

REKA BENTUK KAD GAMIFIKASI MUDAH KENALI ILMU HADIS BAGI KURSUS *ULUM AL-HADITH*

Gamification Card Design for Easy Recognition of Hadith Knowledge for the Ulum Al-Hadith Course

Siti Mursyidah Mohd Zin¹, Farhah Zaidar Mohamed Ramli¹, Suriani Sudi¹, Phayilah Yama¹
dan Siti Rosilawati Ramlan²

¹ Universiti Islam Selangor (UIS)

² Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)

Email: sitimursyidah@uis.edu.my, farhahzaidar@uis.edu.my, suriani@uis.edu.my,
phayilah@uis.edu.my, rosilawati@usim.edu.my

ABSTRAK

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam meningkatkan motivasi dan minat pelajar. Walau bagaimanapun, sehingga kini pembelajaran kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* masih terikat dengan kaedah konvensional seperti syarahan dan hafalan, yang didapati kurang menarik minat pelajar. Selain itu, pengajaran kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* di dalam bahasa Arab merupakan cabaran besar bagi pelajar yang tidak mempunyai asas bahasa Arab yang kukuh, sehingga peratusan pelajar yang cemerlang dalam kursus ini berada pada tahap yang rendah. Oleh yang demikian, bagi menangani isu ini, elemen permainan ataupun gamifikasi telah dibangunkan untuk meningkatkan minat, motivasi serta kecemerlangan pelajar terhadap kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*. Artikel ini memfokuskan kepada fasa kedua bagi penyelidikan Reka Bentuk Pembangunan (DDR) yang menggunakan teknik *Fuzzy Delphi (FDM)* untuk mendapatkan konsensus daripada 10 orang pakar tentang kesesuaian komponen dan elemen bagi pembangunan reka bentuk Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith). Hasil kajian mendapati kesemua pakar telah bersetuju dengan reka bentuk lima komponen utama bagi pembangunan reka bentuk pada Kad AsasDith iaitu i) Komponen Warna ii) Komponen Simbol iii) Komponen Tulisan (*font*) iv) Komponen Kandungan dan v) Komponen Reka Bentuk (*size*) Kad. Reka bentuk Kad AsasDith telah berjaya dibangunkan berdasarkan kesepakatan pakar sebagai alat bantu mengajar (ABM) bagi kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*.

Kata Kunci: *Ulum a-Hadith, Mustalah al-Hadith, Gamifikasi, AsasDith,*

ABSTRACT

Gamification in education is a widely used approach to boost students' motivation and interest. However, the teaching of *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* courses remains reliant on conventional methods such as lectures and memorization, which have been found to be less engaging for students. Additionally, delivering these courses in Arabic poses a significant challenge for students lacking a

strong foundation in the language, resulting in a low percentage of high-achieving students. To address these issues, game elements or gamification have been developed to increase students' interest, motivation, and excellence in *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* courses. This article focuses on the second phase of a Design and Development Research (DDR) study, which utilizes the Fuzzy Delphi Method (FDM) to obtain consensus from 10 experts regarding the suitability of components and elements for the design of the "AsasDith" Gamification Card, aimed at facilitating the recognition of Hadith knowledge. The study found that all experts agreed on the design of five main components for the AsasDith Card: (i) Color Component, (ii) Symbol Component, (iii) Font Component, (iv) Content Component, and (v) Card Design (size) Component. The AsasDith Card was successfully developed based on expert consensus as a teaching aid for *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* courses.

Keyword: *Ulum a-Hadith, Mustalah al-Hadith, Gamification, AsasDith,*

PENGENALAN

Pembangunan reka bentuk gamifikasi dalam pembelajaran ilmu hadis semakin penting sebagai alat bantu mengajar (ABM) untuk mempelajari kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*, khususnya dalam menghadapi cabaran motivasi dan kefahaman pelajar masa kini. Kaedah tradisional sering kali dilihat kurang berkesan dalam menarik minat pelajar, sedangkan penggunaan elemen gamifikasi seperti kad pembelajaran, sistem mata, lencana, papan kedudukan, dan cabaran harian terbukti mampu meningkatkan penglibatan serta pemahaman pelajar terhadap istilah dan konsep asas ilmu hadis.

Kenyataan ini sejajar dengan hasil analisis terhadap keputusan peperiksaan kursus *Ulum al-Hadith* di peringkat ijazah sarjana muda dan diploma didapati kurang memuaskan, seperti yang dilaporkan oleh (Kadri & Yabi, 2017; Mohd Zin et al., 2019). Penggunaan bahasa Arab sebagai medium utama turut menjadi cabaran utama kepada pelajar. Kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* ini pula merupakan kursus teras wajib bagi semua pelajar Pengajian Islam, namun hanya sebilangan kecil pelajar yang mencapai keputusan cemerlang. Justeru, pembaharuan dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* amat diperlukan agar prestasi pelajar dapat dipertingkatkan dan penguasaan kursus ini menjadi lebih berkesan. Begitu juga dengan kajian Panasih & Fajri, (2023) yang menjelaskan bahawa ia merupakan cabaran yang besar bagi pelajar ekonomi untuk memahami pembahagian ilmu-ilmu *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* yang merupakan ilmu asas yang turut wajib dipelajari di UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda.

Kenyataan ini selaras dengan dapatan kajian Abdullah et al., (2020); Kadri & Yabi, (2017) yang mendapati ramai pelajar berminat dengan kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith*, namun apabila pengajaran dijalankan dalam bahasa Arab, sebahagian pelajar menjadi pasif, kurang bertanya soalan, dan tidak memberi pendapat, seperti yang turut dinyatakan oleh (Samah, 2009). Sikap pasif ini menghalang penguasaan ilmu secara berkesan.

Selain itu, Royo & Mahmood (2011) turut menjelaskan bahawa kaedah konvensional menyebabkan pelajar mudah bosan dan sukar menghafal, terutamanya bagi yang lemah atau tiada asas Bahasa Arab.

Justeru kajian Mohd. Nizho Abdul Rahman, (2022) mencadangkan agar menggabungkan kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* dengan teknologi masa kini seperti *Google Classroom*, *Zoom* dan lain-lain di dalam pembelajaran dan pengajaran (PdP) kerana mampu menarik minat pelajar, pelajar boleh belajar tanpa batas dan sekaligus akan meningkatkan penglibatan pelajar di dalam kelas

ketika PdP. Begitu juga dengan dapatan kajian Abd Hamid et al., (2024) yang menjelaskan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab boleh dianggap sebagai satu cara untuk meningkatkan keinginan dan penglibatan pelajar selain dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyeronokkan. Hasil tinjauan Mohd Zin, Mohamed Ramli, Sudi, et al., (2024) menunjukkan dapatan yang positif oleh para pelajar kursus *Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith* terhadap pembangunan gamifikasi dalam pengajian hadis dan ia seiring dengan pandangan Mohamed Rosly & Khalid, (2017) yang menjelaskan terdapat keperluan bagi pemerksaan penggunaan gamifikasi dalam PdP agar ia lebih berkesan.

Walaubagaimanapun, tidak dapat dinafikan melalui PdP secara konvensional terbukti berjaya melahirkan ramai ulama hadis kerana telah lama diamalkan sejak zaman Rasulullah SAW (Jasmi, 2017). Namun, pembaharuan dalam kaedah pengajaran sangat penting agar pelajar lebih aktif dan berminat, tanpa menafikan kelebihan tradisi lama.

Amran, (2020) menjelaskan proses PdP perlu sentiasa ditambah baik agar sesuai dengan keperluan pelajar generasi milenium yang memiliki ciri-ciri unik. Generasi ini dikenali sebagai pelajar yang aktif dan mudah bosan jika pembelajaran bersifat statik, gemar kepada sesuatu yang pantas dan segera, sukakan cabaran, mudah berubah-ubah minat, serba boleh dalam pelbagai perkara, suka berkongsi maklumat serta pengalaman, dan kurang berminat membaca buku fizikal. Oleh itu, pendekatan PdP yang lebih interaktif, kreatif, serta memanfaatkan teknologi dan kolaborasi amat penting untuk memastikan penglibatan dan motivasi pelajar sentiasa tinggi serta pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan gaya hidup mereka.

Hasil analisis terhadap kajian- kajian terdahulu yang menunjukkan penggunaan bahan gamifikasi dalam PdP dapat menarik minat serta meningkatkan pencapaian pelajar dalam pelbagai mata pelajaran (Abdul Wahab, 2021; Chin & Chen, 2023; Hambali & Lubis, 2022; Rahimah Wahid, 2020; Ramli et al., 2020). Pelajar akan lebih seronok belajar melalui *game-based learning* (GBL), yang menjadikan mereka lebih bermotivasi Abdul Wahab, (2021); Mohd Zin et al., (2024) dan aktif tanpa merasa tertekan atau bosan (Abd Hamid et al., 2024). Keseronokan bermain membantu pelajar menguasai kemahiran dan pengetahuan dengan lebih berkesan, kerana mereka tidak sedar bahawa mereka sedang belajar secara formal. GBL juga meningkatkan keyakinan diri, motivasi, dan penglibatan pelajar dalam kelas, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyeronokkan.

Kajian Mohd Zin et al., (2024) menjelaskan terdapat empat gamifikasi dalam Pengajian Islam iaitu kajian Jamar & Che Noh, (2020) yang membentangkan tentang kelebihan pembelajaran *Kahoot!* dalam PdP Pengajian Islam. Ini kerana melalui gamifikasi *Kahoot!* terdapat pembelajaran, penilaian, pengujian, pengukuran, cabaran, persaingan dan juga hiburan. Manakala kajian Ab Rahman et al., (2022); Ab Rahman & Asman, (2019) menjelaskan keberkesanan *Global Tahfiz Game* dan *Global Zakat Game* dalam Pengajian Islam serta menjelaskan bahawa gamifikasi sangat memotivasikan pelajar dalam PdP malah ia sangat signifikan dengan Pembelajaran Abad ke 21. Begitu juga dengan kajian Wan Abdullah et al., (2021) yang membangunkan gamifikasi "*Hajj Pop-Up Tour*" untuk memudahkan pemahaman tentang rukun haji terutama kepada umat Islam yang belum pernah menunaikan haji atau umrah.

Terkini kajian Sudi et al., (2025) yang telah membangunkan sebuah aplikasi Kamus Istilah Hadis (Is-Hadis) malah turut meletakkan gamifikasi sebagai salah satu kaedah pembelajaran sendiri dan pembelajaran santai bagi mempelajari ilmu hadis serta memahami istilah-istilah hadis yang dianggap sukar.

Kesimpulannya, penggunaan gamifikasi sebagai ABM dalam bidang hadis terbukti mampu meningkatkan motivasi, penglibatan, dan pencapaian pelajar (Abdul Wahab, 2021; Hambali & Lubis, 2022; Hoe, 2020; Mohd Zin, Mohamed Ramli, Phayilah Yama, et al., 2024)

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini adalah untuk membincangkan hasil dapatan pembangunan reka bentuk Kad Gamifikasi Mudah kenali Ilmu Hadis (AsasDith) berdasarkan persetujuan pakar yang telah dilantik.

INSTRUMEN KAJIAN

Kajian ini menggunakan instrumen soal selidik yang merangkumi dua komponen utama, iaitu profil demografi responden dan komponen penilaian. Pembentukan instrumen kajian ini adalah berasaskan dapatan analisis keperluan, penelitian literatur yang komprehensif serta adaptasi dari kajian-kajian lalu yang berkaitan. Bagi memastikan ketepatan dan kesahan instrumen, pengkaji telah memperoleh pengesahan bagi pembangunan soalan reka bentuk Kad AsasDith dari panel pakar dalam bidang berkaitan. Penggunaan soal selidik adalah bagi memenuhi kriteria dan syarat penggunaan FDM yang melibatkan penggunaan perisian *Microsoft Excel* dalam menganalisis data.

Seramai 10 orang pakar telah dipilih berasaskan bidang kepakaran masing-masing menggunakan skala 7 mata iaitu skala sangat-sangat tidak setuju, sangat tidak setuju, tidak setuju, sederhana setuju, setuju, sangat setuju dan sangat-sangat setuju seperti yang ditunjukkan di dalam Jadual 1. Data daripada 10 pakar ini telah dianalisis menggunakan analisis *fuzzy* dalam perisian *Microsoft Excel* untuk mendapatkan nilai konsensus yang akan menentukan elemen gamifikasi yang sesuai bagi reka bentuk Kad AsasDith.

Jadual 1: Skala Aras Persetujuan

Aras Persetujuan	Skala Fuzzy			Skala Likert
Sangat- Sangat Setuju	0.9	1.0	1.0	7
Sangat Setuju	0.7	0.9	1.0	6
Setuju	0.5	0.7	0.9	5
Sederhana Setuju	0.3	0.5	0.7	4
Tidak Setuju	0.1	0.3	0.5	3
Sangat tidak Setuju	0.0	0.1	0.3	2
Sangat-Sangat Tidak Setuju	0.0	0.0	0.1	1

Sumber: Saedah, Mohammad Ridhuan Tony & Rozaini (2020)

Berdasarkan Jadual 1, apabila pakar memilih sesuatu nilai seperti skala 7, nilai tersebut akan diterjemahkan kepada skala Fuzzy berdasarkan nilai keahlian iaitu m1 (0.9 = berkemungkinan 90% setuju), m2 (1.0 = berkemungkinan 100% setuju) dan m3 (1.0 = berkemungkinan 100% setuju). Ini bermakna, semakin tinggi skala Fuzzy yang dipilih, semakin tinggi tahap persetujuan dan ketepatan data yang diperoleh (Mohd Khairul Nuzul, Abu Bakar & Muhammad Nidzam, 2018). Dengan kata lain, penggunaan skala Fuzzy membolehkan tahap persetujuan pakar diukur dengan lebih tepat dan bersifat

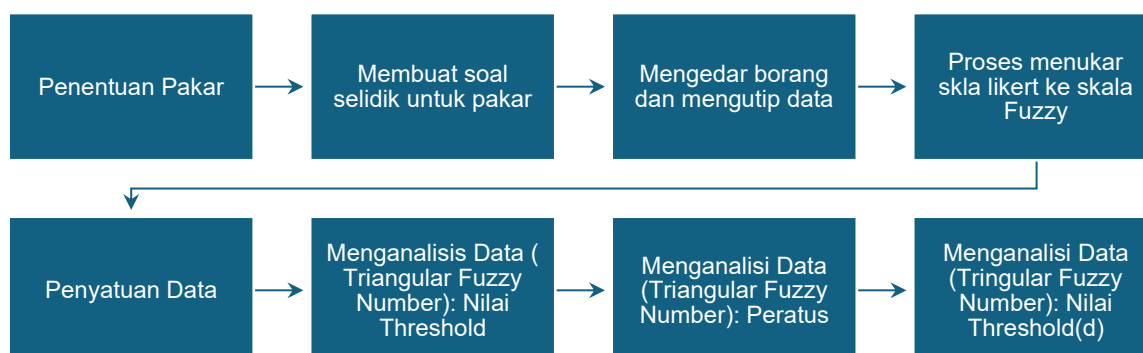
fleksibel, selaras dengan kelebihan kaedah Fuzzy yang dapat menangani ketidakpastian dan subjektiviti dalam data penilaian.

Langkah 1: Pemilihan Pakar

Langkah pertama dalam proses pengumpulan data melibatkan pemilihan panel pakar untuk menilai instrumen soal selidik yang telah dibangunkan. Pemilihan panel pakar telah dilaksanakan secara sistematik berdasarkan bidang kepakaran yang merangkumi Kepakaran Pembangunan Reka Bentuk Gamifikasi dan Kepakaran Pendidikan Gamifikasi. Kriteria pakar yang menjadi pilihan bagi kajian ini adalah amat berpadanan dengan konteks kajian. Pemilihan ini juga bersandarkan kepada pandangan Booker & MC Namara (2004) yang menjelaskan bahawa pakar ialah individu yang berkecualan, berilmu dan mempunyai pengetahuan hasil daripada latihan, praktikal dan pengalaman yang dilalui. Pakar kebiasaannya dikenal pasti melalui keahlian profesional dan pengiktirafan yang diperolehi. Manakala terdapat juga pandangan yang mengatakan bahawa pakar adalah mereka yang sangat mahir dan berpengalaman dalam bidang dikaji (Swanson & Falkman, 1997; Dalkey & Helmet, 1963). Menurut Adler dan Ziglio (1996) bilangan pakar yang sesuai bagi menjalankan kajian adalah seramai 10 hingga 15 orang sekiranya terdapat tahap keseragaman yang tinggi dalam kalangan pakar. Justeru dalam pembangunan reka bentuk Kad AsasDith ini melibatkan seramai 10 orang pakar telah dipilih dengan menggunakan kaedah *purposive sampling* berasaskan bidang kepakaran masing-masing. Rajah 1 menjelaskan tatacara pelaksanaan kajian menggunakan kaedah *Fuzzy Delphi (FDM)*.

Rajah 1: Tatacara Pelaksanaan Kajian Menggunakan Kaedah *Fuzzy Delphi (FDM)*

Sumber: *Mustaffa et.al (2021)*



Langkah 2: Membuat Soal Selidik Untuk Pakar

Langkah kedua melibatkan pembangunan instrumen soal selidik untuk panel pakar, yang telah dimodifikasi berdasarkan dapatan analisis keperluan, sorotan literatur dan adaptasi daripada kajian Nazri (2023) yang bertajuk *Framework Development of Game Based Arabic Language Learning for Dyslexic Children*. Instrumen ini distrukturkan kepada dua komponen utama, iaitu profil demografi responden dan penilaian konstruk serta item. Soal selidik ini mengintegrasikan lima konstruk utama: i) Warna Kad, (ii) Simbol Kad, (iii) Kandungan Kad, (iv) Tuisan/Font Kad, dan (v) Size Kad. Keseluruhan konstruk ini merangkumi 21 item yang memerlukan penilaian panel pakar. Kesahan kandungan instrumen telah

melalui proses semakan dan pengesahan oleh pakar bidang. Raman et al., (2023) menegaskan bahawa kesahan kandungan merupakan aspek yang kritikal dalam pembangunan instrumen kerana ia mengukur ketepatan kandungan, kesesuaian item yang dikemukakan, ketepatan format soal selidik, serta kebolegunaan pemboleh ubah yang memastikan kefahaman optimum dalam kalangan responden.

Langkah 3 Mengedar Borang Soal Selidik Kepada Pakar

Proses komunikasi dengan panel pakar telah dilaksanakan melalui dua kaedah, iaitu komunikasi elektronik (*e-mel*) serta sesi konsultasi bersemuka. Panel pakar yang dilantik dikehendaki untuk melaksanakan penilaian terhadap kesemua item dalam setiap konstruk berdasarkan skala pengukuran yang telah ditetapkan dalam instrumen kajian.

Langkah 4 Proses Menukar Skala Likert Ke Skala Fuzzy

Pengkaji perlu memasukkan data penilaian pakar untuk setiap konstruk dan item ke dalam *Microsoft Excel* untuk menukar skala pemboleh ubah linguistik kepada nombor segi tiga *Fuzzy* yang mengandungi nilai m_1 , m_2 , dan m_3 . Penukaran kepada skala *Fuzzy* ini bertujuan untuk menentukan nilai minimum, nilai minimum yang relevan dan nilai maksimum. Jadual 2 menunjukkan pemboleh ubah linguistik bagi tujuh skala yang memaparkan pernyataan pengukuran bagi sesuatu item dan nilai skala *Fuzzy* yang diwakilinya.

Jadual 2: Contoh Nilai *Threshold* (d) bagi 3 item dan 10 pakar

Pakar	Item		
	1	2	3
1			
2	0.059	0.110	0.072
3	0.059	0.045	0.072
4	0.059	0.045	0.072
5	0.300	0.045	0.072
6	0.095	0.045	0.082
7	0.059	0.045	0.082
8	0.095	0.045	0.082
9	0.095	0.045	0.082
10	0.095	0.045	0.082
Nilai threshold (d) setiap item	0.101	0.027	0.073

Langkah 5 Menganalisis Data (Triangular Fuzzy Number): Nilai *Threshold* (d)

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan nilai *Threshold* (d) menggunakan nombor segi tiga Fuzzy. Nilai *Threshold* (d) ini menunjukkan tahap persetujuan antara para pakar terhadap sesuatu item.

Kesepakatan pakar dianggap tercapai apabila nilai Threshold (d) adalah sama dengan atau kurang daripada 0.2. (Cheng & Lin, 2002). Rajah 2 menunjukkan pengiraan formula bagi Nilai *Threshold*(d):

Rajah 2: Formula Pengiraan Nilai *Threshold* (d)

$$d(\vec{m}, \vec{n}) = \sqrt{\frac{1}{3} [(m_1 - n_1)^2 + (m_2 - n_2)^2 + (m_3 - n_3)^2]}$$

Langkah 6: Menganalisis Data (Triangular Fuzzy Number): Peratus

Penentuan syarat kedua dilakukan dengan penentuan nilai peratusan kesepakatan pakar dijalankan. Syarat kedua adalah nilai peratusan kesepakatan pakar mestilah sama atau lebih daripada 75.0% (Chu & Hwang, 2008; Murry & Hammons, 1995). Item yang mendapat peratusan persetujuan kurang daripada 75% akan digugurkan dan tidak akan melalui prosese seterusnya iaitu *Defuzzification*.

Langkah 7: Menganalisis Data (Triangular Fuzzy Number): Nilai Threshold (d)

Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan nilai skor *Fuzzy* (A). Syarat ketiga menetapkan bahawa nilai skor *Fuzzy* (A) mesti sama dengan atau melebihi nilai median (nilai α -cut) iaitu 0.5 (Tang & Wu, 2010). Nilai yang mencapai syarat ini menunjukkan item tersebut telah diterima berdasarkan kesepakatan pakar. Nilai skor *Fuzzy* (A) juga digunakan untuk menentukan kedudukan dan keutamaan sesuatu item mengikut pandangan kolektif pakar. Jadual 3 memaparkan contoh nilai skor *Fuzzy* (A) yang dijalankan menggunakan penganalisisan *defuzzification* proses berdasarkan pendekatan kaedah *Fuzzy Delphi* (FDM).

Jadual 3: Contoh Nilai Skor Fuzzy A

Item	1			2			3		
	m1	m2	m3	m1	m2	m3	m1	m2	m3
Purata Setiap Unsur	0.780	0.930	0.990	0.880	0.990	1.000	0.820	0.960	1.000
Nilai Skor Fuzzy (A)	0.900			0.957			0.927		

DAPATAN KAJIAN

Berikut merupakan hasil dapatan kajian bagi 21 item soalan bagi 5 konstruk untuk reka bentuk Kad AsasDith. Analisis data menunjukkan kesemua kriteria *Fuzzy* telah dipenuhi, iaitu nilai *threshold* (d) tidak melebihi atau bersamaan dengan 0.2, peratusan kesepakatan pakar mencapai atau melebihi 75%, dan nilai *defuzzification* (*alpha cut*) mencapai atau melebihi 0.5. Justeru, kesemua item telah mencapai tahap penerimaan yang ditetapkan. Hasil penilaian panel pakar melalui kaedah *Fuzzy Delphi* ini akan dimanfaatkan sebagai garis panduan dalam proses perancangan dan pembangunan kad gamifikasi yang

akan di bangun secara fizikal. Secara keseluruhan, analisis teknik *Fuzzy* yang dilaksanakan menunjukkan nilai kesepakatan pakar berada dalam julat 85% hingga 100%.

Sehubungan dengan itu, daripada 21 item yang diuji, 1 item telah ditolak oleh pakar dan telah dibaiki manakala 20 item yang lain telah melepasi syarat kesepakatan pakar, iaitu melebihi 75% dan diterima. Selepas dua syarat Fuzzy dipenuhi, pengujian seterusnya dilaksanakan dengan menganalisis proses penyahkaburan (*defuzzification*) bagi menentukan kedudukan setiap item. Analisis skor *Fuzzy* (A) yang diperoleh berada dalam julat 0.740 hingga 0.910. Jadual 4 memaparkan nilai yang diperoleh daripada proses penyahkaburan menunjukkan bahawa kesemua elemen memenuhi syarat ketiga, iaitu nilai melebihi ($\alpha\text{-cut} \geq 0.5$). Oleh yang demikian, kesemua elemen yang diuji telah diterima oleh kumpulan pakar, maka reka bentuk Kad AsasDith telah dibangunkan.

Jadual 4: Analisis Kaedah FDM Dan Kesepakatan Pakar Terhadap Setiap Komponen

	Komponen Warna	Syarat Triangular Fuzzy Numbers		Syarat <i>Defuzzification</i> Process				Kesepakatan Pakar
		Nilai Thresh old (d)	Perastusan kesepakatan Kumpulan Pakar	M1	M2	M3	Skor Fuzzy (A)	
1	Elemen warna “Ungu” yang digunakan pada kad sangat menarik.	0.179	100%	0.7 20	0.8 70	0.9 60	0.850	Diterima
2	Elemen warna “Biru Muda” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.162	100%	0.7 60	0.9 00	0.9 70	0.877	Diterima
3	Elemen warna “Hijau” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.164	100%	0.7 80	0.9 10	0.8 87	0.887	Diterima
4	Elemen warna “Biru Tua” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.183	100%	0.6 80	0.8 40	0.8 50	0.823	Diterima
5	Elemen warna “Kuning” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.162	100%	0.7 60	0.9 00	0.9 70	0.877	Diterima
6	Elemen warna “Merah” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.179	100%	0.7 20	0.8 70	0.9 60	0.850	Diterima
7	Elemen warna “Kelabu” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.204	50%	0.5 80	0.7 50	0.8 90	0.740	Ditolak

8	Elemen warna “Merah Jambu” yang digunakan pada kad sangat menarik	0.188	100%	0.7 40	0.8 80	0.9 60	0.860	Diterima
Komponen Simbol								
9	Simbol “Tanda soal” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “definisi” adalah sesuai.	0.179	100%	0.7 20	0.8 70	0.9 60	0.850	Diterima
10	Simbol “Mentol” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “contoh hadis” adalah sesuai.	0.213	90%	0.7 00	0.8 50	0.9 40	0.830	Diterima
11	Simbol “Buku” di dalam Kad AsasDith membawa maksud “contoh kitab hadis” adalah sesuai.	0.164	100%	0.7 80	0.9 10	0.9 70	0.887	Diterima
12	Simbol “Tukul” di dalam Kad AsasDith membawa maksud hukum hadis adalah sesuai.	0.242	80%	0.6 40	0.8 00	0.9 10	0.783	Diterima
13	Simbol “Nombor” di dalam Kad AsasDith membawa maksud syarat adalah sesuai.	0.196	90%	0.6 20	0.9 70	0.9 20	0.777	Diterima
Komponen Tulisan/Font								
14	Pemilihan <i>font</i> yang digunakan adalah jelas	0.103	90%	0.8 00	0.9 40	0.9 90	0.910	Diterima
15	Pemilihan jenis <i>font</i> Calibri yang digunakan adalah mudah untuk dibaca	0.132	100%	0.7 80	0.9 20	0.9 80	0.893	Diterima
16	Pemilihan size <i>font</i> 16 yang digunakan adalah sesuai	0.205	90%	0.7 60	0.8 90	0.9 50	0.867	Diterima
Komponen Kandungan								

17	Kandungan hadis yang diletakkan pada setiap Kad AsasDith adalah ringkas	0.179	100%	0.7 20	0.8 70	0.9 60	0.850	Diterima
18	Kandungan hadis yang diletakkan pada setiap Kad AsasDith mudah difahami	0.179	100%	0.7 20	0.8 70	0.9 60	0.850	Diterima
19	Kandungan hadis yang diletakkan pada setiap Kad AsasDith adalah padat.	0.179	100%	0.7 20	0.8 70	0.9 60	0.850	Diterima
Komponen Reka Bentuk								
20	Reka bentuk Kad AsasDith adalah menarik	0.155	100%	0.7 40	0.9 80	0.9 70	0.867	Diterima
21	Size Kad AsasDith adalah sesuai (12.5cm x 7.0 cm)	0.162	100%	0.7 60	0.9 00	0.9 70	0.877	Diterima

Terdapat satu warna yang telah ditolak oleh pakar kerana dapatan nilai *Threshold (d)* kurang daripada 0.2 dan peratusan kesepakatan melebihi daripada 75 peratus iaitu Kad AsasDith yang berwarna kelabu.

Rajah 3 Warna Kad AsasDith Yang Ditolak Oleh Pakar



Pengkaji telah mengubah Kad AsasDith yang berwarna kelabu kepada warna oren, namun kad yang berwarna oren menyerupai kad berwarna merah apabila kad ini telah siap dicetak.

Rajah 4 Warna Kad AsasDith yang baru dicadangkan



Rajah 5 Warna Merah Kad AsasDith yang dipersetujui pakar



Justeru pengkaji telah berjumpa dengan pakar psikologi warna bagi mendapatkan maklum balas terhadap warna yang telah ditolak oleh pakar. Hasil daripada perbincangan pakar, beliau telah bersetuju untuk dikekalkan warna yang sedia ada iaitu warna kelabu pada Kad AsasDith kerana ia dapat dibezakan dengan jelas apabila Kad AsasDith siap dicetak.

PERBINCANGAN

Berdasarkan analisis menggunakan kaedah *Fuzzy Delphi* (FDM), Kad AsasDith telah berjaya dibangunkan sebagai bahan bantu mengajar bagi kursus *Ulum al-Hadith/ Mustalah al-Hadith*. Dapatan analisis memperlihatkan kesepakatan panel pakar dalam menerima kesemua item yang dikemukakan oleh pengkaji, dengan nilai konsensus yang mencapai tahap signifikan yang tinggi. Hasil analisis menunjukkan wujudnya kesepakatan dalam kalangan panel pakar terhadap komponen bagi Kad AsasDith, sekali gus menjawab persoalan kajian yang dikemukakan. Berdasarkan dapatan kajian, kesemua item yang terkandung di dalam konstruk (i) Warna Kad (ii) Simbol Kad, (iii) Kandungan Kad, (iv) Tuisan/*Font* Kad, dan (v) Size Kad diterima oleh pakar.

Analisis terhadap konstruk warna kad menunjukkan empat item yang mencapai tahap konsensus tertinggi dalam kalangan panel pakar, iaitu kad berwarna “*biru muda*”, “*hijau*” “*kuning*” dan “*merah jambu*”. Persetujuan pakar pada komponen warna ini menjadikan penghasilan kad AsasDith lebih menarik minat pelajar dan membantu dalam meningkatkan daya ingatan dan tumpuan pelajar dalam membezakan kategori-kategori hadis (Kallabis et al., 2024; Lamb, 2021).

Seterusnya bagi komponen Simbol tiga item utama telah mendapat persetujuan pakar iaitu “*Simbol tanda soal di dalam Kad AsasDith membawa maksud “definisi”*”, “*Simbol mentol di dalam Kad AsasDith membawa maksud “contoh hadis”*”, “*Simbol buku di dalam Kad AsasDith membawa maksud “contoh kitab hadis”*”. Persetujuan pakar pada komponen simbol ini menjadikan simbol kad AsasDith membezakan kategori-kategori hadis. Simbol pada Kad AsasDith ini menjadi penentu utama kepada persamaan yang wujud di dalam kandungan ilmu hadis. Justeru pembinaan simbol yang memberi gambaran kepada pemahaman hadis perlulah tepat dan menepati dengan isi kandungan hadis (Henderson, 2021).

Rajah 6: Simbol pada Kad AsasDith



Bagi item “Pemilihan *font* yang digunakan adalah jelas” dan “Pemilihan jenis *font* Calibri yang digunakan adalah mudah untuk dibaca” yang merujuk kepada komponen Tulisan (*font*) mendapat nilai kesepakatan tinggi.

Manakala bagi komponen Kandungan Kad iaitu “Kandungan hadis yang diletakkan pada setiap Kad AsasDith adalah ringkas,” “Kandungan hadis yang diletakkan pada setiap Kad AsasDith adalah mudah difahami,” dan “Kandungan hadis yang diletakkan pada setiap Kad AsasDith adalah padat” mendapat nilai kesepakatan yang sama pada semua item.

Selain itu pada komponen reka bentuk kad iaitu “Reka bentuk Kad AsasDith adalah menarik” dan “Size Kad AsasDith adalah sesuai (12.5cm x 7.cm)”

Rajah 7: Size Kad AsasDith (12.5cm x 7.cm)



Berdasarkan analisis dapatan kajian, kesepakatan panel pakar telah dicapai dalam menerima kesemua item yang dikemukakan oleh pengkaji, dengan nilai konsensus yang mencapai tahap signifikan yang tinggi. Justeru, hasil analisis ini telah berjaya menjawab persoalan kajian dengan membuktikan wujudnya konsensus kolektif dalam kalangan barisan panel pakar terhadap reka bentuk Kad AsasDith.

REKA BENTUK KAD ASASDITH

Berdasarkan konsensus pakar, kerangka konstruk yang dibangunkan dan item yang di nilai ia telah membantu membangunkan Kad AsasDith yang mengintegrasikan gamifikasi di dalam pengajian hadis. Selain itu Kad AsasDith juga telah berdaftar di bawah Akta Hak Cipta 1987 Perbadanan Harta Intelek Malaysia (MYIPO) iaitu dengan nombor pemberitahuan pendaftaran CRLY2023W03079.

Rajah 8: Reka Bentuk dan Keseluruhan warna pada Kad AsasDith



KESIMPULAN

Pengintegrasian alat bantu mengajar dalam bentuk gamifikasi dalam Pengajian Islam terbukti meningkatkan motivasi, penglibatan, dan prestasi pelajar. Pelaksanaan yang strategik dan responsif terhadap keperluan pelajar serta sokongan institusi adalah kunci kejayaan integrasi gamifikasi dalam pendidikan Islam masa kini.

PENGHARGAAN

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

RUJUKAN

- Ab Rahman, A., Abd. Shakor, M. F., Sukari, A., Nozlan, N. N., & Lokman, N. W. (2022). The Effectiveness Of Global Tahfiz Game (GTG) Gamification In Teaching & Learning In Malaysia. *Journal of Fiqhiyyat*, 3(1), 30–40.
- Ab Rahman, A., & Asman, M. N. (2019). Keberkesanan Gamifikasi Global Halal Game (GHG) Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (P&P) Serta Latihan Kepada Eksekutif Halal. *Journal of Fatwa Management and Research*, 17(1), 55–70.
- Abd Hamid, N. Z., Abdul Pisal, N., & Yahya, N. (2024). A Literature Review Of The Effectiveness Of Using Gamification In The Teaching And Learning Of Arabic. *International Journal of Modern Education*, 6(22), 588–602. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.622040>
- Abdul Wahab, N. (2021, July 18). Gamifikasi Suntik Motivasi Pelajar Semasa P&P. *Utusan Malaysia*.
- Abdullah, W. H., Zolkapli, M. I., & Abdul Halim, N. F. (2020). Analisis Pendekatan Pengajaran Ilmu Hadis (IH) di Institusi Pengajian Tinggi Sekitar Negeri Perak Darul Ridzuan. *2nd International Conference on Contemporary Issues in Al-Quran and Al-Hadith 2020 (THIQAH 2020)*, 21–24.
- Amran, N. N. (2020). Pemudahcara Pencarian Maklumat Terarah (PMT). *2nd International Conference on Contemporary Issues in Al-Quran and Al-Hadith 2020 (THIQAH 2020)*, 21–24.
- Brooker, J. M., & Mc Namara, L. A. 2004. Solving black box computation problem using expert knowledge theory and methods. *Reliability Engineering & System Safety* 85 91-3), 331-340.
- Chin, K.-Y., & Chen, Y.-L. (2023). Potential effects of a role-playing digital gaming learning system on the learning performance and motivation in a humanities course. *Interactive Learning Environments*, 31(8), 5078–5091. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1995760>
- Dalkey, N., & Helmer, O. (1963). An Experimental Application of the Delphi Method to the Use of Experts. *Management Science*, 9(3), 458–467. <http://www.jstor.org/stable/2627117>
- Hambali, K., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), 58–64.
- Henderson, C. (2021). *The use of shape and color theory in interpreting character traits* [Master Thesis, University of Missouri--Columbia]. <https://doi.org/10.32469/10355/85841>
- Hoe, T. W. (2020). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Pembelajaran Berasaskan Permainan* (4th ed.). Univerisiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI).
- Jamar, A., & Che Noh, M. A. (2020). Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam. *Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020)*, 269–280.
- Jasmi, K. A. (2017). *Inovasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. December 2016.

- Kadri, S., & Yabi, S. (2017). Persepsi Pelajar Terhadap Proses Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Ulum Hadith di USIM. *2nd International Muzakarah and Mu'tamar on Hadith*.
- Kallabis, L., Baruque-Zanón, B., Klocke, H., Lara-Palma, A. M., & Naujoks, B. (2024). Investigating the Effect of Color Stimuli on Player Emotions in Games. *2024 IEEE Conference on Games (CoG)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/CoG60054.2024.10645605>
- Lamb, M. (2021). *Can you paint with all the colors of the wind?* [Northeastern University]. <https://doi.org/10.17760/D20416817>
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144–154.
- Mohd. Nizho Abdul Rahman, K. A. A. S. A. H. (2022). Lecturers' And Students' Acceptance of Using Technology-Based Teaching AIDS (TTAs) When Teaching Ulum Hadith During The Covid-19 Pandemic. *Educational Administration: Theory and Practice*, 28(02), 029–038. <https://doi.org/10.17762/kuey.v28i02.400>
- Mohd Zin, S. M., Mohamed Ramli, F. Z., Phayilah Yama, Sudi, S., & Ramlan, S. R. (2024). Kebolegunaan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith) dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Pelajar. *HADIS*, 14(28), 12–25. <https://doi.org/10.53840/hadis.v14i28.272>
- Mohd Zin, S. M., Mohamed Ramli, F. Z., Sudi, S., Phayilah Yama, & Ramlan, S. R. (2024). Kajian Rintis Terhadap Keperluan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith) di Universiti Islam Selangor (UIS). *HADIS*, 14(27), 14–23. <https://doi.org/10.53840/hadis.v14i27.244>
- Mohd Zin, S. M., Omar, H., Ishak, M. A., Nasir, M. N., & Omar, N. (2019). *Pengaruh Kesiediaan Mental dan Emosi Terhadap Kecemerlangan dalam Pembelajaran Ulum Hadis di Kalangan Pelajar: Kajian Kes di KUIS*. 179–191.
- Panasiah, S. E., & Fajri, M. (2023). Analisis Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Ulumul Hadis pada Program Studi Ekonomi Syariah di UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samrainda (Meninjau Ekspektasi Mahasiswa). *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(3), 409–423. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i3.7378>
- Rahimah Wahid. (2020). Keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi. *Jurnal of Education and Social Sciences*, 16(1), 9–13.
- Raman, S., Zainal, M. Z., & Amzah, F. (2023). Pembinaan, Kesahan dan Kebolehpercayaan Modul Penulisan Karangan Bahasa Melayu Tingkatan Dua. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(1), e002031. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i1.2031>
- Ramli, I. S. M., Maat, S. M., & Khalid, F. (2020). Enhancing Student Self Effication in Mathematics by Using Game-Based Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(2). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v9-i2/7488>
- Samah, R. (2009). *Isu Pembelajaran Bahas Arab di Malaysia*. Universiti Sains Islam Malaysia.
- Sudi, S., Hamisan@Khair, N. S., Wazir, R., Yama, P., Ramli, F. Z., Mohd. Zin, S. M., & Mustafa, N. M. (2025). Applying the Fuzzy Delphi Method in the Development of a Hadith Terminology Dictionary Application (IS-HADIS). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(3). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i3/25795>

- Swanson, R. A., & Falkman, S. K. (1997). Training Delivery Problems and Solutions: Identification of Novice Trainer Problems and Expert Trainer Solutions. *Human Resource Development Quarterly*, 8(4), 305–314.
- Tang, C.-W., & Wu, C.-T. (2010). Obtaining a picture of undergraduate education quality: a voice from inside the university. *Higher Education*, 60(3), 269–286. <https://doi.org/10.1007/s10734-009-9299-5>
- Wan Abdullah, W. A. A., Abdul Razak, K., Hamzah, M. I., & Mohd Zhaffar, N. (2021). Inovasi “Hajj Pop-up Tour”: Kemahiran dan Pengetahuan yang diperlukan untuk Membangunkannya. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 5(1), 23–30.