

GAMIFIKASI GLOBAL UMRAHAJI GAME (GUG) DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KE ARAH WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030

Azman Ab Rahmanⁱ, Afaf Sukariⁱⁱ, Nurul Nadia Nozlanⁱⁱⁱ, Wan Muhammad 'Irfan Wan Mohd Nazirin^{iv}, Muhd. Faiz Abd. Shakor^v, Hussein 'Azeemi Abdullah Thaidi^{vi}, Muhamad Firdaus Ab Rahman^{vii}

- ⁱ (Penulis Koresponden) Profesor, Fakulti Syariah dan Undang-undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Bandar Baru Nilai, Negeri Sembilan. azman@usim.edu.my
- ⁱⁱ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Bandar Baru Nilai, Negeri Sembilan. afafsukari97@gmail.com
- ⁱⁱⁱ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Bandar Baru Nilai, Negeri Sembilan. nunadianurul@gmail.com
- ^{vi} Pembantu Penyelidik, Universiti Sains Islam Malaysia, Bandar Baru Nilai, 71800, Nilai, Negeri Sembilan. wanirfanofficial@gmail.com
- ^v Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Bandar Baru Nilai, Negeri Sembilan. faizshakorkisas@gmail.com
- ^{vi} Pensyarah Kanan, Fakulti Syariah dan Undang-undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Bandar Baru Nilai, Negeri Sembilan. husein@usim.edu.my
- ^{vii} Pensyarah Kanan, Fakulti Syariah dan Undang-undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Bandar Baru Nilai, Negeri Sembilan. mfirdaus.rahman@usim.edu.my

Abstrak

Wawasan Kemakmuran Bersama 2030 merupakan usaha kerajaan untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara yang terus membangun secara mampan seiring dengan pengagihan ekonomi yang adil. Terdapat tujuh teras utama bagi merealisasikan dasar kerajaan ini antaranya ialah kesejahteraan sosial, modal sosial, modal insan dan lain-lain. Sebanyak lapan pemboleh daya WKB 2030 diperkenalkan untuk memastikan dasar ini tercapai. Antara pemboleh daya WKB 2030 yang berkaitan dengan elemen pendidikan adalah Pendidikan & TVET yang berasaskan masyarakat peribelaajar dan pendidikan berasaskan keberhasilan serta elemen Masyarakat Berpencerahan melalui pembelajaran sepanjang hayat. Justeru, gamifikasi Global Umrahaji Game (GUG) dilakukan untuk membantu pihak kerajaan bagi mencapai gagasan WKB 2030 secara bersama. Selain itu, ianya bertujuan untuk memberi pendidikan berkaitan ilmu umrah dan haji kepada masyarakat terutamanya pelajar sekolah rendah, menengah dalam pengajaran dan pembelajaran serta umat Islam di Malaysia khususnya. Metodologi yang digunakan dalam kajian ini ialah kaedah kuantitatif melalui soal selidik yang diedarkan kepada lapan puluh enam (86) orang responden guru bagi subjek Pendidikan Islam di Malaysia. Hasil kajian mendapati bahawa GUG menepati dua daripada lapan pemboleh daya WKB 2030 iaitu Pendidikan (pendidikan berasaskan keberhasilan) dan Masyarakat Berpencerahan (pembelajaran sepanjang hayat). GUG juga sesuai digunakan semasa pengajaran dan pembelajaran kerana ianya dapat meningkatkan pemahaman berkaitan topik umrah dan haji melalui kaedah didik hibur. GUG amat diyakini dapat meningkatkan pengetahuan dan kefahaman masyarakat serta pelajar terhadap kepentingan pelaksanaan ibadat umrah dan haji dengan betul dan sempurna.

Kata kunci: Gamifikasi, Global Umrahaji Game (GUG), Pengajaran dan Pembelajaran, Wawasan Kemakmuran Bersama 2030

PENDAHULUAN

Tun Dr Mahathir Mohamad selaku bekas Perdana Menteri Malaysia dalam ucapan Tahun Baharu 2020 menyeru kepada rakyat di negara ini agar bersama kerajaan dalam pelaksanaan Wawasan Kemakmuran Bersama 2030 (Sinar Harian, 2019). Wawasan Kemakmuran Bersama 2030 merupakan usaha untuk menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara yang terus membangun seiring dengan kepesatan ekonomi yang membangun secara adil, saksama dan inklusif pada semua peringkat kumpulan pendapatan, etnik, wilayah dan rantai bekalan (Wawasan Kemakmuran Bersama, 2020). Usaha ini akan diteruskan bagi mengukuhkan kestabilan politik dan meningkatkan kemakmuran negara serta memastikan rakyat Bersatu padu tanpa prasangka dengan meraikan kepelbagaian bangsa dan budaya sebagai asas penyatuan negara bangsa (Tun Dr Mahathir, 2020).

Menurut buku ringkasan WKB 2030, matlamat utama WKB 2030 ini adalah untuk menyediakan taraf hidup yang wajar kepada semua rakyat Malaysia pada tahun 2030. Terdapat tiga objektif utama dasar ini dibuat iaitu pembangunan untuk semua, menangani jurang kekayaan dan pendapatan serta negara bersatu, makmur dan bermaruah. Manakala kerajaan menetapkan 7 teras strategik WKB 2030 antaranya ialah ekosistem perniagaan dan industri, aktiviti pertumbuhan ekonomi utama, modal insan, pasaran buruh dan pampasan pekerja, kesejahteraan sosial, keterangkuman wilayah dan modal sosial. Bagi menjamin kelangsungan dasar ini, kerajaan menunjukkan lapan pemboleh daya WKB 2030 bagi menyokong 7 teras strategik yang diperkenalkan seperti modal kewangan, masyarakat berpencerahan, pendidikan dan lain-lain. Terdapat dua pemboleh daya WKB 2030 yang berkait rapat dengan pendidikan iaitu Masyarakat Berpencerahan dan Pendidikan & TVET (Sinar Harian, 2020).

Masyarakat Berpencerahan mencakupi pembudayaan pembelajaran sepanjang hayat melalui pembejaran berterusan, wacana intelektual, dialog dan kesedaran bagi meningkatkan pengetahuan, perkongsian pengalaman dan empati. Manakala bagi aspek pemboleh daya WBK 2030 melalui Pendidikan & TVET, kerajaan mensasarkan berlaku peningkatan dalam kalangan masyarakat yang berpendidikan tinggi, masyarakat peribelahar dan pendidikan berasaskan keberhasilan. Usaha yang dilakukan kerajaan ini tidak lain dan tidak bukan adalah untuk menjamin rakyat Malaysia untuk memperolehi pendidikan yang berkualiti menjelang 2030. Pendidikan yang berkualiti di dalam sesi pengajaran dan pembelajaran membawa kepada pertumbuhan generasi yang cemerlang. Kesesuaian pendekatan pengajaran dan pembelajaran pada zaman sekarang dilihat masih wujud jurang yang perlu ditambah baik mengikut kesesuaian zaman yang serba canggih ini. Hal ini kerana pelajar pada abad kini berbeza dari zaman dahulu dari sudut penerimaan penerimaan sesuatu ilmu. Justeru, kaedah yang baru perlu difikirkan kerana pengajaran yang efektif dan

interaktif memberi kesan kepada tahap kefahaman pelajar. Salah satu pendekatan yang bersesuaian bagi mendokong hasrat kerajaan ini adalah melalui gamifikasi iaitu pembelajaran berasaskan permainan. Dengan ini, maka terhasil satu permainan papan yang berbentuk ilmiah iaitu Global Umrahaji Game (GUG).

GUG merupakan sebuah permainan papan ilmiah yang dibangunkan secara khusus mengenai kaedah menunaikan ibadat umrah dan haji secara terperinci dan amali. Tujuan utama permainan ini adalah untuk memberi pendidikan kepada masyarakat terutamanya pelajar sekolah rendah, menengah dan umat Islam di Malaysia khususnya. Kelebihan dan keunikan produk ini adalah kerana ia berteraskan sukatan pelajaran subjek pendidikan Islam berkaitan Umrah dan Haji. Permainan papan GUG ini mengambil pendekatan dengan membawakan konsep *fun learning* dalam pembelajaran termasuk penggunaan aplikasi Augmented Reality (AR). Permainan papan GUG dapat memberikan kefahaman dan kesedaran yang mendalam kepada masyarakat terutamanya bakal-bakal tetamu Allah bagi memperkukuh dan memahirkan diri dalam melaksanakan ibadah umrah dan haji dengan sempurna. Inovasi ini dibuat dengan melihat kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran pada masa kini yang bersifat tradisional dan komunikasi satu hala yang belum lagi mencapai elemen pembelajaran abad ke 21 (PAK 21) yang menjadi elemen penting bagi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) yang telah dibentangkan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia bermula tahun 2014 (Pendidik2u, 2018).

Pendekatan pengajaran Pendidikan Islam masih dalam bentuk teori dan sukar menarik minat pelajar untuk mempelajari serta memahaminya. Langkah yang inovatif perlu difikirkan agar dapat menjamin keberkesanan sistem pengajaran dan pembelajaran di peringkat sekolah rendah mahupun menengah. Sistem pendidikan di Malaysia juga memerlukan penambahbaikan melalui konsep pengajaran dan pembelajaran itu sendiri khususnya dari segi alat bantu mengajar dan pendekatan secara gamifikasi bagi menuju kearah pendidikan bertaraf dunia. Hal ini kerana suasana yang aktif dan interaktif amat sesuai diterapkan pada sesi pengajaran dan pembelajaran kerana ianya dapat menarik perhatian pelajar untuk fokus kerana ianya tidak membosankan dan akhirnya dapat meningkatkan kefahaman bagi sesebuah topik pembelajaran. GUG amat diyakini dapat meningkatkan pengetahuan dan kefahaman masyarakat serta pelajar terhadap kepentingan pelaksanaan ibadat umrah dan haji dengan betul dan sempurna.

KEUNIKAN GAMIFIKASI GLOBAL UMRAHAJI GAME (GUG) DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KE ARAH WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030

Keperluan pendidikan terkini hari ini telah menggalakkan pelbagai inovasi dan ciptaan baharu dalam usaha menyampaikan maklumat serta pengetahuan kepada masyarakat amnya dan penuntut ilmu khususnya melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kerana pengajaran dan pembelajaran yang efektif merupakan faktor utama penerimaan dan pemahaman seseorang tentang sesuatu topik. Oleh itu, bagi memastikan gamifikasi GUG sesuai digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran dan selari dengan WKB 2030, satu kajian telah dijalankan berkenaan ciri-ciri fizikal GUG. Soalan kaji selidik telah diedarkan kepada 86 orang responden yang terdiri daripada guru-guru bagi subjek Pendidikan Islam di Malaysia. Produk gamifikasi GUG turut diberikan semasa uji kaji bagi memudahkan responden menjawab soalan kaji selidik. Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mendapatkan maklum balas guru-guru subjek Pendidikan Islam berkenaan keberkesanan penggunaan gamifikasi GUG dalam aspek keunikan ciri-ciri fizikal GUG yang sesuai digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Justeru, hasil analisis data daripada soal selidik adalah seperti berikut:

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Tidak Sukar	6	6.98%
2.	Sedikit Sukar	14	16.28%
3.	Sederhana Sukar	41	47.67%
4.	Sukar	23	26.74%
5.	Sangat Sukar	2	2.33%

Rajah 1: Tahap kesukaran

Rajah 1 menunjukkan tahap kesukaran dalam permainan GUG. Kebanyakan responden menyatakan ianya sederhana iaitu seramai 41 responden mewakili 47.67%, diikuti sedikit sukar seramai 14 responden sebanyak 16.28% dan tidak sukar yang berada seramai 2 responden iaitu 2.33%. Namun begitu, 23 responden menyatakan permainan ini sukar yang meliputi 26.74% dari keseluruhan responden. Tiada responden meletakkan permainan ini pada skala 5 iaitu sangat sukar.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Sukar	7	8.14%
2.	Sukar	17	19.77%
3.	Sederhana Sukar	28	32.56%

4.	Sedikit Sukar	22	25.58%
5.	Tidak Sukar	12	13.95%

Rajah 2: Arahan permainan

Menurut Rajah 2, arahan atau peraturan dalam permainan ini menunjukkan seramai 7 responden iaitu sebanyak 8.14% menyatakan permainan ini adalah sangat kompleks dengan 17 responden bersamaan 19.77% menyatakan sekurang-kurangnya kompleks. Namun begitu, kebanyakan mereka menyatakan permainan ini adalah pada kadar yang sederhana kompleks iaitu seramai 28 responden mewakili 32.56% diikuti sedikit kompleks seramai 22 responden iaitu yang berperatusan 25.58% dan tidak kompleks seramai 12 responden mewakili baki 13.95%.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Berbeza	732	37.21%
2.	Berbeza	41	47.67%
3.	Sederhana Berbeza	12	13.95%
4.	Tiada Beza	1	1.16%

Rajah 3: Keunikan permainan

Berdasarkan data di Rajah 3, rata-rata responden menyatakan permainan ini adalah amat berbeza dan unik berbanding permainan lain yang seangkatan dengannya. 41 responden mewakili 47.67% dari jumlah keseluruhan menyatakan ianya berbeza dan 32 responden berperatusan 37.21% menyatakan ianya sangat berbeza berbanding permainan lain. 12 responden sebanyak 13.95% menyatakan ianya sederhana beza dan seorang yang mewakili baki 1.16% menyatakan tiada beza dengan permainan setara yang lain.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Tidak Lama	1	1.16%
2.	Sedikit Lama	11	11.79%
3.	Sederhana Lama	41	47.67%
4.	Lama	24	27.91%
5.	Sangat Lama	9	10.47%

Rajah 4: Tempoh permainan

Rajah 4 menunjukkan pandangan responden terhadap tempoh permainan GUG. Kebanyakan mereka berpandangan bahawa tempoh permainan adalah pada tahap yang sederhana dengan seramai 41 responden sebanyak 47.67%. 11 responden

berperatusan 12.79% menyatakan ianya sedikit lama dan seorang iaitu bersamaan 1.16% menyatakan tidak lama. Terdapat 24 responden iaitu 27.91% menyatakan permainan ini memakan masa yang lama dan 9 responden mewakili baki 10.47% menyatakan ianya sangat lama.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Suka	46	53.49%
2.	Suka	31	36.05%
3.	Sederhana Suka	7	8.14%
4.	Sedikit Suka	1	1.16%
5.	Tidak Suka	1	1.16%

Rajah 5: Reka bentuk permainan

Rajah 5 menerangkan berkenaan aspek reka bentuk permainan di mana 46 responden mewakili 53.49% dari jumlah keseluruhan menyatakan sangat suka kepada permainan ini. 31 responden sebanyak 36.05% pula menyatakan sekurang-kurangnya suka terhadap permainan ini. 7 responden iaitu bersamaan 8.14% menyatakan sederhana suka diikuti sedikit suka dan tidak suka dengan masing-masing seorang mewakili baki 1.16% daripada bilangan responden.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Berminat	33	38.37%
2.	Minat	34	39.53%
3.	Sederhana Minat	17	19.77%
4.	Sedikit Minat	2	2.33%

Rajah 6: Tahap minat terhadap permainan

Rajah 6 menunjukkan bahawa 33 responden bersamaan 38.37% sangat berminat dengan permainan GUG ini. Ianya disokong pula dengan 34 responden sebanyak 39.53% yang sekurang-kurangnya berminat dengan permainan ini. Selebihnya 17 responden iaitu 19.77% adalah sederhana minat diikuti 2 responden mewakili baki 2.33% hanya sedikit minat. Tidak ada responden yang tidak berminat dengan permainan ini.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Menarik	52	60.47%
2.	Menarik	23	26.74%
3.	Sederhana Menarik	10	11.63%
4.	Tidak Menarik	1	1.16%

Rajah 7: Idea permainan

Rajah 7 seperti di atas menunjukkan bahawa idea permainan yang ditonjolkan berjaya menarik perhatian responden dengan 52 orang bersama 60.47% menyatakan ianya sangat menarik. 23 responden iaitu 26.74% pula menyatakan ianya sekurang-kurangnya menarik diikuti 10 responden dengan 11.63% menyatakan sederhana dan hanya seorang mewakili baki 1.16% yang menyatakan tidak menarik.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Berkeinginan	37	43.02%
2.	Berkeinginan	38	44.19%
3.	Sederhana Berkeinginan	9	10.47%
4.	Sedikit Berkeinginan	1	1.16%
5.	Tidak Berkeinginan	1	1.16%

Rajah 8: Keinginan Bermain

Menurut Rajah 8, seramai 37 responden iaitu 43.02% menyatakan sangat berkeinginan dan 38 responden bersamaan peratusan 44.19% berkeinginan untuk bermain semula jika diberi peluang. 9 responden iaitu 10.47% menyatakan sederhana dan hanya masing-masing seorang bersamaan 1.16% menyatakan sedikit berkeinginan dan tidak berkeinginan.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Aktif	35	40.70%
2.	Aktif	33	38.37%
3.	Sederhana Aktif	16	18.60%
4.	Sedikit Aktif	2	2.33%

Rajah 9: Tahap interaksi

Rajah 9 menunjukkan berkenaan tahap interaksi dalam permainan ini juga dilihat tinggi. Seramai 35 responden bersamaan 40.7% menyatakan tahap interaksi yang sangat aktif dan 33 responden seramai 38.37% daripada bilangan responden menyatakan aktif. 16 responden bersamaan 18.6% menyatakan tahap interaksi yang

sederhana dan hanya 2 responden yang mewakili baki 2.33% menyatakan sedikit aktif.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Tidak Lama	3	3.49%
2.	Sedikit Lama	19	22.09%
3.	Sederhana Lama	39	45.35%
4.	Lama	20	23.26%
5.	Sangat Lama	5	5.81%

Rajah 10: Tempoh masa menunggu giliran

Rajah 10 menunjukkan pandangan responden terhadap tempoh masa menunggu giliran dalam permainan GUG. Kebanyakan mereka menyatakan ianya sederhana lama dengan seramai 39 responden bersamaan 45.35%, diikuti 19 responden iaitu 22.09% menyatakan sedikit lama dan 3 responden dengan 3.49% menyatakan tidak lama. Terdapat 20 responden sebanyak 23.26% menyatakan tempoh menunggu giliran adalah lama dan 5 responden mewakili baki 5.81% menyatakan ianya sangat lama.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Tidak Besar	2	2.33%
2.	Sedikit Besar	5	5.81%
3.	Sederhana Besar	43	50.00%
4.	Besar	29	33.72%
5.	Sangat Besar	7	8.14%

Rajah 11: Saiz papan permainan

Berdasarkan Rajah 11, pandangan terhadap saiz papan GUG dijawab oleh responden seramai 43 responden bersamaan 50% menyatakan saiznya adalah sederhana, manakala 29 responden iaitu 33.72% menyatakan saiz papan permainan tersebut adalah besar. Selebihnya 7 responden iaitu 8.14% menyatakan sangat besar diikuti 5 responden sebanyak 5.81% menyatakan sedikit besar dan 2 responden mewakili baki 2.33% menyatakan tidak besar.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Tidak Besar	1	1.16%
2.	Sedikit Besar	28	32.56%
3.	Sederhana Besar	47	54.65%
4.	Besar	28	32.56%
5.	Sangat Besar	6	6.98%

Rajah 12: Saiz teks permainan

Rajah 12 menunjukkan pandangan responden terhadap saiz teks yang diserlahkan di dalam permainan GUG. Seramai 47 responden iaitu sebanyak 54.65% menyatakan saiznya adalah sederhana, manakala 28 responden bersamaan 32.56% menyatakan saiz teks permainan tersebut adalah besar. Selebihnya 6 responden iaitu 6.98% menyatakan sangat besar diikuti 4 responden bersamaan 4.65% menyatakan sedikit besar dan seorang responden mewakili baki 1.16% menyatakan tidak besar.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sederhana Menarik	18	20.93%
2.	Menarik	33	38.37%
3.	Sangat Menarik	35	40.70%

Rajah 13: Penggunaan kad uji dan dam

Berdasarkan Rajah 13, penggunaan kad uji dan dam dilihat berjaya menarik perhatian responden di mana kebanyakan mereka menyatakan sangat menarik dengan seramai 35 responden mewakili 40.7% dari jumlah keseluruhan, diikuti 33 responden iaitu 38.37% menyatakan ianya menarik. Selebihnya 18 responden yang mewakili baki 20.93% menyatakan sederhana. Tidak ada responden yang menyatakan ianya tidak menarik.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sederhana Jelas	15	17.44%
2.	Jelas	43	50.00%
3.	Sangat Jelas	28	32.56%

Rajah 14: Kejelasan maklumat

Rajah 14 menunjukkan berkaitan ciri-ciri fizikal GUG dari segi kejelasan maklumat yang disampaikan, 43 responden dengan mewakili 50% dari jumlah keseluruhan menyatakan ianya jelas dan 28 responden bersamaan 32.56%

menyatakan sangat jelas. Selebihnya 15 responden mewakili baki 17.44% menyatakan kejelasan maklumat adalah pada kadar yang sederhana.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Faham	34	39.53%
2.	Faham	35	40.70%
3.	Sederhana Faham	14	16.28%
4.	Sedikit Faham	3	3.49%

Rajah 15: Kefahaman Bahasa

Menurut Rajah 15, kefahaman bahasa merupakan salah satu elemen penting dalam memastikan permainan ini dapat mendekati penggunaanya. Rata-rata responden faham dengan bahasa yang digunakan dengan seramai 34 responden bersamaan 39.53% adalah sangat faham dan 35 responden iaitu 40.7% adalah sekurang-kurangnya faham. Selebihnya 14 responden iaitu 16.28% adalah sederhana dan hanya 3 responden mewakili baki 3.49% adalah tidak faham dengan bahasa yang digunakan dalam permainan ini.

No.	Tahap Kesukaran	Bil. Target	Peratusan
1.	Sangat Menarik	35	40.70%
2.	Menarik	29	33.72%
3.	Sederhana Menarik	20	23.26%
4.	Sedikit Menarik	2	2.33%

Rajah 16: Augmented Reality

Rajah 16 menunjukkan penggunaan kaedah Augmented Reality juga dilihat dapat meningkatkan keberkesanan dalam sesi P&P. Kebanyakan responden juga menyatakan ianya sangat menarik dengan seramai 35 orang mewakili 40.7% dari jumlah keseluruhan, diikuti 29 responden iaitu 33.72% menyatakan sekurang-kurangnya menarik. 20 responden bersamaan 23.26% menyatakan ianya sederhana dan hanya 2 responden mewakili baki 2.33% menyatakan ianya tidak menarik.

KESIMPULAN

Inovasi permainan papan ilmiah GUG sesuai digunakan oleh semua peringkat umur semasa proses pengajaran dan pembelajaran yang tidak terhad di dalam kelas sahaja. Hasil kajian mendapati bahawa GUG menepati dua daripada lapan pemboleh daya WKB 2030 iaitu Pendidikan (pendidikan berasaskan keberhasilan) dan Masyarakat Berpencerahan (pembelajaran sepanjang hayat). Ianya juga sesuai digunakan semasa

pengajaran dan pembelajaran kerana ianya dapat meningkatkan pemahaman berkaitan topik umrah dan haji melalui kaedah didik hibur kepada pelajar-pelajar untuk mempelajari ilmu umrah dan haji dalam subjek Pendidikan Islam. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman responden setelah bermain permainan telah menjadi penanda aras bahawa GUG telah meningkatkan kualiti pendidikan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran kerana ianya telah menyokong usaha kerajaan untuk meningkatkan sistem pendidikan kebangsaan melalui PAK-21, iaitu bermain sambil belajar. Ianya juga memenuhi elemen keempat yang dinyatakan dalam Sustainable Development Goals (SDG) iaitu pendidikan berkualiti. Ini menunjukkan bahawa GUG adalah produk yang sangat bagus dan berkesan untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran di Malaysia serta diyakini dapat meningkatkan pengetahuan dan kefahaman masyarakat terhadap kepentingan pelaksanaan ibadat umrah dan haji dengan betul dan sempurna kearah menuju.

PENGHARGAAN

Kami ingin mengucapkan jutaan terima kasih dan penghargaan kepada pihak Yayasan Inovasi Malaysia (YIM) yang membiaya sepenuhnya kajian ini di bawah "Program Berimpak Tinggi 6 (HIP 6)-Inovasi Inklusif", Nombor rujukan : HIP6/SC/2020/05_13. Ketua penyelidik juga ingin merakamkan penghargaan kepada ahli kumpulan penyelidik kajian ini atas kerjasama yang diberikan.

RUJUKAN

- Sinar Harian. (2019). *WKB2030 Hadiah Untuk Anak Cucu Kita: Dr Mahathir*. Didapatkan pada 12 Julai 2021 melalui laman web: <https://www.sinarharian.com.my/article/50701/BERITA/Nasional/WKB2030-hadiah-untuk-anak-cucu-kita-Dr-Mahathir>
- Buku Ringkasan Wawasan Kemakmuran Bersama 2030. (2019). <https://www.epu.gov.my/en/wawasan-kemakmuran-bersama-2030>, 13 Julai 2021.
- Buku Program Pembudayaan PAK21. <http://anyflip.com/minb/tlpu/basic>, 11 September 2019
- Cg. Narzuki, <https://cgnarzuki.com/bicara-guru/kelas-abad-ke-21/>, 15 Oktober 2014
- 90 Cadangan Aktiviti Pembelajaran Abad Ke-21 Dalam Kelas, <http://www.cikgushare.com/2017/02/90-cadangan-aktiviti-pembelajaran-abad.html>, 9 Februari 2017.
- Pendidik2u. (2018). Apa Itu Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK 21). Didapatkan pada 12 Julai 2021 melalui laman web <https://www.pendidik2u.my/pembelajaran-abad-ke-21-pak21/>