan minat para pelajar tahfiz ini lebih meningkat. GTG mempunyai tiga aras soalan yang berbeza berdasarkan 30 juzuk alQuran yang dirangka khas sesuai untuk mereka yang ingin mengukuhkan hafazan. Di samping itu, GTG juga dapat mengukuhkan pengetahuan para huffaz berkaitan hukum tajwid dan pengurusan institusi tahfiz di Malaysia serta menjadi bahan atau alat bantu mengajar kepada institusi-institusi tahfiz di Malaysia.

Selain itu, ciri-ciri fizikal Gamifikasi GTG juga memberi nilai tambah seterusnya menjadi daya penarik kepada para pelajar tahfiz bagi mengulang hafazan serta menguji ilmu tajwid secara santai. Dari segi saiz permainan dan saiz teks, walaupun agak besar namun ianya memudahkan tulisan papan Gamifikasi dibaca dengan jelas. Konsep permainan GTG ni sangat menarik dan amat unik di tambah pula tempoh menunggu dan bermain mengambil masa yang agak sederhana.

Dalam pada itu, walaupun peraturan permainan GTG dan aras soalan uji mindanya agak sukar ironinya tahap interaksi sesama para pelajar tahfiz ketika bermain GTG begitu aktif sehingga menimbulkan minat dan keinginan yang tinggi untuk bermain lagi. Justeru, ciri-ciri fizikal Gamifikasi GTG yang menarik dan impak keberkesanannya yang positif membuktikan bahawa bahan didik libur ini sangat sesuai untuk dijadikan bahan latihan ilmiah.

PENUTUP

Secara umumnya, hasil kajian mendapati bahawa inovasi permainan papan ilmiah GTG sesuai digunakan oleh semua peringkat umur semasa proses pengajaran dan pembelajaran yang tidak terhad di dalam kelas sahaja. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman responden setelah bermain permainan telah menjadi penanda aras bahawa GTG telah meningkatkan kualiti pendidikan dari sesi pengajaran dan pembelajaran kerana ianya sesuai untuk dijadikan sebagai satu kaedah didik hibur kepada pelajar-pelajar untuk mengulang hafazan serta menguasai ilmu tajwid.

Ini secara tidak langsung telah menyokong usaha kerajaan untuk meningkatkan sistem pendidikan kebangsaan melalui PAK-21, iaitu bermain sambil belajar. Ianya juga memenuhi elemen keempat yang dinyatakan dalam Sustainable Development Goals (SDG) iaitu pendidikan berkualiti. Ini menunjukkan bahawa GTG adalah produk yang sangat bagus dan berkesan untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran di Malaysia serta diyakini mampu menjadi model dan panduan khusus kepada para ilmuan dan umat Islam untuk mencipta kaedah penyampaian ilmu Islam yang lebih kreatif dan efektif.

RUJUKAN

- Ahmad Mahdzan Ayob. 2005. *Kaedah Penyelidikan Sosio Ekonomi Edisi Ketiga*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ashraf Ismail. 2018. *Amalan Pengajaran Pensyarah Tahfiz Di Maahad Tahfiz Al-Quran Kelolaan JAKIM*. Tesis Ijazah Doktor Falsafah. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Azmil Hashim, Ab Halim Tamuri & Misnan Jemali. 2013. *Latar Belakang Guru Tahfiz Dan Amalan Teknik Pengajaran Tahfiz Al-Quran Di Malaysia*. The Online Journal of Islamic Education 11: 28-39
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. 2000. *Research Methods in Education*. London: Routledge Falmer.
- Cugelman, Brian. 2013. *Gamification: What It Is and Why It Matters to Digital Behavior Change Developers*. JMIR Serious Games, 11, 1.
- Farah Ilyani Zakaria, Mohd Aderi Che Noh & Khadijah Abd Razak. 2018. *Amalan Pembelajaran Pelajar Tahfiz di Institusi Tahfiz Swasta*. Jurnal Pendidikan Malaysia SI 112018: 141-148.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. 2014. *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Science. Hawaii, USA, January 6-9, 2014
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. 2013. *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto, Canada: Rotman School of Management.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. 2014. *Digital Game-Based Learning for Remedial Mathematics Students: A New Teaching And Learning Approach In Malaysia*. International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering, 911, 325-338
- M. Marzuqi, A. R. 2008. *Pengajaran Mata Pelajaran Hafazan Al-Quran: Suatu Kajian Maahad Tahfiz Al-Quran Zon Tengah*. Kertas Projek Sarjana: Fakulti Sains Kognitif dan Pembangunan Manusia: Universiti Pendidikan Sultan Idris
- Meor Ibrahim Kamaruddin & Assaadah Mohamad. 2011. *Kajian Gaya Pembelajaran Dalam Kalangan Pelajar UTM*. Journal of Educational Psychology and Counseling 2: 51-77.
- Misnan, J. & Ahmad, S. H. 2003. *Hubungan Antara Teknik Menghafaz Al-Quran Dengan Pencapaian Kursus Tahfiz Wa Al-Qiraat Pelajar Semester Empat Dan Lima Di Maahad Tahfiz Wal Qiraat Di Perak*. Seminar Teknik pengajaran Tahfiz al-Quran Peringkat Kebangsaan. Kolej Universiti Islam Malaysia.

- Noor, N. M., Yusoff, F. H., & Lob, R. 2015. *The Potential Use of Augmented Reality In Gamification*. International Computing and Informatics. Hlm. 159-167.
- Nurkhamimi Zainuddin, Azman Ab Rahman, Zahari Mahad Musa, Norlina Ismail & Siti Zulaiha Mokhtar. 2017. *Inovasi Gamifikasi Global Zakat Game Dalam Pendidikan Islam*. Dalam Memperkasa Kutipan dan Agihan Zakat di Malaysia. 355-370.
- Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. 2017. *Gamifikasi: Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. Editor., Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi. 144-154. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

Penafian

Pandangan yang dinyatakan dalam artikel ini adalah pandangan penulis. Jurnal Fiqhiyyat tidak akan bertanggungjawab atas apa-apa kerugian, kerosakan atau lain-lain liabiliti yang disebabkan oleh / timbul daripada penggunaan kandungan artikel ini.