



## **Kajian Rintis Terhadap Keperluan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith) di Universiti Islam Selangor (UIS)**

### ***A Pilot Study On The Requirement Of A Gamification Card Easy To Know Hadith Science (AsasDith) at Islamic University Selangor (UIS)***

**Siti Mursyidah Mohd Zin\*, Farhah Zaidar Mohamed Ramli, Suriani Sudi Phayilah Yama dan Siti Rosilawati Ramlan.**

<sup>1</sup> Jabatan al-Quran dan al-Sunnah, Universiti Islam Selangor, Malaysia, [sitimursyidah@kuis.edu.my](mailto:sitimursyidah@kuis.edu.my), 0175197774

\* Corresponding Author:

---

#### **Keywords:**

*Gamification, AsasDith, Ulum al-Hadith, tools for teaching Ulum al-Hadith, Islamic Studies, UIS*

---

#### **ABSTRACT**

*Game-based learning or gamification is often used in the learning process in the 21st century. Mainstream teaching and learning (PdP) approaches should keep pace with current technology developments. Both should apply a culture of innovation in teaching that can make the PdP process more interactive and can improve the quality of national education. Therefore, this study was carried out to see the need for the development of an Easy to Know Hadith Knowledge Gamification Card (AsasDith) for the Ulum al-Hadith course. This pilot study involved 32 students studying the Ulum al-Hadith course at the Selangor International Islamic University (UIS). This study uses a quantitative method in the form of a questionnaire. The data was analyzed descriptively to identify the need for the development of the AsasDith Card among UIS students using the (Statistical Package for Social Science) SPSS method. The results of the pilot study found that the need for the development of the AsasDith Card received a Cronbach Alpha score of  $\alpha = 0.835$  for the development of the AsasDith Card. This is because the AsasDith Card is seen to make it easier for students to improve their understanding of the Ulum al-Hadith course even though it is studied in Arabic. In addition, the AsasDith Card will also increase student motivation and subsequently make students more interested in learning the Ulum al-Hadith course. Therefore, the need for the development of the AsasDith Card is expected to give new life as a teaching tool for the Ulum al-Hadith course so that it is better understood by students of Islamic Studies.*

---

#### **Kata Kunci:**

*Gamifikasi, AsasDith, Ulum al-Hadith, alat bantu mengajar Ulum al-Hadis, Pengajian Islam, UIS*

---

#### **ABSTRAK**

*Pembelajaran berasaskan permainan (game-based learning) atau gamifikasi sering digunakan dalam proses pembelajaran pada abad ke-21. Pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) arus perdana seharusnya melangkah seiring dengan perkembangan teknologi masa kini. Kedua-duanya harus menerapkan budaya inovasi dalam pengajaran yang mampu menjadikan proses PdP menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan kualiti pendidikan negara. Justeru kajian ini di laksanakan adalah untuk melihat keperluan pembangunan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis*

---

(AsasDith) bagi kursus Ulum al-Hadith. Kajian rintis ini melibatkan 32 orang mahasiswa yang mempelajari kursus Ulum al-Hadith di Universiti Islam Antarabangsa Selangor (UIS). Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dalam bentuk soal selidik. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengenal pasti keperluan pembangunan Kad AsasDith dalam kalangan pelajar UIS menggunakan kaedah (*Statistical Package for Social Science*) SPSS. Hasil kajian rintis mendapati keperluan kepada pembangunan Kad AsasDith mendapat skor *Cronbach Alpha*  $\alpha=0.835$  terhadap pembangunan Kad AsasDith. Ini kerana Kad AsasDith dilihat dapat memudahkan pelajar untuk meningkatkan kefahaman pembelajaran kursus Ulum al-Hadith walaupun ia dipelajari di dalam Bahasa Arab. Selain itu Kad AsasDith akan turut meningkatkan motivasi pelajar dan seterusnya menjadikan pelajar lebih berminat untuk mempelajari kursus Ulum al-Hadith. Justeru, keperluan kepada pembangunan Kad AsasDith diharap dapat memberi nafas baru dalam sebagai alat bantu mengajar kursus Ulum al-Hadith agar ia lebih difahami oleh mahasiswa Pengajian Islam.

---

Received: March 31, 2024

Accepted: April 30, 2024

Online Published: June 30, 2024

## 1. Pengenalan

Pembelajaran berasaskan permainan (*Game-based learning*) atau gamifikasi sering digunakan dalam proses pembelajaran pada abad ke-21. Pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) arus perdana seharusnya melangkah seiring dengan perkembangan teknologi masa kini. Kedua-duanya harus menerapkan budaya inovasi dalam pengajaran yang mampu menjadikan proses PdP menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan kualiti pendidikan negara. Gamifikasi juga boleh digunakan sebagai pilihan atau pelengkap kepada kaedah pengajaran untuk mencapai matlamat pengajaran atau pendidikan (Cankaya & Karamate, 2009).

Gamifikasi boleh di definisikan sebagai proses pengintegrasian permainan teori dan reka bentuk, elemen gamifikasi, dan peralatan gamifikasi kepada proses pembelajaran. Malah gamifikasi di dalam proses, produk dan perkhidmatan dilihat dapat meningkatkan sikap positif, motivasi dan prestasi pelajar di dalam pembelajaran.

Secara umumnya, gamifikasi merupakan satu proses penerapan unsur permainan dalam sesuatu kursus yang bukan permainan bertujuan menjadikannya lebih menarik serta mewujudkan perasaan gembira bagi setiap individu yang terlibat. Gamifikasi dalam bidang pendidikan pula boleh difahami sebagai satu proses penerapan unsur permainan dalam penyampaian ilmu dan pengetahuan kepada para pelajar. Istilah gamifikasi mula dicetuskan pada tahun 2002 oleh pencipta permainan warga Britain bernama Nick Pelling dan ia makin banyak digunakan pada tahun 2010 (Kamasheva et al., 2015).

Penyelidikan gamifikasi dalam pendidikan turut berkembang dengan pesat. Maka telah banyak kajian dilaksanakan terutamanya praktikal gamifikasi bagi proses pembelajaran. Kajian (Ong et al., n.d.) menjelaskan mengenai keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan daripada perspektif pelajar institut pengajian tinggi (IPT). Hasil daripada soal selidik terhadap 186 responden menunjukkan gamifikasi dalam pendidikan mempengaruhi motivasi intrinsik dan motivasi akademik responden. Hasil kajian mereka turut mendapati keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan kurang dipengaruhi oleh pengalaman bermain masa lalu (*past gaming experience*) dan gaya peribadi/pembelajaran (*personality/learning style*) responden.

Selain itu tujuan utama gamifikasi ini adalah untuk memberi motivasi kepada pelajar serta merangsang dan menarik minat (de-Marcos et al., 2016; Wahid, 2020), malah kajian S. Rambely & Ahmad Shahabudin (2014) menjelaskan berlaku peningkatan penglibatan pelajar di dalam kelas hasil daripada pendekatan gamifikasi apabila ia diaplikasikan oleh pengajar. Gamifikasi di dalam pembelajaran turut mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain Schell, (2014) serta menggalakkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah McGrath, Naomi & Bayerlein (2013) serta membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan



Pappas, (2013). Wahid (2020) turut menambah bahawa pembelajaran berasaskan permainan boleh mengasah bakat pelajar malah boleh menggalakkan pelajar untuk lebih fokus dan mencipta sesuatu yang baru.

Hasil kajian Mohd Saad et al., (2017) menunjukkan keberkesanan penggunaan kaedah permainan bahasa dalam pembelajaran penterjemahan peribahasa. Kajian ini mendapati kaedah permainan tersebut efektif dalam mencetuskan suasana pengajaran lebih menarik, malah pelajar akan menjadi semakin aktif di dalam kelas dan berminat terhadap penterjemahan. Malah kenyataan yang sama turut disampaikan oleh Razali et al., (2017) melalui kajian yang dilaksanakan membuktikan peningkatan pemahaman pelajar bertambah melalui pembelajaran berasaskan kad permainan berbanding teknik pengajaran secara syarahan semata-mata.

## 2. Pengajian Hadis di Malaysia

Di dalam pengajian hadis di Malaysia, terdapat banyak kajian yang menceritakan perkembangan pengajian hadis bermula dari zaman Rasulullah SAW sehingga kini. Kaedah PdP Pengajian Hadis secara sinonimnya adalah pembelajaran berpusatkan pensyarah. Kaedah syarahan dan hafalan masih menjadi metode utama di dalam PdP Pengajian Islam. Ashaari et al. (2012). Maka kaedah ini akan menjadikan pelajar pasif serta tidak berdaya saing dalam pembelajaran. Selain itu pengajaran yang masih lagi terikat dengan kaedah lama dalam proses PdP seperti syarahan, hafalan dan soal jawab K. A. Jasmi, Tamuri, & Mohd Hamzah (2011) dan disokong oleh Amran (2020), malah tidak dapat dinafikan bahawa kaedah PdP secara bersemuka adalah kaedah PdP yang paling digemari oleh pensyarah di dalam Pengajian Islam.

Walaubagaimanapun kaedah PdP secara konvensional ini tidak dinafikan kejayaannya dalam melahirkan golongan Ulama Hadis di dunia kerana kaedah- 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. 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.

Bagi pelajar IPT masa kini sangat menerima pembaharuan di dalam pengajian hadis seperti pembelajaran secara m- pembelajaran (*M-learning*), e-pembelajaran (*E-learning*) dan lain-lain lagi yang mengikut arus masa kini untuk menjadikan pelajar lebih bermotivasi dan bersemangat (Mohd Zaidi & Hoque, 2019; Rosdi et al., 2021)

Selain itu Kajian (Abdullah, Zolkapli, & Nurul Fatonah Abdul Halim 2020; Yabi et al. 2017) menjelaskan beberapa universiti samada awam ataupun swasta dikenal pasti yang menawarkan kursus Ilmu Hadis (IH) antaranya seperti di Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah Universiti kebangsaan Malaysia (UKM), Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya (UM), Jabatan Pengajian Islam Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Fakulti Pengajian Islam dan Sains Sosial, Universiti Sultan Azlan Shah (USAS), Fakulti Pengajian Peradaban Islam dan Fakulti Syariah dan Undang-Undang Universiti Islam Selangor (UIS), dan lain-lain lagi.

Abdullah, Zolkapli, & Nurul Fatonah Abdul Halim (2020) turut menjelaskan Ilmu Hadis (IH) ini turut mempunyai nama lain dalam bahasa Arab antaranya seperti *Mustalah al-Hadith* dan *Ulum al-Hadith*. Penggunaan kedua-dua nama ini cukup sinonim bagi umat Islam di Malaysia terutamanya di IPT. Walaubagaimanapun, kajian Muhammad Faid (2014) menyenaraikan penawaran kursus ilmu hadis bagi IPT menunjukkan bahawa kursus *Ulum al-Hadith* lebih kerap digunakan. Ini bertepatan dengan kehendak Agensi Kelayakan Malaysia (MQA) yang telah meletakkan Kursus *Ulum al-Hadis* sebagai komponen teras umum pengajian Islam bagi mana-mana program di bawah standard Pengajian Islam di semua Institut Pengajian Tinggi (IPT) awam mahupun swasta diperingkat sijil, diploma sehingga sarjana muda. (Agensi Kelayakan Malaysia 2013).

Yabi et al., (2017) mencadangkan hasil dari kajian tinjauan yang dilaksanakan di IPT bagi pengajian Ulum Hadis adalah pensyarah perlu berperanan sebagai muallim dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna



dengan pengajaran berpusatkan pelajar. Pengajar juga perlu menggunakan pendekatan eklektik dengan menggabungkan semua atau sebahagian daripada kaedah tradisional dengan kaedah yang baru, menggunakan jadual dan gambarajah di dalam pembelajaran, kemahiran pedagogi Rasulullah SAW, dan melaksanakan pembelajaran aktif.

Selain itu kajian Wahid, (2020) menjelaskan bahawa pembelajaran berasaskan permainan amat diperlukan pada masa kini bagi meningkatkan keinginan pelajar di IPT untuk belajar serta dapat menarik perhatian pelajar dalam proses PdP. Pendapt ini juga seiring dengan kenyataan Rosdi et al.,(2019) yang menjelaskan pengajian hadis masa kini perlu digabungkan diantara kaedah tradisional dan moden tanpa menafikan maafat diantara keduanya. Amran,(2020) turut mencadangkan penggunaan kaedah-kaedah pengajaran seperti pencarian maklumat terarah dan lain-lain wajar dilaksanakan bagi membuka peluang kepada pelajar meneroka ilmu pengetahuan dalam bidang pengajian Islam dan hadis secara khususnya dengan semangat, komitmen, kesungguhan dan minat yang tinggi.

Ahmed & Sutton (2017) menegaskan bahawa penerapan gamifikasi di dalam PdP akan memberi kesan yang lebih efisien terhadap aktiviti yang dijalankan, mampu meningkatkan penyertaan dan kesetiaan. Malah penggunaan gamifikasi ini dilihat sangat berpotensi besar untuk diterapkan di dalam pendidikan. Maka implementasi gamifikasi di dalam Kursus *Ulum al-Hadith* akan mempengaruhi peningkatan bilangan pelajar yang menerima gred tertinggi serta penurunan perbezaan antra gred pelajar terendah dan tertinggi.

Oleh yang demikian pembelajaran secara santai dengan produk inovasi pendidikan secara tidak langsung akan memberi manfaat kepada pelajar di dalam kelas formal. Malah penggunaan gamifikasi di dalam PdP merupakan salah satu pembelajaran abad moden yang menerapkan pembelajaran secara santai tetapi masih mencapai objektif. Ab Rahman et al. (2022) menjelaskan perlaksanaan gamifikasi di dalam PdP masih tidak mampu menggantikan kaedah pembelajaran yang sebenar, ia hanya sebagai pelengkap. Pembaharuan di dalam PdP harus diperkasakan bagi melahirkan graduan Muslim yang tersedia (*future-ready*) dan kalis masa depan (*future-proof*) dalam bidang pengajian ilmu-ilmu turath Islam.

Justeru kajian rintis ini dilaksanakan dengan melibatkan 32 orang pelajar Ijazah Sarjana Muda di Universiti Islam Selangor (UIS) yang telah dan sedang mempelajari kursus *Ulum al-Hadith*. Ini kerana pelajar-pelajar yang telah atau sedang mempelajari kursus *Ulum al-Hadith* lebih memahami keperluan kepada pembangunan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith).

### 3. Metodologi Kajian

Kajian rintis ini menggunakan kaedah kuantitatif dalam bentuk soal selidik. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengenal pasti keperluan pembangunan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Ilmu Hadis (AsasDith) dalam kalangan pelajar UIS menggunakan kaedah *Statistical Package for Social Science* (SPSS).

Kajian rintis ini dijalankan untuk menguji kebolehpercayaan soal selidik yang telah dibangunkan untuk menganalisis tahap keperluan pelajar-pelajar di dalam pembangunan Kad Mudah Asas Kenali Ilmu Hadis (AsasDith).

Borang soal selidik dibina adaptasi daripada soal selidik yang telah dibina oleh Mohamed & Ali (2016) dan Geran Pembinaan Aplikasi Mobile e-KINAYAH dalam Memahami Teks Terjemahan al-Quran ke Bahasa Melayu yang diketuai oleh Dr Nasimah Abdullah (2021). Instrumen daripada penyelidikan tersebut bersesuaian dengan kajian penyelidik, namun penyelidik melakukan sedikit penyesuaian berikutan terdapat perbezaan sasaran yang dipilih dan kad gamifikasi yang ingin dibangunkan.

Taburan borang soal selidik dibahagikan kepada dua iaitu bahagian A dan bahagian B. Bahagian A mengenai demografi responden, manakala bahagian B menumpukan kepada Pembelajaran Kursus Ulum al-Hadith iaitu pembelajaran Tajuk Hadis *Mutawatir*, dan Hadis *Ahad* (*Sahih, Hasan, Daif dan Muadu*), Pembelajaran Kursus Ulum al-Hadith dan Keperluan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Asas Hadis Kursus Ulum al-Hadith. Kajian ini menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawapan.

#### 4. Kesahan Pakar Dan Keboleh Percayaan Instrument

Kesahan adalah ketepatan, kebenaran, bermakna, kebolegunaan instrumen yang membolehkan data-data diinferensi. Sesuatu instrumen boleh dianggap sesuai apabila mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan. Kesahan digunakan untuk mengukur ketepatan sesuatu ukuran yang digunakan dalam kajian. Ia bagi memastikan sama ada ukuran atau indikator yang digunakan itu mengandungi semua ciri atau gagasan yang baru berada pada konsep yang diukur. Tujuan kesahan dilakukan adalah untuk menjamin kesahan item-item instrument yang dibangunkan. Antara kaedah untuk menjadikan data kualitatif mempunyai kepercayaan yang tinggi adalah dengan melaksanakan triangulasi antara data. Nota lapangan seperti temu janji, temubual rasmi dan tidak rasmi, pemerhatian dan pengumpulan dokumen juga adalah satu bentuk kebolehpercayaan yang tinggi (Kamarul Azmi 2012).

Di dalam kajian ini proses pelaksanaan kesahan pakar telah dilaksanakan oleh dua pakar bidang yang berbeza iaitu seorang pakar bidang Hadis dan seorang pakar bidang Pendidikan. Kesahan ini dilakukan bagi memastikan soalan soal selidik yang dibangunkan adalah soalan yang bersesuaian dengan kehendak dan objektif kajian.

#### 5. Hasil Kajian Rintis dan Perbincangan

Hasil dapatan kajian rintis berkaitan bagi kursus Ulum al-Hadith dibincangkan secara umum di dalam Jadual 1. Dapatan menunjukkan bahawa para pelajar sangat meminati kursus *Ulum al-Hadith* dengan mendapat skor 4.09. Dapatan ini bertepatan dengan kajian yang dilaksanakan oleh Abdullah, Zolkapli, Nurul Fatonah & Abdul Halim (2020) dan turut di sokong oleh Yabi et al. (2017) mengenai persepsi pelajar terhadap silibus pengajian Kursus *Ulum 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 interkasi 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 kajian Royo & Mahmood (2011) menjelaskan keadah 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.

Kenyataan ini selaras dengan kajian yang dilaksanakan oleh Mohamed & Ali, (2016) yang menunjukkan tahap pengetahuan pelajar berada di tahap yang tinggi dalam pengajian hadis, malah kaedah pengajaran yang digunakan oleh pensyarah turut diterima baik.

Begitu juga dengan kajian Abdullah et al., (2020) menunjukkan tiada dalam kalangan responden yang menunjukkan tidak berminat dengan kursus *Ulum al-Hadith* ini kerana ia merupakan sumber kedua di dalam penyariatian Islam.

Perkara	Min
1. Saya meminati kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i>	4.09
2. Saya senang menguasai kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i>	3.81
3. Saya boleh memahami tajuk-tajuk dalam kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> dengan mudah	3.84
4. Saya suka mempelajari kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> jika menggunakan pendekatan teknologi	3.91
5. Saya suka mempelajari kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> jika menggunakan pendekatan multimedia	3.78

6. Saya akan lebih mudah memahami kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> jika menggunakan pendekatan gamifikasi berasaskan kad permainan.	3.97
7. Pensyarah pernah menggunakan bahan bantu mengajar menggunakan pendekatan gamifikasi berasaskan kad permainan dalam pengajaran kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i>	3.09
8. Saya pernah menggunakan pendekatan gamifikasi berasaskan kad permainan dalam pembelajaran kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> .	3.13

**Jadual 1: Pembelajaran Kursus *Ulum al-Hadith***

Selain itu di dalam bab pemahaman pelajar terhadap pembahagian Hadis Mutawatir dan Hadis *Ahad*, secara umumnya pelajar yang mempelajari kursus *Ulum al-Hadis* memahami kursus ini dengan baik.

Walaubagaimana 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-Hadis* 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 Suriani Sudi (2023) menegaskan bahawa penggunaan teknologi di dalam PdP Pengajian Hadis menjadi satu keperluan di dalam PdP hadis masa kini. Ini kerana hasil kajian mendapati hanya sebahagian sahaja pensyarah UIS yang menggunakan teknologi di dalam PdP Hadis seperti melayari laman sesawang hadis, YouTube dan sebagainya sebagai bahan bantu mengajar, manakala masih terdapat sebilangan kecil pensyarah hadis UIS yang tidak menggunakan pendekatan teknologi lantaran tiada keyakinan penuh terhadap laman sesawang hadis sebagai sumber rujukan di dalam PdP dan lebih selesa mengajar menggunakan pendekatan tradisional.

Perkara	Min
1. Saya mengetahui bahawa Hadis <i>Mutawatir</i> dan Hadis <i>Ahad (Sahih, Hassan, Dhaif, Maud'u)</i> adalah salah satu elemen yang terdapat dalam <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i>	4.44
2. Saya dapat mengenal pasti kategori hadis dalam kursus <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> dengan baik	4.06
3. Saya dapat memahami kategori hadis dengan mudah.	3.97
4. Saya dapat membezakan definisi yang bagi setiap kategori hadis yang mudah	3.88
5. Saya dapat memahami contoh bagi setiap kategori hadis dengan baik	3.63
6. Saya dapat memahami syarat bagi setiap kategori hadis dengan baik	3.91
7. Saya dapat memahami hukum pendekatan dalam pembelajaran kategori hadis	3.91

**Jadual 2: Analisis Pembelajaran Tajuk Hadis *Mutawatir* dan Hadis *Ahad***

Di dalam kaedah pembelajaran kursus *Ulum al-Hadith*, pelajar menunjukkan respon yang positif mendapat mendapat skor 3.09. Namun skor peralatan untuk mempelajari *Ulum al-Hadith* mendapat skor min 2.94 yang mana ia lebih rendah berbanding yang lain.

Maka Yabi et al., (2017) mencadangkan agar para pensyarah melakukan anjakan paradigma dan pengintegrasian diantara kaedah pengajaran secara tradisional dan moden di dalam PdP *Ulum al-Hadith*.

Malah kenyataan ini turut disokong oleh Mohamed Rosly & Khalid, (2017) yang mencadangkan agar pemerksaan penggunaan gamifikasi dalam kalangan pelajar, pendidik dan pereka bentuk bahan pengajaran perlu selangkah ke hadapan dalam memilih elemen dan mengaplikasikan bahan kandungan ke dalam konteks pendidikan dalam memastikan penyampaiannya agar lebih berkesan. Ini kerana ia akan menjadi satu strategi

yang kuat dalam meningkatkan program pendidikan negara, meningkatkan minat dan simulasi pelajar dan sekaligus mencapai objektif pembelajaran dengan mempengaruhi tingkah laku pelajar dalam persekitaran PdP.

Perkara	Min
1. Saya mudah memahami kursus <i>Ulum al-Hadith / Mustalah al-Hadith</i>	3.09
2. Saya berminat mempelajari <i>Ulum al-Hadith / Mustalah al-Hadith</i>	3.91
3. Peralatan untuk mempelajari ilmu <i>Ulum al-Hadith / Mustalah al-Hadith</i> mencukupi	2.94
4. Saya mampu untuk menguasai ilmu Bahasa Arab	3.22
5. Kitab/ buku pembelajaran <i>Ulum al-Hadith / Mustalah al-Hadith</i> sesuai dengan saya	3.69
6. Keadaan di kelas <i>Ulum al-Hadith / Mustalah al-Hadith</i> kondusif	3.59
7. Metode Pengajaran pensyarah <i>Ulum al-Hadith / Mustalah al-Hadith</i> memberangsangkan	3.63

**Jadual 3: Pembelajaran Kursus *Ulum al-Hadith***

Bagi aspek keperluan pembangunan Kad AsasDith hasil dapat menunjukkan skor min 4.13 yang mana Kad AsasDith dijangka dapat membantu kefahaman pelajar di dalam kategori hadis.

Ini kerana hasil kajian Singh et al., (2021) menjelaskan impak PdP melalui kad permainan sangat membantu dalam meningkatkan cara pembelajaran matematik terutamanya didalam bab sistem angka. Begitu juga dengan kajian Susanti (2021) turut menyokong kenyataan di atas bahawa kad permainan dapat menyediakan cara yang inovatif dalam pembelajaran seperti unsur interaktif yang merangsang pembelajaran selain itu ia juga akan meningkatkan rasa ingin tahu dan merangsang pembelajaran.

Melalui kaedah kad permainan ini, pelajar pasif juga mula menunjukkan minat, seronok, dan tidak bosan dengan sesi PdP. Maka pensyarah perlu menentukan permainan yang mana hendak dipilih mengikut keupayaan pelajar dan dapat memberi peluang kepada semua pelajar untuk melibatkan diri secara aktif. Justeru bahan bantu mengajar berasaskan gamifikasi kad permainan bukan digital dijangka berpotensi untuk membangunkan skill kognitif untuk kursus *Ulum al-Hadith*. Antara lain ia efektif untuk merangsang deria penglihatan, pendengaran dan sebutan bagi istilah-istilah *Ulum al-Hadith*.

Perkara	Min
1. Pembinaan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Asas Ilmu Hadis (Kad AsasDith ) dapat membantu pembelajaran Kategori Hadis.	3.88
2. Pembelajaran menggunakan Kad Gamifikasi Mudah Kenali Asas Ilmu Hadis (Kad AsasDith) lebih mudah berbanding pembelajaran secara konvensional.	3.87
3. Elemen kad gamifikasi (gambar, warna, infografik, katakunci) dapat menarik minat saya untuk belajar tajuk kategori hadis.	4.03
4. Penggunaan Kad AsasDith dapat membantu kefahaman saya terhadap kategori hadis.	4.13
5. Kad AsasDith yang menerangkan kategori hadis dapat membantu saya memahami Ilmu <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i>	4.12
6. Kad AsasDith yang memuatkan definisi kategori hadis dapat membantu saya mengingatkan kategori hadis.	4.00
7. Kad AsasDith yang memuatkan contoh kategori hadis dapat membantu saya memahami kategori hadis.	4.00
8. Kad AsasDith yang memuatkan syarat kategori hadis dapat membantu saya menentukan kedudukan kategori hadis.	4.03
9. Kad AsasDith yang memuatkan hukum kategori hadis dapat membantu saya menentukan hukum kategori hadis berdasarkan pandangan ulama hadis.	4.03
10. Kad AsasDith dapat memudahkan saya untuk meningkatkan kefahaman pembelajaran <i>Ulum al-Hadith/Mustalah al-Hadith</i> dalam Bahasa Arab	4.09
11. Kad AsasDith dapat meningkatkan motivasi saya dalam pembelajaran <i>Ulum</i>	4.13



*al-Hadith/Mustalah al-Hadith.*

**Jadual 4: Keperluan Kad Gamifikasi Mudah Kenali AsasDith bagi Kursus *Ulum al-Hadith***

Dapatan kajian Jasmi (2017) menjelaskan perbezaan tahap kognitif bagi setiap pelajar memerlukan pensyarah berinovasi untuk pelaksanaan PdP yang berbeza mengikut 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 P&P. Abdul Wahab (2021).

Justeru, pembangun Kad AsasDith wajar dibangunkan sebagai salah satu alat bantu mengajar, maka pelajar boleh belajar secara berkumpulan mahupun secara bersendirian dengan menggunakan bahan gamifikasi ini. Selain itu nilai keseluruhan *Alpha Cronbach* bagi kajian rintis ini adalah 0.835. Menurut Bond dan Fox, 2007, dalam Faizal et al. (2014) nilai yang melebihi 0.60 adalah satu nilai yang boleh diterima malah ia juga menunjukkan item berkenaan mempunyai kestabilan dan boleh dipercayai serta boleh digunakan dalam kajian penyelidikan yang sebenar.

## 6. Kesimpulan

Secara umumnya hasil kajian menunjukkan bahawa kebanyakan responden memberikan respon yang sangat positif terhadap keperluan pembangunan Kad Gamifikasi Mudah Asas Kenali Ilmu Hadis (AsasDith). Ini dibuktikan dengan hasil analisis soal selidik yang menunjukkan skor min bagi kesemua item yang berkaitan dengan pembangunan Kad AsasDith mendapat tidak kurang daripada 3.87.

## 7. Penghargaan

Geran Penyelidikan Pertengahan Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor. Kad Gamifikasi Mudah Kenali ilmu Hadis (AsasDith). Kod Penyelidikan 2022/P/GPIK/GPM-06/025

## 8. Rujukan

- Abdul Wahab, Norshahriah. 2021. 'Gamifikasi Suntik Motivasi Pelajar Semasa P&P'. *Utusan Malaysia*, July 18.
- 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.
- de-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On The Effectiveness Of Game-Like And Social Approaches In Learning: Comparing Educational Gaming, Gamification & Social Networking. *Computers & Education*, 95, 99–113. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.008>
- Faizal, Bekri, Ruhizan & Ridzwan, (2014) *Kesahan dan Kebolehppercayaan Instrumen Pemindahan Pembelajaran berdasarkan Pendekatan Model Rasch: Kajian Rintis Universiti Tun Hussein Onn Malaysia*. First Technical and Vocational Education International Seminar 2014 (TVEIS 2014).
- Jasmi, Kamarul Azmi. 2017. 'Inovasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran'. (December 2016).
- Kadri, S., & Yabi, S. (2017). Persepsi Pelajar Terhadap Proses Pengajaran dan Pembelajaran Kursus Ulum Hadith di USIM. *2nd International Muzakarah and Mu'tamar on Hadith*.



- Kamarul Azmi Jasmi. (2010) Metodologi Pengumpulan Data dalam Pengkajian Kualitatif. Fakulti Tamadun Islam. Universiti Teknologi Malaysia.
- Kamarul Azmi. (2012) Pengkajian Kualitatif Dalam Sains Sosial. *Kertas kerja dibentangkan di Kursus Pengkajian Kualitatif siri 1 2012 pada 28-29 Mac 2012 di Puteri Resort Melaka anjuran Institut Pendidikan Guru Malaysia*
- Mohamed, N. S., & Ali, M. A. M. 2016. Tahap Pengetahuan dan Persepsi Pelajar terhadap Pengajian Hadith di Universiti Sultan Zainal Abidin The Level of Student Knowledge and Perception of Hadith Studies at Universiti Sultan Zainal Abidin. *Islamiyyat*, 38(2), 155–163.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. 2017. Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21 : Trend Integrasi Teknologi Gamifikasi*, 144–154.
- Mohd Saad, N. H., Abd. Karim, R., Farahidatul Akmar, & Mohd Zain, Z. 2017. Keberkesanan Penggunaan Kaedah Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Penterjemahan Peribahasa. *Jurnal Antarabangsa Alam Dan Tamadun Melayu*, 5(3).
- Mohd Zaidi, N. N., & Hoque, M. 2019. Application of e-Learning for Teaching Hadith in Higher Education Institutional Education in Malaysia: A Literature Review Islamic Studies in Higher Education Institutions. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*, 3(December), 28–34.
- 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 The Influence of Mental and Emotional Readiness on The Academic Excellenet of Learning Ulum Hadith Among Students : A Case St.* 179–191.
- Ong, D., Yuen Yeng, C., Hong, C. W., & Young, K. T. TT. Motivation of learning: An assessment of the practicality and effectiveness of gamification within a tertiary education system in Malaysia. *World Academy of Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education*, 131–146.
- Prensky, Marc. 2002. 'The Motivation of Gameplay: The Real Twenty-First Century Learning Revolution.' *The Horizon* 10(1):1–14.
- Razali, W. N., Mohd. Amin, N., Kudus, N. V., & Musa, M. K. 2017. Using Card Game to Improve Vocabulary Retention: A Preliminary Study. *International Academic Research Journal of Social Science*, 3(1), 30–36.
- Rosdi, A. Z., Hassan, S. N. S., & Muhamad, N. A. F. 2019. Pengajian Hadis Tradisional Dan Moden: Tinjauan Awal Literatur. *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*.
- Rosdi, A. Z., Syed Hassan, S. N., & Mahfuz, M. S. 2021 Penerimaan Pelajar dan Penggunaan M-Pembelajaran Terhadap Pengajian Hadis. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1). <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.103>
- Samah, Rosni. 2009. *Isu Pembelajaran Bahasa Arab Di Malaysia*. Universiti Sains Islam Malaysia.
- S. Rambely, A., & Ahmad Shahabudin, F. 2014. Permainan Matematik Sifira Memupuk Minat Terhadap Pembelajaran Matematik. *Journal of Quality Measurement and Analysis*, 10(2), 111–119.
- Singh, P., Hoon, T. S., Md Nasir, A., Md Ramly, A., Md Rasid, S., & Meng, C. C. 2021. Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(2), 693. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>



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.jurnal.kuis.edu.my/hadis/](http://www.jurnal.kuis.edu.my/hadis/)  
Bandar Seri Putra, 43600, Bangi, Selangor (Darul Ehsan) Malaysia.  
Tel: 03-8911 7000 Ext: 6129/6130, Fax: 03-8926 6279  
**Vol. 14, No. 27 (June 2024)**

- Susanti, K. 2021. Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak. *El-Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 36–41.
- Suriani Sudi, Rosni Wazir, Siti Mursyidah Mohd Zin. 2023. Penggunaan Laman Web dan Aplikasi dalam Pengajaran Hadis di Universiti Islam Selangor. *Jurnal Hadis*. Vol 13. No 26. Institut Kajian Hadis dan Akidah, Universiti Islam Selangor, (UIS).
- Wahid, R. 2020. Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Pelajar Institusi Pengajian Tinggi. *Journal of Education and Social Sciences*, 16(1), 9–13.
- Yabi, S., Kadri, S., Nor, Z. M., & Amin, M. F. M. 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.