e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

تصميم بطاقة التلعيب التعليمي "AsasDith" في التعليم والتعلم الميسر لأساس علوم الحديث

[The design of gamification card "AsasDith" in education and facilitated learning for the basis of Science of Hadith]

Phayilah Yama*[1] Siti Mursyidah Mohd Zin[1], Farhah Zaidar Mohamed Ramli[1], Suriani Sudi[1], Siti Rosilawati Ramlan[2]

[1] Department of al-Quran and al- Sunnah, Faculty of Islamic Civilization Stuies, Universiti Islam Selangor (UIS), Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, MALAYSIA.
[2] Faculty of Major Language Studies, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Bandar Baru Nilai, 71800, Nilai, Negeri Sembilan, MALAYSIA.

* Corresponding Author: Associate Prof. Dr. Phayilah Yama, Head of postgraduate studies, Institute of Hadith and Aqidah studies (INHAD), Islamic University Selangor (UIS), Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, MALAYSIA. Email: phayilah@kuis.edu.my.

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم بطاقة التلعيب لأساس علوم الحديث والتي اختصرت ببطاقة "AsasDith" لأهميتها لدى الطلبة في المرحلة الدبلوم والبكالوريوس لمادة علوم الحديث في المؤسسات التعليم العالي الماليزية IPT Malaysia في ترسيخ الدروس وتحفيظ المصطلحات في الذاكرة أثناء الدراسة والمراجعة، والهدف في هذه الدراسة هو تصميم وتطوير بطاقة التلعيب وكيفية طريقة اللعبة "AsasDith" للتعرف على أساس علوم الحديث بطريقة مثيرة وشيقة للاهتمام. وينهج هذا البحث منهج التصميم والتطوير البحثي (DDR)، وتجمع البيانات من الاختبارات والمقابلات والملاحظات. وهذه التصميم من أجل تحسين نتائج تعلم الطلبة في مادة علوم الحديث.

الكلمات المفتاحية:

بطاقة التلعيب التعليمي، علوم الحديث، لعبة التعليم، التصميم والتطوير البحثي، تصميم البطاقة، AsasDith.

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

Keywords:
Gamification card, Science of Hadith, Game education, design and research development, card design, AsasDith.

ABSTRACT

This study aims to design the gamification card for the basis of Science of Hadith, which is abbreviated as the "AsasDith" card because of its importance for students at the diploma and Bachelor's level of Science of Hadith in Malaysian Higher Education Institutions IPT Malaysia in consolidating lessons and memorizing terms in memory during study and review.the goal in this study is to design and develop the gamification card and how the game "AsasDith" to identify the basis of Science of Hadith in an interesting and interesting way. This research is based on the research design and development (DDR) approach, and data is collected from tests, interviews and observations. This is designed to improve students ' learning outcomes in the subject of Science of Hadith. Deep gratitude to Universiti Islam Selangor.

Received: January 30, 2024 Accepted: March 30, 2024 Online Published: June 30, 2024

١. التمهيد

هذه الدراسة تركز على ابتكار بطاقة التلعيب المسمى بـ " AsasDith " في التعليم الميسر لعلوم الحديث، والهدف منها لتنمية مهارات الفهم والحفظ والاستيعاب، مع تطور العصر واستخدام التقنية كأداة أساسية في نظام التعليم لتحسين العملية التعليمية، وزيادة فاعليتها، فأصبح من الضروري أن نبتكر ونستخدم كل وسائل التقنية الحديثة في العملية التعليمية حتى نستطيع التغلب على جميع ما نواجهه من المشاكل والتحديات. ومن مناهج هذا البحث مكونة من عدة مراحل: المرحلة الأولى: هي تحليل احتياجات تطوير بطاقة اللعب المعرفي لأساسيات علوم الحديث (لعبة AsasDith). المرحلة الثانية: هي تصميم وتطوير بطاقة اللعب لمعرفة أساسيات علوم الحديث بسهولة. أما المرحلة الثالثة هي تقييم فعالية بطاقة اللعب لمعرفة أساسيات علوم الحديث بسهولة كأسلوب من الأساليب الجديدة في التعليم والتعلم مادة علوم الحديث".

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

٢. أهمية تصميم بطاقة التلعيب التعليمي "AsasDith" في التعليم والتعلم:

التعريف بالمصطلحات البحث:

١,٢.التعريف بالبطاقة التعليمية:

هي وسيلة مرئية على شكل صور يتم إنتاجها من خلال عملية التصوير الفوتوغرافي وما أشبه ذلك. هذا النوع من الوسائل في شكل صور، لوحات وما إلى ذلك. يمكن تفسير الصور على أنها تقليدعلى الحيوانات والأشياء والنباتات وما إلى ذلك التي يمكن العثور عليها على الإنترنت، المصنوعة من الحبر، والطلاء وغيرها (أزهر، ٢٠٠٩).

٢,٢.التعريف بالتلعيب Gamification :

أنه تطبيق ميكانيكية الألعاب وتقنيات وتصميم الألعاب لإشراك وتحفيز المتعلمين على تحقيق أهداف التعلم (Sailere, 2017).

٣,٢.التعريف ببطاقة "AsasDith":

لعبة بطاقة "AsasDith" أو "أساس ديث" أصل من كلمة (أساس علوم الحديث)، المكونة من ثمانية مواضيع من موضوع أساس علوم الحديث، ولكل موضوع لون متميز خاص للموضوع وعناصره الخمسة كما هي موضحة في المواصفات التالية.

٣. أهمية البحث:

إن معظم الاتجاهات الحديثة والمعاصرة في التعليم والتعلم تعزز استخدام التكنولوجيا من أجل تقديم تعلم معمّر ومشيّد يساعد على تشجيع وتحفيز المتعلمين وزيادة دافعيتهم نحو التعلم (سامية، ٢٠٢٠م). وبناء على بيان المشكلة يظهر أن هناك بحاجة إلى تطوير بطاقة التلعيب الميسر لمعرفة أساس علوم الحديث (AsasDith GAME) لأهميتها في تم توسيع إمكانية تسويق بطاقة التلعيب الميسر لمعرفة أساس علوم الحديث (AsasDith GAME) لأنحاء المؤسسات التعليم العالي الماليزية لأن مادة علوم الحديث من المواد الأساسية لطلبة كلية الدراسات الإسلامية.

e-ISSN 2550-1585
JOURNAL HADIS
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

٤. مشكلة البحث:

يعد التلعيب من المستحدثات التكنولوجية للباحثين في تقنيات التعليم التي ظهر الاهتمام بها في الدراسات والبحوث التربوية بشكل واضح في السنوات الأخيرة (سامية، ٢٠٢٠م)، ففي ضعف مستوى التحصيل الدراسي في مادة علوم الحديث لدى طلبة الماليزيين في المؤسسات التعليم العالي الماليزية في كلية الدراسات الإسلامية (ستي مرشدة، ٢٠١٩م)، يعد من أهم المشاكل التي لابد من حلها في تغيير طريقة التعليم، وقد يكون من أسبابه ضعف الطلبة في اللغة العربية واستخدام طريقة الدراسة التقليدية المملة وبالتالي تقل دافعيتهم للتعلم فيشعرون بالملل وعدم الاستيعاب للمادة، لذلك نحتاج إلى تحري وإمكانية علاج هذه المشكلة من خلال تصميم بطاقة التلعيب التعليمي المسمى بلعبة بطاقة "AsasDith" تقوم هذه الأنشطة في الفصل بعد إلقاء المحاضرة ووقت التدريبات. ومن خلال المشاكل الموجودة نجد أن بحاجة إلى ممارسة المتعلمين لهذة المهارات عمليا، ومعرفة على أخطائهم خلال هذه الممارسات وإعادة المحاولة حتى يصل الأداء إلى مستوى الإتقان.

٥. أهداف البحث:

يمكن إنشاء ألعاب الذاكرة ومسابقات (تكرر الدروس في المدرسة) ألعاب التخمين (Asnawir، ٢٠٢٠م). حتى تمكن الطلاب من اختيار الأنشطة التعليمية وفقًا لقدراتهم ومواهبهم واهتماماتهم. حتى تمكن من تشجيع التفاعل المباشر بين الطلاب والمعلمين والطلاب والطلاب والطلاب وبيئتهم (Azhar، ٢٠١١م). وبالتالي، أن تكون وظيفة وسيلة التعليم الموضحة أعلاه قابلة للاستخدام وفقًا لوظيفة وسيلة التعليم، وخاصة بطاقة التعليمية للمواد أو المواد التي قام المعلم للطلاب في مواد معينة. والهدف الأسمى لهذا البحث هو صميم وتطوير بطاقة التعليب التعليمي لمادة علوم الحديث وطريقة اللعبة "AsasDith" للتعرف على أساس علوم الحديث بطريقة مثيرة وشيقة للاهتمام لترسيخ الفهم والحفظ وتحفيز علوم الحديث في الذاكرة .

٦. مناهج البحث:

أجريت الدراسة باستخدام منهج التصميم والتطوير البحثي (DDR) (Ritchey & Klein, 2007). إنه شكل من أشكال البحث يعتمد على تصميم المتطلبات اللازمة لحل المشكلة. لذلك هناك ثلاثة أهداف رئيسية للبحث، ولكل هدف يتفرع منه عده مراحل رئيسية ولكل مرحلة تتفرع منه أهداف فرعية، وكل مرحلة يعتمد على منهج التصميم والتطوير البحثي (DDR)، حيث يكون لكل هدف رئيسي حسب المرحلة عدة أهداف فرعية للإجابة على تساؤلات البحث. من المعلوم أن الهدف من هذه الدراسة هو تطوير بطاقة التلعيب الميسر لأساس معرفة علوم الحديث "AsasDith" ونكتفي بذكر مرحلة واحدة في هذا الموضوع ألا وهي مرحلة:

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

١,٦. تصميم وتطوير طريقة لعب التي تعتمد على أسلوب بطاقة اللعب المثير للاهتمام لتحديد أساسيات معرفة علوم الحديث.(BasicsDith GAME)

ستستخدم في هذه الدراسة كتاب الميسر في علوم الحديث (سوروني، ٢٠١٨م) نشره الكلية الجامعية الإسلامية العالمية بسلانجور للتعرف على عناصر علوم الحديث. مراحل التصميم الفرعية للمكونات الرئيسية وعناصر النموذج:

١. تحديد العناصر التي يجب تضمينها في تطوير وتقييم بطاقة ألعاب "AsasDith" بناءً على اتفاقية الخبراء.

المراحل الفرعية لتصميم تطوير النموذج:

٢. التعرف على شكل تطوير وتقييم بطاقات لعبة "AsasDith" بناءً على اتفاقية الخبراء الأربعة من خبراء علوم الحديث و ثلاثة من خبراء التلعيب التعليمي.

٧. مواصفات البطاقة "AsasDith" :

مواضيع البطاقة:

١,٧. المواضيع الأساسية:

هذه البطاقة مكونة من ثمانية مجموعات من موضوع علوم الحديث الرئيسية: (الصحيح لذاته، الحسن لذاته، الضعيف، الموضوع، العزيز، الغريب، المشهور، المتواتر) ولكل مجموعة ألوان متميزة وتحت كل مجموعة خمسة مواضيع فرعية أو عناصر الموضوع (اصطلاح، شروط، مثال، حكم، كتاب).

٢,٧. المواضيع الفرعية أو العناصر:

لكل موضوع له لون خاص، وتحته خمسة عناصر المكونة من:

- التعريف الاصطلاحي: للحديث المتواتر، الحديث الصحيح لذاته، الحديث الحسن لذاته، الحديث العزيز، الحديث الغريب، الحديث المشهور، الحديث الضعيف، الحديث الموضوع. كمثال التالي:

اصطلاح المتواتر

ما رواه عدد كثير في كل طبقة من طبقات السند بحيث يستحيل العادة اتفاقهم على اختلاق ذلك. (سوروني، ٢٠١٨م).

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

- شروط الحديث: عدد الشروط إن كان موجودا في الحديث، وإن كان غير موجود يكتب عدد صفراً في البطاقة. كمثال التالي:

شروط المتواتر

١ . أن يرويه عدد كثير.

٢ . أن تكون تلك الكثرة في جميع طبقات السند.

٣ . أن يستحيل عادة تواطؤهم وتوافقهم على اختلاق ذلك الحديث.

٤ . أن تكون مستندهم الحس.

- أمثلة الحديث: إعطاء مثال واحد لكل موضوع من حديث النبي صلى الله عليه وسلم. كمثال التالي:

مثال الحديث المتواتر:

قال صلى الله عليه وسلم: "مَنْ كَذَبَ عَلَيَّ مُتَعَمِّداً فَلْيَتَبَوَّ مَقْعَدَهُ مِنَ النَّارِ"

- الحكم على الحديث: عبارة عن مرتبة الحديث أو الحكم عليه في التعامل مع معه. كمثال التالي:

حكم المتواتر:

يفيد العلم الضروري، أي اليقيني.

- اسم الكتاب: كتب الحديث المعروفة للرجوع إليها للبحث عن أحديث المطلوبة. كمثال التالي:

اسم الكتاب في المتواتر:

التذكرة في الأحاديث المشتهرة للزركشي

٣,٧. طريقة اللعب:

وطريقة اللعب يكون إما بالألوان وإما بجمع جميع العناصر:

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

أولاً: اكتمال الألوان:

يُجع البطاقات حسب متطلبات الألوان: الوردي، الأصفر، السماوي، البنفسجي، الرمادي، الأحمر، الأزرق، الأخضر، إذا اكتمل في توحيد الألوان، أو توحيد مجموعة العائلة ستفوز باللعب.

ألوان للمواضيع الرئيسية

ثانياً: توحيد العناصر:

لكل لاعب لابد أن يجمع جميع العناصر الموجودة تحت لكل موضوع، مثلا: أنه يجمع جميع التعريفات الاصطلاحية الثمانية، أو الشروط، أو الحكم، أو الأمثلة، أو الكتب، إذا اكتملت البطاقة المطلوبة سيفوز باللعب.

العناصر الخمسة لكل موضوع

٤,٧. عدد اللاعب:

ما بين شخص واحد إلى ستة أشخاص، وأن يكون اللعب إما بطريقة جماعية أو فردية:

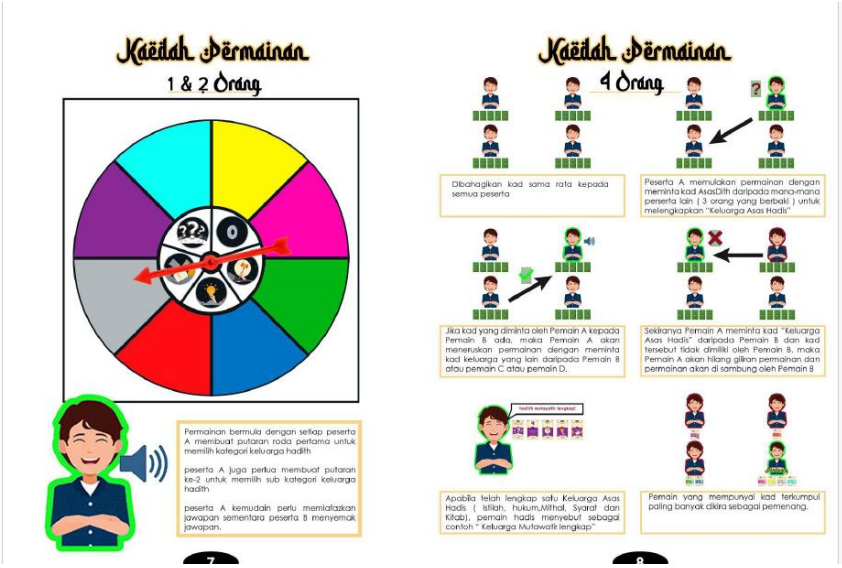
الطريقة الجماعية:

يلعب ما بين لاعبين إلى أربعة في الفصل كمراجعة للدروس أمام المعلم.

الطريقة الفردية:

يلعب بمفرده في الفصل أو في البيت كمراجعة للدروس واستعداد للامتحان.

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)



عدد اللاعب وطريقة اللعب

٥,٧. حجم البطاقة:

يكون حجم هذه البطاقة ١٠ X ٧ سم. يتم رسم البطاقات المناسبة مع الموضوعات الخاصة أو لتمييز الطلبة على التفكير أو التذكر أو الحفظ للمصطلحات.

فاللحديث المتواتر يكون اللون البنفسجي، والحديث المشهور باللون السماوي، والحديث العزيز باللون الأصفر، والحديث الغريب باللون الوردي، أما الحديث الصحيح باللون الأخضر، والحديث الحسن باللون الأزرق ، أما بالنسبة للضعيف باللون الأحمر، والموضوع باللون الرمادي.

أما الرسومات للتعريف الاصطلاحي يكون فيه رسم علامة الاستفهام، والشروط عبارة عن رقم يوضح فيه عدد الشروط، والحكم عبارة عن رسم مطرقة العدالة، بينما في المثال على شكل مصباح الإضاءة المتوهجة، أما في ذكر اسم الكتاب يرسم رسم الكتاب المفتوح. كما في الجدول التالي:

الرقم	المواضيع الرئيسية	الألوان	العناصر	الرمز
١	الحديث المتواتر	البنفسجي	الاصطلاح	

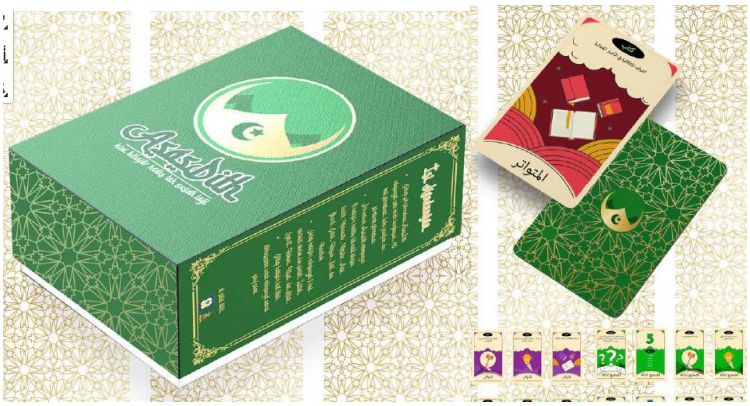
e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

٢	الحديث الصحيح لذاته	الأخضر	الحكم
٣	الحديث الحسن لذاته	الأزرق	الشروط
٤	الحديث الغريب	الوردي	المثال
٥	الحديث العزيز	الأصفر	الكتاب
٦	الحديث المشهور	السماوي	
٧	الحديث الضعيف	الأحمر	
٨	الحديث الموضوع	الرمادي	

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

نموذج بطاقة التلعيب التعليمي "AsasDith"

أما طريقة اللعب تجد مكتوب في الدليل وكذلك نموذج الأجوبة في داخل الصندوق. بلغة الملايوية.



صندوق بطاقة "AsasDith"

٦,٧. أهميتها بطاقة التعليب التعليمي "AsasDith" :

أهمية هذه البطاقة في عدة جوانب منها:

١. من الناحية النظرية: يمكن أن تكون نتائج البحث مصدرًا أو مرجعًا متعلقًا بوسائط التعلم لطلاب تعليم علوم الحديث في البحث والتطوير لوسائل تعليم علوم الحديث الإضافية.

٢. من الناحية العملية: يمكن لنتائج البحث أن تزيد من عدد المكتبات كمرجع في زيادة الابتكار في وسيلة تعليم تعليم علوم الحديث.

٣. الاستفادة للطلبة: من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مصدرًا للتعلم للطلاب ويمكن أن تساعد في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم علوم الحديث.

٤. للمحاضري علوم الحديث: وسيلة البطاقات التعليمية قادرة على توفير الابتكار للمعلمين في تنفيذ تعلم علوم الحديث بشكل أكثر تشويقًا.

٥. للباحثين: توفير مساحة أو فرص للباحثين لتطبيق النظريات التي تم الحصول عليها خلال المحاضرات والمساهمة في أفكار الباحثين في تطوير وسائط تعلم علوم الحديث في العصر الحالي.

e-ISSN 2550-1585
Published biannually by:
HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),
Selangor International Islamic University College (KUIS)
Email: jurnalhadis@kuis.edu.my
Web: www.journal.kuis.edu.my/hadis/
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130. Fax: 03-8926 6279
JOURNAL HADIS
Vol. 14, No. 27 (June 2024)

٨. الخاتمة:

تصميم وتطوير بطاقة التلعيب في التعليم لأساس معرفة علوم الحديث "AsasDith" من الابتكارات البحثية الجديدة لمادة علوم الحديث لترسيخ وتحفيز المادة لدى الطلبة، وترغيبهم في استوعابها للفهم والحفظ، وميلهم إلى حب الطلبة لعلوم الحديث، وتساعدهم في تحسين نتائج التحصيل الدراسي بنتائج متفوقة.

٩. المراجع والمصادر:

Azhar Arsyad, (2011). *Media Pembelajaran*, (Cet. 12; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, P 67.

Azhar arsyad,(2009). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, P 89.

Asnawir M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajarab*,(Cet VI; Jakarta : Ciputat Pers, P 34.

Richey, R. C., & Klein, J. (2007). Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Samiah Fadil al- Ghamedi, (2020). Systematic review of literary studies: Education defect (2015-2019). Arab Journal of educational and psychological sciences. Vol.4, no.17.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371-380.

Siti Mursyidah M. Zin, Hamzah Omar, M. Asri Ishak, M. Norzi Nasir, dan Norhazlina Omar. (2019). Pengaruh Kesediaan Mental dan Emosi Terhadap Kecemerlangan dalam Pembelajaran Ulum Hadis di Kalangan Pelajar: Kajian Kes di KUIS. Jurnal Pengajian Islam. Bilangan 12, Isu II, Halaman 179-191. KUIS.

Soroni. M.Khafidz Soroni, Suriani Sudi, Rosni Wazir, (2018*). Mustolah al-Hadith al-Muyassar*, department of al-Quran and al-Sunnah, Faculty of Islamic Civilization Stuies, KUIS.