



## **Kebolegunaan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith) dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Pelajar**

### *Usability of the Gamification Card AsasDith for Basic Hadith Knowledge in Enhancing Students' Interest and Motivation*

**Siti Mursyidah Mohd Zin<sup>1\*</sup>, Farhah Zaidar Mohamed Ramli<sup>1</sup>, Phayilah Yama<sup>1</sup>, Suriani Sudi<sup>1</sup> dan Siti Rosilawati Ramlan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Department al-Quran and a-Sunnah, Faculty of Islamic Civilization Studies, Selangor Islamic University (UIS), Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, Malaysia

<sup>2</sup> Faculty of Major Language Studies, Islamic Science University of Malaysia (USIM), Bandar Baru Nilai 71800 Nilai, Negeri Sembilan

\*Corresponding Author: Siti Mursyidah Mohd Zin, Department al-Quran and a-Sunnah, Faculty of Islamic Civilization Studies, Selangor Islamic University (UIS), email: [sitimursyidah@uis.edu.my](mailto:sitimursyidah@uis.edu.my) 0175197774

---

#### **Keywords:**

*Ulum al-Hadith, Mustalah al-Hadith, Applicability, student motivation, AsasDith Card, tools for teaching hadith.*

---

#### **ABSTRACT**

*Teaching aids (Alat Bantu Mengajar or ABM) in the field of Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith which are traditionally studied through books, have been innovatively transformed into gamified cards, known as AsasDith to facilitate easier recognition and understanding of Hadith knowledge for easy recognition of Hadith knowledge (AsasDith). The development of the AsasDith Card aligns with today's students' preference for more interactive and engaging learning tools. These cards are intended for use by lecturers, teaching staff, and students in Ulum al-Hadith or Mustalah al-Hadith courses at public and private institutions (IPTA/IPTS). The main objective of this study is to evaluate the usability of the AsasDith Card in improving students' understanding and motivation, with assessments conducted among Diploma and Bachelor's students at the Universiti Islam Selangor (UIS). Employing a descriptive quantitative research design, this study uses a survey methodology. A seven-point Likert scale questionnaire served as the instrument, and data were analyzed using SPSS v25 to determine frequency, percentage, mean, and standard deviation. Mean values were interpreted across low, medium, and high levels. The interpretation of the mean value used in this study is based on low, medium and high levels. Findings show high-level usability of the AsasDith Card in motivating students, with mean values exceeding 5.0 for all elements, indicating the card's effectiveness in enhancing student motivation and interest in Ulum al-Hadith or Mustalah al-Hadith courses.*

---

#### **Kata Kunci:**

*Ulum al-Hadith, Mustalah al-Hadith, Kebolegunaan, motivasi pelajar, Kad AsasDith, alat bantu mengajar hadis.*

---

#### **ABSTRAK**

*Alat bantuan mengajar (ABM) di dalam kursus Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith yang dipelajari secara tradisional berasaskan buku/kitab telah diinovasikan menjadi Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith). Penghasilan Kad AsasDith ini memenuhi kehendak pelajar masa kini yang lebih tertarik dengan kaedah pembelajaran interaktif dan santai. Pembangunan Kad*

---

AsasDith ini boleh digunapakai oleh para pensyarah, tenaga pengajar yang mengajar dan para pelajar yang mempelajari kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith* di IPTA mahupun IPTS. Objektif utama di dalam kajian ini adalah untuk menilai kebolehgunaan Kad AsasDith dalam meningkatkan kefahaman dan motivasi pelajar. Kajian deskriptif kuantitatif ini menggunakan kaedah tinjauan melalui soal selidik berskala Likert tujuh mata, yang diedarkan kepada pelajar Diploma dan Ijazah Sarjana Muda di Universiti Islam Selangor (UIS). Data kemudian dianalisis menggunakan SPSS v25 untuk mendapatkan kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai. Interpretasi nilai min yang digunakan dalam kajian ini adalah berdasarkan tahap rendah, sederhana dan tinggi. Dapatan kajian menunjukkan tahap penilaian kebolehgunaan Kad AsasDith terhadap peningkatan kefahaman dan motivasi pelajar berada pada tahap tinggi dengan nilai min bagi kesemua elemen melebihi 5.0. Hasil kajian mendapati Kad AsasDith mengikut mampu meningkatkan motivasi pelajar dan minat terhadap kursus *Ulum al-Hadith /Mustalah al-Hadith*.

---

Received: September 13, 2024

Accepted: December 13, 2024

Online Published: 31 December, 2024

## 1. Pengenalan

Penilaian kebolehgunaan bermaksud menilai kesesuaian dan kebolehgunaan sesuatu pembangunan produk (Mohd Ridhuan, 2016). Manakala, Petrie dan Bevan (2009) mendefinisikan kebolehgunaan sebagai melihat sejauh mana perkhidmatan atau produk itu boleh digunakan oleh pengguna tertentu bagi mencapai matlamat utama dalam konteks keberkesanan, kecekapan serta kepuasan. Bagi konteks kajian ini, tujuan utama fasa terakhir kajian ini adalah untuk menilai kebolehgunaan Kad AsasDith yang telah dibangunkan pada Fasa 2. Fasa penilaian kebolehgunaan ini adalah bertujuan untuk melihat kesesuaian Kad AsasDith untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar (ABM) dalam meningkatkan kefahaman dan motivasi pelajar bagi *kursus Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*. Hal ini dilaksanakan berdasarkan kepada pembentangan Kad AsasDith kepada pelajar *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* di mana para pelajar yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*. Para pelajar ini akan diberikan penerangan mengenai Kad AsasDith dan kaedah permainan yang telah ditetapkan dan seterusnya menggunakan Kad AsasDith sebagai salah satu kaedah ulangkaji bagi *kursus Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*. Setelah itu satu set soal selidik diedarkan secara *Google Form* bagi menilai kebolehgunaan Kad AsasDith berdasarkan pengalaman pelajar sendiri. Kaedah ini selari dengan hujah Mohd Ridhuan (2016) yang menegaskan bahawa fasa penilaian kebolehgunaan amat penting bagi memastikan produk yang direka dan dibangunkan mencapai objektif penghasilan produk.

## 2. Penyataan Masalah

Kaedah PdP Pengajian Hadis secara sinonimnya adalah pembelajaran berpusatkan pensyarah yang mana kebanyakannya masih lagi terikat dengan kaedah lama seperti syarahan, hafalan dan soal jawab. (K. A. Jasmi, Tamuri, & Mohd Hamzah 2011). Malah tidak dapat dinafikan bahawa kaedah PdP secara bersemuka adalah kaedah PdP yang paling digemari oleh pensyarah di dalam Pengajian Islam (Ashaari et al. 2012).

Walaubagaimanapun kaedah PdP secara konvensional ini tidak dinafikan kejayaannya dalam melahirkan golongan Ulama Hadis di dunia kerana kaedah tersebut telah lama diguna pakai dalam PdP pengajian hadis sejak zaman Rasulullah SAW Jasmi (2017).

Namun begitu apabila tiada pembaharuan di dalam PdP ini akan menjadikan PdP kurang interaktif, kaedah pengajaran menjadi hambar malah ia turut menurunkan motivasi pelajar di dalam PdP. Kenyataan ini disokong oleh Prensky (2002) lantaran pembelajaran merupakan sebuah proses yang memerlukan tenaga dari dalam dan luaran yang tinggi. Malah kajian Werbach & Hunter (2020) menegaskan bahawa gamifikasi mengubah

paradigma motivasi tradisional ini kerana melalui ABM gamifikasi ia akan meningkatkan motivasi intrinsik malah ia turut mencipta suasana pembelajaran yang lebih dinamik dan membangunkan semangat belajar yang kompetitif positif. Kenyataan ini seiring dengan penelitian oleh Deterding et al. (2011), yang menjelaskan bahawa melalui pembelajaran secara gamifikasi secara signifikannya akan meningkatkan motivasi belajar. Justeru penglibatan, minat dan keberkesanan sesebuah PdP dapat dianggap berjaya apabila para pelajar melibatkan diri di dalam aktiviti yang dilaksanakan oleh pensyarah di dalam kelas.

Selain itu terdapat beberapa faktor yang perlu di tambah baik di dalam proses PdP diantaranya adalah kerana pelajar masa kini yang merupakan generasi millennium. Terdapat tujuh ciri generasi pelajar millennium iaitu; (a) aktif (mereka cepat bosan belajar dalam keadaan statik), (b) pantas dan segera (c) sukakan cabaran (d) berubah-ubah (f) serba-boleh (g) suka berkongsi (h) tidak gemar membaca buku keras. Amran (2020).

Malah Jasmi (2017) menjelaskan perbezaan tahap kognitif bagi setiap pelajar memerlukan pensyarah berinovasi untuk pelaksanaan PdP yang berbeza mengikut tahap kognitif para pelajar. Kenyataan ini turut disokong oleh Profesor Madya Dr. Norshahriah Abdul Wahab yang menjelaskan elemen gamifikasi mampu merangsang hormon dopamina di otak pelajar. Hal ini kerana otak akan bertindak balas secara semula jadi terhadap rangsangan hormon tersebut apabila menjangkakan sesuatu yang menarik akan terjadi seperti mendapat ganjaran dalam permainan yang disediakan modul PdP. (Abdul Wahab 2021).

Pembaharuan di dalam PdP Kursus *Ulum al -Hadith* dilihat menjadi suatu keperluan lantaran kajian Mohd Zin et al. (2019) menunjukkan bahawa keputusan markah peperiksaan Kursus *Ulum al-Hadith* adalah kurang memuaskan. Faktor bahasa Arab sebagai medium dalam pembelajaran subjek ini turut menjadikan ia kelihatan kritikal untuk dikuasai oleh pelajar. Pada masa yang sama Kursus *Ulum al-Hadith* merupakan subjek teras major yang wajib diambil bagi semua pelajar Ijazah Sarjana Muda di dalam bidang pengajian Islam. Begitu juga dengan kajian Yabi et al. (2017) yang menunjukkan keputusan peperiksaan bagi kursus *Ulum al-Hadith* bagi Sesi Pengajian 2016/2017 di USIM berada pada tahap kurang memberangsangkan, malah peratusan pelajar yang cemerlang adalah kecil.

Dapatan kajian Wahyu Hidayat Abdullah, Mohd Ikhwan Zolkapli dan Nurul Fatonah (2020) dan turut disokong oleh Yabi et al. (2017) mengenai persepsi pelajar terhadap silibus pengajian kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* adalah kesemua responden berminat dengan silibus yang digubal, namun apabila PdP dilaksanakan di dalam Bahasa Arab, kajian Samah (2009) mendapati pelajar sering menunjukkan sikap pasif dengan hanya menerima pelajaran tanpa ada interaksi yang bagus dengan pensyarah, malah terdapat juga para pelajar yang tidak bertanya soalan dan memberikan pendapat ketika PdP berlangsung. Secara tidak langsung ia membentuk sikap pasif yang tidak membantu pelajar menguasai ilmu yang dipelajari. Malah kaedah konvensional juga akan menimbulkan rasa jemu dan menumpulkan minat menghafal para pelajar yang tidak menguasai Bahasa Arab dan ia lebih kronik kepada pelajar yang tidak mempunyai asas Bahasa Arab.

Justeru bagi menangani sikap pasif para pelajar beberapa kajian telah mencadangkan agar pembelajaran melalui gamifikasi dijadikan pelantar pendidikan yang boleh digunakan bagi meningkatkan minat pelajar terhadap sesuatu proses PdP. Ramai pelajar lebih memilih untuk belajar sambil bermain berbanding belajar secara konvensional kerana kajian Deterding et al. (2011) mendapati bahawa PdP melalui gamifikasi mampu meningkatkan penglibatan pelajar sehingga 60% berbanding dengan pembelajaran secara konvensional. Kajian berkaitan gamifikasi juga telah banyak dilakukan oleh pengkaji lain yang menunjukkan kesan positif seperti kajian yang dilaksanakan oleh Annas Azizt dan Subiyanto Subiyanto (2018) yang menyokong bahawa ABM interaktif seperti gamifikasi dapat meningkatkan interaksi dalam kalangan pelajar terutamanya bagi pembelajaran Bahasa Arab yang melibatkan kosa kata.

Oleh yang demikian ABM berasaskan gamifikasi kad permainan bukan digital dijangka berpotensi untuk membangunkan skill kognitif untuk kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*. Penelitian Zichermann dan Cunningham (2011) menjelaskan bahawa gamifikasi menggunakan sistem *reward*, peningkatan level, bermain secara berkumpulan sangat mendorong motivasi belajar dalam kalangan kanak-kanak mahupun dewasa. Kajian Huang dan Soman (2013) menunjukkan bahawa maklum balas segera melalui ABM gamifikasi akan meningkatkan keyakinan pelajar. Selain itu tidak dapat dinafikan bahawa pembelajaran berasaskan permainan

secara kebiasaannya mampu untuk merangsang deria penglihatan, pendengaran dan sebutan bagi istilah-istilah di dalam kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*.

### 3. Metodologi Kajian

Metodologi kajian di dalam fasa ini menggunakan kaedah kuantitatif iaitu melalui pemerhatian dan edaran soal selidik bagi menilai kebolegunaan dan motivasi pelajar selaku pengguna Kad AsasDith iaitu pelajar *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*. Pelajar yang terlibat dalam fasa ini seramai 89 orang yang terdiri daripada pelajar Diploma dan Ijazah Sarjana Muda UIS.

Penggunaan Kad AsasDith telah dibekalkan dengan satu set borang soal selidik bagi menilai rekabentuk dan kebolegunaan dalam meningkatkan kefahaman dan motivasi terhadap penggunaan Kad AsasDith. Borang soal selidik dalam fasa ini menggunakan skala tujuh (7) likert. Nilai persetujuan dan kesesuaian kebolegunaan Kad AsasDith adalah berdasarkan nilai skor skala likert yang ditanda oleh peserta kajian dan dianalisis menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 2.0*. Selain itu kajian ini turut melaksanakan kaedah pemerhatian terhadap pelajar bagi menilai kebolegunaan Kad AsasDith ini sebagai ABM di dalam kelas.

### 4. Kajian Literatur

Pendekatan atau kaedah yang diaplikasi oleh seseorang guru amat penting dalam menentukan kejayaan serta keberkesanan sesebuah pengajaran. Proses pengajaran dan pembelajaran merupakan suatu proses yang hidup, tidak beku dan sentiasa menerima pelbagai perubahan mengikut peredaran waktu serta keperluan manusia semasa (Hairun Najuwah & Siti Nurhajariah, 2014). Oleh itu, pendekatan yang digunakan oleh guru tentunya berbeza mengikut kursus, objektif pembelajaran yang dirangka, matlamat mata pelajaran serta kehendak semasa. Pendekatan bermain juga merupakan salah satu daripada proses pengajaran dan pembelajaran yang telah menerima perubahan seiring dengan keperluan pendidikan masa kini.

Rasulullah SAW telah melaksanakan pelbagai teknik pengajaran dan pembelajaran dalam usaha dakwah baginda. Salah satu teknik pengajaran yang digunakan oleh Rasulullah SAW adalah melakar isi pengajaran. Baginda SAW telah mengaplikasikannya seperti mana hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Abbas:

أخبرنا عمرو بن منصور قال: حدثنا الحجاج بن المنهال قال: حدثنا داود بن أبي الفرات عن علباء عن عكرمة عن ابن عباس قال: خط رسول الله - صلى الله عليه وسلم - في الأرض خطوطاً قال: أتدرون ما هذا؟ قالوا: الله ورسوله أعلم فقال رسول الله صلى الله عليه وسلم: أفضل نساء أهل الجنة: خديجة بنت خويلد وفاطمة بنت محمد صلى الله عليه وسلم ومريم بنت عمران وآسية بنت مزاحم امرأة فرعون

(*al-Nasai, Sunan al-Nasai, Kitab al-Manaqib, Bab Manaqib Khadijah binti Khuwalid R.A, No Hadis 8503*)

Maksudnya: Daripada Abdullah bin Abbas, katanya bahawa Rasulullah SAW membuat empat garisan di atas tanah seraya bersabda: “Adakah kamu tahu mengapa aku melakarkan empat garisan ini?” Mereka menjawab: “Allah dan RasulNya yang lebih mengetahui”. Lalu Rasulullah SAW bersabda: “Semulia-mulia wanita di dalam syurga ada empat orang, iaitu Khadijah binti Khuwailid, Fatimah binti Muhammad, Maryam binti Imran dan Asiah binti Muzahim isteri Firaun”

Daripada hadis di atas, Rasulullah SAW telah menggunakan teknik melakar di atas tanah untuk menjelaskan kepada para sahabat tentang maksud hadis tersebut. Teknik tersebut merupakan kaedah yang berlainan yang digunakan oleh baginda SAW di dalam pengajaran kepada para sahabat, justeru pengaplikasian teknik pengajaran yang sesuai untuk memudahkan pemahaman pelajar dan ia adalah salah satu sunnah Rasulullah SAW yang perlu diikuti.



Kepelbagaian kaedah gamifikasi telah digunakan didalam PdP Pengajian Islam. Kajian Annasaii et al. (2020), menjelaskan bahawa gamifikasi atau *gamification* ialah satu pendekatan yang menggunakan konsep permainan dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) serta menjadikan proses PdPc lebih menarik, interaktif serta mengasyikkan (*engaging*). Kahoot! merupakan platform pembelajaran berasaskan permainan yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di bilik darjah dan juga institusi pembelajaran. Kajiannya turut menyatakan bahawa di dalam Kahoot! ada pembelajaran, penilaian, pengujian, pengukuran, cabaran, persaingan, dan juga hiburan. Penggunaan aplikasi Kahoot! telah dilaksanakan bagi menguji kandungan Kurikulum Pendidikan Islam dalam KSSR meliputi bidang al-Quran, Hadis, Ulum Syariah (Akidah, Ibadah, Sirah, Akhlak) dan juga Jawi di samping menekankan pembentukan dan pembangunan insan mulia yang berkeupayaan menyumbang ke arah pembangunan tamadun bangsa dan negara.

Zakira Imana et al (2023), dalam kajiannya menyatakan aplikasi *The Noor* merupakan salah satu aplikasi berkaitan gaya hidup muslim yang digunakan dalam kegiatan harian. Aplikasi baru ini lebih mudah diakses kerana sifatnya yang boleh dimuat turun untuk sistem operasi android dan Apple, ios. Aplikasi *The Noor* ini dikenali sebagai satu medium untuk memudahkan ibadah seharian iaitu fungsinya yang mempunyai jadual waktu solat interaktif. Tambahan lagi, aplikasi ini menyediakan *al-Quran Player* dan pilihan bacaan audio dalam tiga mod yang berbeza. Aplikasi *The Noor* juga memudahkan muslim melakukan amalan sunnah seperti sedekah dan amalan zikir mendekatkan diri kepada pencipta pada pagi dan petang serta membantu para musafir untuk mencari arah kiblat mengikut destinasi semasa. Dengan wujudnya aplikasi ini secara tidak langsung telah memudahkan pengguna dalam ibadah harian mereka. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis keberkesanan aplikasi *The Noor* terhadap pelajar Quran Sunnah Universiti Sains Islam Malaysia. Jenis kaedah yang digunakan dalam kajiannya adalah kuantitatif iaitu melalui kajian lapangan dan tinjauan kepada 33 responden terdekat dikalangan pengguna aplikasi *The Noor*. Hasil kajian mendapati keberkesanan aplikasi *The Noor* mempengaruhi persepsi pengguna terhadap pengajian Islam. Kesimpulannya, kewujudan aplikasi *The Noor* pada hari ini memudahkan kita dalam urusan ibadah dan menjadikannya sebagai salah satu medium pembelajaran agama dengan panduan yang betul.

Selain itu kajian Nurkhamimi et al (2019) yang membuat kajian untuk memperkenalkan konsep gamifikasi dalam pendidikan Islam khususnya kursus zakat kepada masyarakat berasaskan produk *Global Zakat Game*. Fokus kajian ini adalah kepada pembangunan reka bentuk GZG yang mengadaptasi model rekabentuk instruksi *Rapid Prototyping*. Hasil kajiannya mendapati bahawa Gamifikasi GZG mampu memotivasikan pelajar untuk terus aktif dalam kelas, membantu guru menyediakan bahan pengajaran, mewujudkan medium penghargaan kepada pelajar serta menarik perhatian mereka supaya lebih fokus dan maju dalam pelajaran. Kaedah ini juga berupaya menunjukkan kepada para pelajar bahawa pembelajaran adalah sesuatu proses yang sangat menarik dan gembira untuk disertai. Implikasi daripada kajian ini boleh dijadikan rujukan kepada para guru dan pendidik dalam membentuk kaedah pengajaran dan pembelajaran melalui gamifikasi.

Menurut Azman et al. (2022), di dalam kajiannya menyatakan bahawa gamifikasi merupakan salah satu bahan bantu mengajar pendidikan fleksibel yang signifikan dengan Pembelajaran Abad Ke-21. Kajian yang dilaksanakan adalah bertujuan untuk mengukur tahap keberkesanan *Global Tahfiz Game* (GTG) dalam pendidikan. Kajian ini juga menyatakan bahawa 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 kajiannya 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 kajiannya turut mendapati bahawa secara umumnya tahap keberkesanan GTG dalam Pendidikan adalah di tahap yang baik. Hasil kajiannya 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.

Selain itu, Wan Ali Akbar et al. (2021), dalam kajiannya menjelaskan bahawa Haji adalah tajuk yang wajib difahami oleh setiap individu Muslim kerana ia adalah salah satu rukun Islam. Namun, ketiadaan pengalaman mengerjakannya menyebabkan tajuk ini sukar untuk difahami oleh pelajar. Maka, pelbagai inovasi dengan pelbagai bentuk dalam topik haji dihasilkan. Fokus kajiannya adalah pada inovasi berbentuk buku *pop-up* iaitu *Hajj Pop-up Tour*. Keunikan inovasi ini menarik perhatian pengkaji untuk meneroka kemahiran yang digunakan oleh perejanya ketika menghasilkan inovasi ini. Kajiannya juga adalah kajian kualitatif dengan

menggunakan kaedah kajian kes. Data dikutip melalui analisis dokumen dan temu bual. Dapatan menunjukkan terdapat enam kemahiran dan dua pengetahuan digunakan oleh inovator untuk membangunkan inovasi tersebut. Enam kemahiran itu ialah; kemahiran melipat kertas, kemahiran kreatif, kemahiran susun atur grafik, kemahiran ICT, kemahiran melaksanakan kajian tindakan dan kemahiran sosial. Dua pengetahuan tersebut pula adalah pengetahuan tentang ibadat haji dan pengetahuan tentang bahan. Dapatan kajiannya turut memberi panduan kepada guru lain yang berhasrat untuk membangunkan inovasi berasaskan pop-up.

Kini, pelbagai teknik pengajaran telah dicipta oleh guru untuk kemudahan pelajar semasa sesi PdPc di dalam kelas. Salah satunya adalah penggunaan permainan kad fizikal gamifikasi yang telah mula digunakan pada tahun 2002 dan istilah ini merupakan satu istilah yang dipinjam dari bahasa Inggeris iaitu *gamification* (Rohaila et al., 2017). Permainan kad fizikal gamifikasi merupakan kaedah penyelesaian masalah melalui cara berfikir ketika bermain dan ianya membuatkan pengajaran menjadi lebih menarik (Prasetyo, 2016). Kaedah gamifikasi adalah pelengkap kepada pengajaran dan suatu pilihan untuk mencapai objektif pembelajaran (Çankaya, S., & Karamete, A, 2009). Penggunaannya hanyalah melibatkan unsur-unsur mekanik dan dinamik permainan seperti kad permainan fizikal, bar kemajuan, mata, dan pendekatan lain yang serupa di luar konteks permainan untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan termasuklah pembelajaran pelajar (Mohd Hadafi et al., 2017).

Menurut Aparicio et al. (2012), terdapat tiga perkara penting yang perlu diberi perhatian untuk melaksanakan gamifikasi dalam pendidikan iaitu, (1) memahami pengguna sasaran iaitu pemain, (2) mengenal pasti tugas yang perlu diselesaikan oleh pemain (contohnya objektif aktiviti mengikut aras atau tahap), dan (3) menggunakan gabungan mekanik dan dinamik permainan yang sesuai dengan pemain sebagai galakan penyertaan serta memotivasikan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Pemain di sini adalah merujuk kepada pelajar. Manakala guru perlulah mengetahui keperluan dan tahap yang sesuai untuk diterapkan kepada pelajar ketika ingin menggunakan kaedah gamifikasi. Terdapat juga keperluan untuk guru mengetahui jenis-jenis kad permainan yang disukai oleh pelajar. Menurut Bonanno et al. (2005) penggunaan permainan digital yang berbentuk pengembaraan mempunyai peratus yang sama di antara pelajar lelaki dan perempuan manakala pelajar perempuan lebih menyukai permainan digital yang berbentuk teka-teki berbanding lelaki.

Inovasi dalam pendidikan pada hari ini telah banyak diterokai dan digunakan oleh para pengajaran di dalam PdP. Perubahan ini lebih mudah diterima oleh generasi muda sekarang berbanding generasi terdahulu. Pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan terutamanya dalam pembelajaran pelajar di semua peringkat akademik amatlah digalakkan kerana kemampuannya untuk menghasilkan kesan-kesan positif seperti dapat mempengaruhi tingkah laku dalam pengajaran dan pembelajaran (Mohamed Rosly et al., 2017), merangsang motivasi pelajar sama ada dari sudut intrinsik dan ekstrinsik (Zichermann dan Cunningham 2011, Hussain et al. 2014, dan Khaleel et al. 2016), meningkatkan minat pelajar untuk belajar (Kiryakova et al., 2014 dan Kiili, 2014), menyeronokkan dan tidak membebankan pelajar (Siti Noor Asyikin et al. 2015), melibatkan pelbagai jenis emosi pelajar iaitu perasaan ingin tahu, kecewa, keliru, sedih dan gembira (Pramana, 2015), penglibatan yang aktif terhadap aktiviti persaingan (Han et al., 2008), meningkatkan kefahaman dan daya ingatan pelajar untuk jangka masa panjang (Furdu, 2017) dan seterusnya dapat meningkatkan prestasi pembelajaran (Wong, 2012).

Secara ringkasnya, bermain memberikan peluang pembelajaran secara timbal balik bukan sahaja kepada pelajar malah kepada pengajar juga. Pendekatan bermain dalam pembelajaran bukan sahaja membekalkan pelajar teknik sebenar dalam belajar, tetapi juga membolehkan pengajar memahami dan mempelajari tentang keperluan anak didik mereka (Hyvonen, 2011). Apabila tenaga pengajar mampu menjiwai keperluan dan perkembangan dalam diri pelajar, maka akan memudahkan pengajar mencari pendekatan terbaik dalam usaha untuk menyampaikan ilmu tentang *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* secara optimum melalui pengajaran yang berkesan. Hal ini kerana apabila keperluan bermain pelajar dipenuhi, secara tidak langsung akan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran hadis serta memotivasikan pelajar untuk terus mempelajarinya. Dalam erti kata lain, keseronokan murid bermain, penglibatan secara menyeluruh dan aktif melalui pengalaman serta penggunaan bahan konkrit dalam aktiviti pembelajaran secara berpusatkan murid dan penguasaan murid yang mantap terhadap ilmu dan kemahiran kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith* dan seterusnya menunjukkan pengajar telah berjaya menghasilkan pengajaran yang berkesan.

## 5. Dapatan Kajian

Hasil daripada soal selidik yang diedarkan, terdapat dua bahagian bagi fasa penilaian kebolehgunaan ini iaitu Bahagian 1: Analisis Responden dan Bahagian 2: Penilaian Kebolehgunaan Kad Gamifikasi Mudah Untuk Mengenali Asas Ilmu Hadis (Kad AsasDith). Penilaian Kebolehgunaan Kad AsasDith ini adalah untuk melihat bagaimana penghasilan Kad AsasDith dari sudut rekabentuk (warna dan simbol) yang digunakan mampu menarik, merangsang dan membantu meningkatkan pemahaman pelajar dan sejauh mana Kad AsasDith ini dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar terhadap kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*.

Analisis dalam bahagian demografi peserta kajian ini melibatkan 3 item berkenaan jantina, tahap pengajian dan kursus pengajian. Di dalam Fasa 3 ini telah melibatkan 89 orang peserta kajian. Dapatan bahagian demografi hanya melibatkan kekerapan dan juga peratusan. Sebanyak 3 aspek yang terkandung dalam bahagian demografi ini. Jadual 1 menunjukkan bahawa peserta kajian yang terlibat terdiri daripada pelajar lelaki 47.2% dan pelajar perempuan 52.8 %.

Responden	Perkara	Peratusan
Jantina	Lelaki	47.2%
	Perempuan	52.8%
Tahap Pengajian	Diploma	67.4%
	Ijazah Sarjana Muda	32.6%
Kursus Pengajian	IS12 - Diploma Pengajian Islam (Syariah)	41.6%
	IS14 - Diploma Pengajian Islam (Al-Quran dan Al-Sunnah)	25.8%
	BC01 – Ijazah Sarjana Muda Pengajian Bahasa Al-Quran (Kepujian)	2.0%
	BC03 - Ijazah Sarjana Muda Pengajian Islam (Bahasa Arab Terjemahan) (Kepujian)	4.0%
	BI03 - Ijazah Sarjana Muda Usuluddin dengan Multimedia (Kepujian)	2.0%
	BI04 - Ijazah Sarjana Muda Al-Quran dan Al-Qiraat (Kepujian)	2.0%
	BI05 - Ijazah Sarjana Muda Dakwah dengan Pengurusan Sumber Insan (Kepujian)	2.0%
	BS02 - Ijazah Sarjana Muda Syariah dengan Muamalat (Kepujian)	11.6%
	BI01 - Ijazah Sarjana Muda Syariah dengan Undang-undang (Kepujian)	4.0%
	BI02 - Ijazah Sarjana Muda Al-Quran dan Al-Sunnah dengan Komunikasi (Kepujian)	4.0%

**Jadual 1** : Peserta Kajian dalam Penilaian Kebolehgunaan Kad AsasDith

Bagi tahap pengajian pula, peserta kajian dalam kalangan pelajar diploma ialah 67.4% dan peserta kajian dalam kalangan Ijazah Sarjana Muda 32.6%. Bagi aspek kursus pengajian, majoriti peserta ialah daripada pelajar Diploma Pengajian Islam (Syariah iaitu 41.6% diikuti pelajar Diploma al-Quran dan al-Sunnah iaitu seramai 25.8%, manakala 11.6% adalah pelajar Ijazah Sarjana Muda Syariah dengan Muamalat (Kepujian) dan selebihnya pelajar Ijazah dari kos Pengajian Islam yang mendapat kurang daripada 5%.

Pada bahagian Penilaian Kebolehgunaan Kad Gamifikasi Mudah Untuk Mengenali Asas Ilmu Hadis (Kad AsasDith), terdapat tiga komponen utama untuk dinilai oleh peserta yang menggunakan Kad AsasDith iaitu i) Warna 2) Simbol dan 3) Motivasi pelajar. Justeru hasil analisis adalah seperti berikut:

### i) Komponen 1: Warna

ITEM	Teramat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sederhana Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Teramat Setuju	Min	Interpretasi
Elemen warna “Ungu” yang digunakan pada kad sangat menarik.			1.1%	1.1%	8.9%	12.2%	76.7%	6.64	Tinggi
Elemen warna “Biru Muda” yang digunakan pada kad sangat menarik.				4.4%	7.8%	12.2%	75.6%	6.67	Tinggi
Elemen warna “Hijau” yang digunakan pada kad sangat menarik.			1.1%	1.1%	8.9%	11.1%	77.8%	6.62	Tinggi
Elemen warna “Biru Tua” yang digunakan pada kad sangat menarik.			2.2%	4.4%	11.1%	6.7%	75.6%	6.46	Tinggi
Elemen warna “Kuning” yang digunakan pada kad sangat menarik.		1.1%	1.1%	4.4%	4.4%	15.6%	73.3%	6.56	Tinggi
Elemen warna “Merah” yang digunakan pada kad sangat menarik.				2.2%	7.8%	13.3%	76.7%	6.62	Tinggi
Elemen warna “Kelabu” yang digunakan pada kad sangat menarik.	1.1%		5.6%	5.6%	5.6%	10.2%	72.2%	6.28	Tinggi
Elemen warna “Merah Jambu” yang digunakan pada kad sangat menarik			1.1%	2.2%	7.8%	13.3%	75.6%	6.57	Tinggi

Jadual 2: Min Peratusan terhadap penilaian Warna Kad AsasDith

Selain itu terdapat beberapa komen pelajar selaku penilaian kebolegunaan mengenai Kad AsasDith ini, diantaranya ialah:

“warna juga sangat menarik” pelajar Diploma IS12

Hasil penelitian daripada soal selidik ini mendapati warna kelabu mendapat paling rendah di antara kelapan warna yang terdapat pada Kad AsasDith. Ini disebabkan warna tersebut kurang menarik dan menyerlah, namun untuk membezakan di antara kesemua Kad AsasDith agar ketara maka warna tersebut digunakan. Perbezaan warna di dalam permainan Kad AsasDith merupakan elemen utama kerana ia boleh membantu secara tidak langsung dalam meningkatkan ingatan manusia (Mariam Adawiah, 2022). Malah kajian Istanto (2004) dan Norasikin Fabil et. al (2011) menjelaskan sesebuah visual itu lebih mudah difahami berdasarkan kepada ciri bentuk gambar, warna dan susunan bentuk.

## ii) Komponen 2: Simbol

ITEM	Teramat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sederhana Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Teramat Setuju	Min	Interpretasi
Simbol “Tanda soal” di dalam Kad AsasDith membawa maksud				3.3%	11.1%	8.9%	76.7%	6.64	Tinggi

“definisi” adalah sesuai.									
Simbol “Mentol” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “Contoh Hadis” adalah sesuai.	1.1%			4.4%	5.6%	11.1%	77.8%	6.67	Tinggi
Simbol “Nombor” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “syarat hadis” adalah sesuai.		1.1%		5.6%	6.7%	10.0%	76.7%	6.62	Tinggi
Simbol “Kitab/buku” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “contoh kitab” adalah sesuai.				3.3%	5.6%	6.7%	84.4%	6.46	Sangat Tinggi
Simbol “Tukul” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “Hukum Hadis” adalah sesuai.				1.1%	6.7%	7.8%	84.4%		Sangat Tinggi

Jadual 3: Peratusan Min terhadap penilaian Simbol Kad AsasDith

Hasil daripada analisis soal selidik menjelaskan kesemua pengguna iaitu pelajar kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* dapat membezakan simbol-simbol yang telah di letakkan di dalam Kad AsasDith sewaktu permainan dilaksanakan.

### iii) Komponen 3: Motivasi Pelajar

Item	Teramat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sederhana Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Teramat Setuju	Min	Interpretasi
Kad AsasDith memudahkan saya untuk meningkatkan kefahaman pembelajaran <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> dalam Bahasa Arab.				4.4%	5.6%	7.8%	82.2%	6.68	Sangat Tinggi
Penggunaan Kad AsasDith membantu kefahaman saya terhadap kategori hadis.				4.4%	6.7%	6.7%	82.2%	6.67	Sangat Tinggi
Elemen simbol infografik pada Kad AsasDith dapat menarik minat saya untuk belajar tajuk kategori hadis.				4.4%	6.7%	6.7%	82.2%	6.67	Sangat Tinggi

Elemen warna pada Kad AsasDith dapat membantu saya untuk belajar tajuk kategori hadis.				3.3%	5.6%	8.9%	82.2%	6.70	Sangat Tinggi
Elemen kata kunci pada Kad AsasDith dapat menarik minat saya untuk belajar tajuk kategori hadis.				4.4%	4.4%	8.9%	82.2%	6.69	Sangat Tinggi
Kad AsasDith dapat meningkatkan rasa gembira saya dalam pembelajaran <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> .				2.2%	4.4%	7.8%	85.6%	6.77	Sangat Tinggi
Kad AsasDith dapat meningkatkan rasa semangat saya dalam pembelajaran <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> .				1.1%	5.6%	7.8%	85.6%	6.78	Sangat Tinggi
Kad AsasDith dapat meningkatkan motivasi saya dalam pembelajaran <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> .				2.2%	5.6%	5.6%	86.7%	6.77	Sangat Tinggi
Pembelajaran menggunakan Kad AsasDith lebih mudah difahami berbanding pembelajaran secara konvensional.			1.1%	1.1%	7.8%	8.9%	81.1%	6.68	Sangat Tinggi
Pembelajaran menggunakan Kad AsasDith lebih mudah diingati berbanding pembelajaran secara konvensional.			1.1%	1.1%	6.7%	8.9%	82.2%	6.70	Sangat Tinggi

Jadual 4 :Analisis dapatan mengenai motivasi pelajar terhadap penggunaan Kad AsasDith

Hasil daripada analisis yang dilaksanakan, penilaian mengenai kebolegunaan Kad AsasDith sebagai ABM dalam meningkatkan kefahaman pelajar dalam pembelajaran kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* adalah sangat tinggi. Pelajar merasa sangat gembira dalam pembelajaran kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*. Aktiviti tutorial menjadi lebih efektif dan efisien dengan penggunaan Kad AsasDith. Selain itu melalui perlaksanaan pemerhatian yang dilakukan oleh pengkaji, pengkaji mendapati pelajar dapat menyebut elemen-elemen di dalam kandungan kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith* dengan lebih baik setelah penggunaan Kad AsasDith digunakan melebihi daripada satu kali penggunaan.



Rajah 1: Pemerhatian terhadap reaksi pelajar ketika penggunaan Kad AsasDith

Rata-rata pelajar *Ulum al-Hadith /Mustolah al-Hadith* memberikan respon yang positif mengenai kebolegunaan Kad AsasDith. Dapatan ini diperolehi melalui ruangan catatan yang disediakan di dalam soal selidik tersebut. Diantara dapatan yang diperolehi ialah:

“ Sangat baik dan seronok untuk ingat hadis” Pelajar Diploma IS14

“membolehkan untuk mengingat semula hafalan” pelajar Diploma IS12

“ ringkas dan padat” pelajar Ijazah Sarjana Muda BI02

“ ringkas tetapi padat “ pelajar diploma IS12

“menambahkan semangat untuk belajar” pelajar diploma IS12



Rajah 2: Pemerhatian terhadap reaksi pelajar ketika penggunaan Kad AsasDith



## 6. Perbincangan

Jika disoroti kembali, secara keseluruhannya dapat disimpulkan bahawa melalui tiga komponen yang dinilai dalam penilaian kebolegunaan Kad AsasDith berada pada tahap tinggi berdasarkan dapatan analisis yang telah dijalankan. Oleh yang demikian, hasil dapatan penilaian kebolegunaan dan motivasi pelajar menunjukkan bahawa pembangunan Kad AsasDith ini sebagai ABM bagi kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith* bersesuaian dengan keperluan pelajar masa kini di mana impaknya cukup besar dalam meningkatkan kefahaman dan motivasi pelajar malah ia turut dapat menurunkan peratusan kegagalan di dalam peperiksaan akhir.

## 7. Kesimpulan

Kad AsasDith merupakan alat bantu mengajar gamifikasi fizikal yang pertama di Malaysia yang telah dikembangkan secara serius untuk kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*. Kad AsasDith ini dibangunkan dalam Bahasa Arab agar dapat dimanfaatkan oleh para pensyarah, pengajar dan pelajar yang inginkan kelainan bagi pembelajaran *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith* yang dilihat lebih berkesan dan efektif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di semua institusi pengajian tinggi.

## 8. Penghargaan

Geran Penyelidikan dan Inovasi KUIS (GPIK). Kad Gamifikasi Mudah Kenali Asas Ilmu Hadis (AsasDith).  
Kod Penyelidikan :2022/P/GPIK/GPM-06-025

## 9. Rujukan

- Wahyu Hidayat Abdullah, Mohd Ikhwan Zolkapli dan Nurul Fatonah Abdul Halim. 2020. Analisis Pendekatan Pengajaran Ilmu Hadis (IH) Di Institusi Pengajian Tinggi Sekitar Negeri Perak Darul Ridzuan. Pp. 21–24 in *2nd International Conference on Contemporary Issues in Al-Quran and Al-Hadith 2020 (THIQAH 2020)*.
- Annas Azizt, Subiyanto Subiyanto.2018. Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and its effects on Students' Academic Performance. Proceedings of the International Conference on Indonesian Technical Vocational Education and Association (APTEKINDO 2018).
- Aparicio, A. F., Vela, F. L. G., Sánchez, J. L. G., & Montes, J. L. I. (2012). Analysis and application of gamification. Proceedings of the 13th International Conference on Interacción Persona-Ordenador - Interaccion 12: 1–2.
- Ashaari, Muhamad Faisal, Zainab Ismail, Anuar Puteh, Mohd Adib Samsudin, Munawar Ismail, Razaleigh Kawangit, Hakim Zainal, Badlihisam Mohd Nasir, and Mohd Ismath Ramzi. 2012. 'An Assessment of Teaching and Learning Methodology in Islamic Studies'. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 59:618–26. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.09.322.
- Amran, Najah Nadiah. 2020a. 'Pemudahcara Pencarian Maklumat Terarah (PMT)'. Pp. 21–24 in *2nd International Conference on Contemporary Issues in Al-Quran and Al-Hadith 2020 (THIQAH 2020)*.
- Annasaii Jamar, Mohd Aderi Che Noh.2020.Gamifikasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PDPc) Pendidikan Islam. Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020), Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS)
- Azman Ab Rahman, Muhammad Hafiz Saleh, Abd. Muhaimin Ahmad,Zainora Daud, Muhammad Faiz Abd. Shako. 2022. The Effectiveness of Global Tahfiz Game (GTG) Gamification in Teaching and Learning n Malaysia. Volume 7, Issue 10. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* ,USIM.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2009). The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1): 145-149.



- Deterding Sebastian, Sicart Miguel, Necke Lennart, Kenton O'Hara Dixon Dan.2011. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. Page 2425-2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2): 56-62
- Huang Wendy Hsin-Yuan & Dilip Soman 2013. A Practitioner's Guide to Gamification Of Education. Rotman School of Management, Universiti of Toronto.
- 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*, 9(11): 325-338
- Istanto, F. H. .2004. Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual.Nirnama 2 (1): 25-27.
- Jasmi, Kamarul Azmi. 2017. 'Inovasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran'. (December 2016).
- Jasmi, Kamarul Azmi M., Mohd Faez Ilias, Ab. Halim Tamuri, and Mohd Izham Mohd Hamzah. 2011. 'Amalan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Dalam Kalangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah Di Malaysia'. *Journal of Islamic and Arabic Education* 3(1):59-74.
- Jasmi, Kamarul Azmi, Ab. Halim Tamuri, and Mohd Izham Mohd Hamzah. 2011. 'Kajian Kes Penggunaan Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Guru Cemerlang Pendidikan Islam (GCPI) Sekolah Bandar Dan Luar Bandar: Satu Kajian Perbandingan'. *Jurnal Teknologi* 56(1). doi: 10.11113/jt.v56.66
- Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. (2014). Gamification in Education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference.
- Mohd Zin, Siti Mursyidah, Hamzah Omar, Mohd Asri Ishak, Mohd Norzi Nasir, and Norhazlina Omar. 2019. 'Pengaruh Kesediaan Mental Dan Emosi Terhadap Kecemerlangan Dalam Pembelajaran Ulum Hadis Di Kalangan Pelajar: Kajian Kes Di KUIS.' *Jurnal Pengajian Islam* 12(2):179-91.
- Mohd Hadafi, S., Ahmad Zamil, A. K., Mohd. Amir, M. S., Muhammad Syahir, A. W., & Rahaiza, M. R. (2017). Gamification in Accounting Education: A Literature Review. In International Conference on Accounting Studies (ICAS) 2017
- Norasikin Fabil et. al.(2011). Aplikasi Reka Bentuk Sistem Visualisasi Maklumat Berasaskan Teori Persepsi Visual Dalam Ilmu Hadis.*Journal of Islamic and Arabic Education*,3 (1), 1-12.
- Nurkhamimi Zainuddin, Azman Ab. Rahman, Muhammad Sabri Sahrir, Hasanah Abd Khafiz.2019. A Study on the Effectiveness of Global Zakat Game (GZG) as a Zakat Teaching and Learning Tool. Vol 9.No 3. International Journal of Academy Research in Business Social Sciences.
- Prasetyo, I.A., Destya,S. dan Rizky (2016). "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran-Quran." Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia, Stmik Amikom Yogyakarta: 37-42
- Prensky, Marc. 2002. 'The Motivation of Gameplay: The Real Twenty-First Century Learning Revolution.' *The Horizon* 10(1):1-14.
- Rohaila, M. R., & Fariza, K. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. In M. R. Rohaila, R. Nabila Atika, & J. Nur Atikah (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (Pp. 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Samah, Rosni. 2009. *Isu Pembelajaran Bahasa Arab Di Malaysia*. Universiti Sains Islam Malaysia.
- Wan Abdullah, Wan Ali Akbar, Khadijah Abdul Razak, Mohd Isa Hamzah, and Nursafra Mohd Zhaffar. 2021. 'Inovasi "Hajj Pop-up Tour": Kemahiran Dan Pengetahuan Yang Diperlukan Untuk Membangunkannya'. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 5(1):23-30.
- Werbach, K. & Hunter, D. 2020. For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact. Wharton Scholl Press. <https://doi.org/10.9783/9781613631041>
- Wong, S. Y. (2012). Reka Bentuk Dan Penilaian Permainan Pendidikan Multimedia Interaktif Sejarah (PPMIS). Fakulti Teknologi Dan Sains Maklumat. Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi Dan Pembelajaran Yang Lebih Diminati. *Journal of Techno Social (JTS)*. 7 (2): 39-50
- Yabi, Shumsudin, Syulhanif Kadri, Zuhilmi Mohd Nor, and Mohd Fauzi Mohd Amin. 2017. 'Pengajaran Kursus Ulum Hadith Di Institusi Pengajian Tinggi Awam: Tinjauan Literasi Terhadap Pendekatan Pengajaran Masa Kini'. *Jurnal Ma'ālim Al-Qur'ān Wa Al-Sunnah* 13(14):97-129.
- Zakira Imana Muhammad Nazar, Nurul Fitri Izwani Hajari 'Nadhirah Husna Mohd Khadir, Syed Najihuddin Syed Hassan .2023. Keberkesanan Aplikasi The Noor Terhadap Pelajar Quran Sunnah Universiti Sains Islam Malaysia . E-Prosidings Kertas Kerja: Konvensyen Kearifan Nusantara Ke-4 (Arif 2023): Memartabatkan Kearifan Islam & Nusantara USIM.



Published biannually by:  
**HADITH AND AQIDAH RESEARCH INSTITUTE (INHAD),  
Selangor International Islamic University College (KUIS)**  
Email: [jurnalhadis@kuis.edu.my](mailto:jurnalhadis@kuis.edu.my)  
Web: [www.journal.kuis.edu.my/hadis/](http://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. 28 (December 2024)**

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.