

## PANDUAN REKA BENTUK GAMIFIKASI PATUH SYARIAH

*(Syariah Compliant Gamification Design Guide)*

WAN ALI AKBAR WAN ABDULLAH

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor,  
Malaysia

---

### ABSTRAK

Gamifikasi adalah inovasi yang *trendy* dalam dunia pendidikan pada hari ini. Keadaan ini menyebabkan ramai guru dan penyelidik mula melibatkan diri mereka bentuk inovasi berasaskan gamifikasi. Namun, perbincangan mengenai hukum gamifikasi telah lama dibincangkan oleh para fuqaha'. Hal ini menyebabkan pengkaji berminat untuk meneroka kaedah reka bentuk gamifikasi yang digunakan oleh guru inovatif pendidikan Islam. Kajian dijalankan menggunakan reka bentuk kajian kes, berdasarkan pendekatan kualitatif. Lapan peserta kajian dikaji. Pemilihan dibuat berdasarkan teknik persampelan bertujuan. Dapatan menunjukkan terdapat 10 panduan patuh syariah yang dibincangkan oleh peserta kajian ketika mereka bentuk gamifikasi, iaitu; 1) mesti dibina untuk tujuan pendidikan, 2) grafik yang digunakan mesti patuh syariah, 3) permainan tidak ada unsur judi, 4) mesti ada penerapan nilai, 5) menjaga harta intelek orang lain, 6) mesti meraikan kemahiran sebenar, 7) direka bentuk berdasarkan permainan tradisional sedia ada, 8) menyelitkan unsur didik hiburan, 9) latar belakang gamifikasi mestilah sesuai dengan konteks permainan, dan 10) impak inovasi mestilah signifikan. Dapatan dapat dijadikan panduan kepada inovator lain mengenai kaedah membangunkan inovasi berasaskan gamifikasi yang patuh syariah.

**Kata kunci:** Inovasi pengajaran; gamifikasi; inovasi pendidikan Islam; patuh syariat

## **ABSTRACT**

*Gamification is a trendy innovation in the education world today. It has caused many teachers and researchers to start engaging themselves in gamification-based innovation. However, the discussion on the law of gamification has long been discussed by the fuqaha'. Therefore, the aim of this study is to explore the gamification design methods used by the innovative Islamic Education teachers. This case study was conducted qualitatively. Eight participants were selected based on purposive sampling technique. The findings showed that there were 10 shariah compliant guidelines discussed by the participants when designing gamification, namely; 1) serve educational purposes, 2) contain shariah compliant graphics, 3) contain no gambling elements, 4) instill values, 5) protect others's intellectual property, 6) support real skills, 7) traditional games oriented, 8) contain infotainment elements, 9) backgrounds fit the context of the game, and 10) provide significant impacts. The findings can guide other innovators to develop sharia compliant gamification-based innovation.*

**Keywords:** *Teaching innovation; gamification; Islamic education innovation; syariah compliance*

## **PENGENALAN**

Gamifikasi adalah salah satu bentuk inovasi yang menjadi trend dalam penghasilan inovasi pengajaran pada hari ini. Istilah gamifikasi mula digunakan sejak 2010 dan mula popular setahun selepas itu (Dichev & Dicheva 2017). Gamifikasi bermaksud pengenalan atau aplikasi elemen permainan dalam konteks bukan permainan (World Government Summit 2016). Gamifikasi juga boleh difahami sebagai adalah satu usaha untuk menyahkan pedagogi terhadap amalan pedagogi formal (Buck 2017). Proses nyah pedagogi itu membolehkan pedagogi berlangsung secara tanpa sedar. Kajian Dichev dan Dicheva (2017) menunjukkan bahawa gamifikasi paling banyak digunakan dalam subjek ICT (39%) dan aktiviti yang paling banyak digunakan adalah aktiviti pembelajaran *online* (31%).

Gamifikasi turut digunakan secara meluas dalam pengajaran dan pembelajaran subjek-subjek yang mengajar mengenai Islam. Gamifikasi dalam pendidikan Islam didefinisikan sebagai satu kaedah baru bagi penyampaian ilmu dan maklumat tentang Islam (Azman Ab Rahman 2018). Gamifikasi dalam pengajaran Islam banyak dikesan digunakan dalam bidang fiqh dan jawi. Dalam fiqh, antaranya pengajaran zakat; adanya inovasi *Global Zakat Game* (Azman Ab Rahman 2018), pengajaran haji; ada inovasi Pintar Haji (Manirah Othman 2016), pengajaran fiqh muamalat; ada inovasi *i-Eco* (Noor Izzuddin Mat Zain et al. 2015), pengajaran wakaf; ada inovasi Global

Wakaf Game (Farhana Mohamad Suhaimi et al. 2018), dan pengajaran faraid; ada inovasi Global Faraid Game (Azman Ab Rahman et al. 2018). Dalam jawi pula, ada pelbagai jenis inovasi seperti; Sahibba Jawi (Muhamad Hairul Wakiman 2018), Putarku Serba-serbi (Muhamad Hairul Wakiman 2015), dan Roda Jawi (Wan Ali Akbar Wan Abdullah & Nursafra Mohd Zhaffar 2016). Kewujudan inovasi pendidikan Islam ini menunjukkan penerimaan para asatizah terhadap kaedah gamifikasi dalam pendidikan.

Signifikannya perbincangan mengenai gamifikasi yang patuh syariah adalah disebabkan dalam kitab fiqh, ada dibahaskan secara khusus mengenai hukum gamifikasi (اللعبة). Ada perbincangan-perbincangan khusus dalam kalangan fuqaha' mengenai hukum permainan tertentu seperti permainan dadu dan catur (Wahbah az-Zuhaili n.d.). Secara umumnya, Islam tidak melarang permainan kerana permainan adalah fitrah manusia yang sukakan keseronokan (Al-Qaradhawi 2016). Walau bagaimanapun, ada larangan tertentu berdasarkan nas, seperti larangan penggunaan dadu (*an-Nardashir*) yang diumpamakan orang yang menggunakannya seperti mencelup tangannya dalam daging khinzir dan darahnya (Ibnu Majah n.d.; Muslim n.d.) dan melakukan dosa kepada Allah dan rasul-Nya (Abu Daud 2009: 4938). Larangan-larangan begini sangat jelas. Namun, Al-Qaradhawi (2016) cenderung untuk mengatakan hukum penggunaan dadu dalam permainan adalah harus. Hukumnya menjadi haram jika disertai dengan unsur judi. Pandangan Al-Qaradhawi (2016) ini selari dengan pandangan Mufti Wilayah Persekutuan (2017). Oleh yang demikian, penggunaan dadu turut digunakan sebagai cadangan aktiviti dalam buku teks Pendidikan Islam tingkatan 1 (Rijaluddin Yahya et al. 2016). Walau bagaimanapun, ada kaedah-kaedah tertentu yang ditetapkan oleh para fuqaha' agar inovasi yang direka bentuk tidak terkeluar daripada batasan syarak yang dibenarkan. Kajian ini dijalankan untuk memperincikan panduan mereka bentuk inovasi berasaskan gamifikasi agar ianya berada dalam kerangka yang dibenarkan syarak.

## **METODOLOGI**

Kajian ini dijalankan secara kajian kes, menggunakan pendekatan kualitatif. Data diperolehi daripada temu bual dan analisis dokumen terhadap guru inovatif pendidikan Islam (GIPI) berkenaan inovasi gamifikasi yang dihasilkan. Pemilihan peserta kajian dan inovasi dibuat berdasarkan kaedah persampelan bertujuan. Empat kriteria ditetapkan, iaitu; 1) menghasilkan inovasi gamifikasi dalam pendidikan Islam, 2) memenangi pertandingan inovasi sekurang-kurangnya di peringkat negeri, 3) tidak lokek berkongsi maklumat mengenai inovasi yang telah dihasilkan, dan 4) mudah didekati dan bekerjasama. Lapan peserta kajian terlibat dengan kajian ini. Demografi peserta kajian dapat difahami melalui jadual di bawah:

JADUAL 1 Demografi peserta kajian dan inovasi yang dihasilkan

Peserta kajian	Inovasi yang dianalisis
Ustaz Uwais	<ul style="list-style-type: none"><li>• i-5</li><li>• Eksplorasi Jom Solat</li><li>• <i>Global Zakat Games</i></li><li>• Pintar Haji</li><li>• <i>The Battle of Tajweed</i></li></ul>
Ustaz Zakkir	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawi Abqori</li><li>• Jari Jawi</li></ul>
Ustazah Huda	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roda Audit Solat (RAS)</li></ul>
Ustazah Aleeya	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saintis Ibadah Kit</li></ul>
Ustazah Ainur	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solatku <i>Power!</i></li><li>• <i>i-smartbox</i></li></ul>
Ustaz Imdad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kit MaBaSol</li><li>• Kit Solat <i>Awesome</i></li></ul>
Ustazah Aisyah	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permainan Digital Kembara Haji</li></ul>
Ustazah Arisyah	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roda Impian Istilah</li></ul>

Pengumpulan data mengambil masa lebih kurang 18 bulan. Tempoh tersebut melebihi tempoh yang diambil oleh pengkaji kualitatif lain, antaranya; 12 bulan oleh Nursafra Mohd Zhaffar (2017) dan 15 bulan oleh Fatahiyah Elias (2020). Tempoh yang lama berada di lapangan meningkatkan kesahan kajian (Creswell & Miller 2000). Hal ini kerana *rapport* yang terbina antara pengkaji dan peserta kajian menyebabkan tiada data yang ingin diselindungi serta membantu kewujudkan ketepuan data (Zanaton Iksan et al. 2016). Data dianalisis menggunakan Nvivo Plus 12. Proses analisis merangkumi proses pemilihan, pengurangan dan pemberian makna kepada data yang diperolehi (Patton 2002). Kaedah perbandingan berterusan turut diaplikasikan, membolehkan perbandingan antara set data daripada seorang peserta kajian pada waktu yang berlainan dan lokasi berbeza dilakukan (Bogdan & Biklen 2003).

## DAPATAN KAJIAN

Dapatan menunjukkan peserta kajian mengakui bahawa penghasilan inovasi adalah untuk mengelakkan perkara haram dilakukan oleh pelajar. Contohnya, perbuatan meniru dalam peperiksaan. Jelas Ustaz Imdad:

*“Nak hindar larang itu kena berinovasi jugalah... Adakah dengan meniru itu satu cara untuk lulus? Yes. Tetapi dilarang kan? ... So macam mana nak kaedah tak meniru ini? ... Kita buat (inovasi) ini, adalah salah satu kaedah juga untuk kita elak daripada terjebak daripada buat benda-benda yang begitu” (S6U6TB1).*

Pada masa yang sama, ada inovasi yang patuh syariah dan tidak patuh syariah. Dari segi teknikaliti inovasi, sama sahaja. Yang membezakan antara sesuatu itu patuh atau tidak patuh syariah adalah pada unsur halal dan haram yang ada pada sesuatu inovasi itu. Jelas Ustaz Zakkir:

*“Kalau teknologi itu, sama sahaja. Cuma isi kandungan itulah. Ataupun penggunaan yang boleh membawa kepada yang halal atau haram” (S2U2TB1).*

Selagimana inovasi yang dihasilkan itu patuh syariah, maka penggunaannya diharuskan. Jelas Ustaz Zakkir:

*“Pada saya tidak ada beza (inovasi Islam dan bukan Islam). Cuma dari segi kandungan atau pun cara penggunaan itu, selagi tidak melanggar syarak, kita diharuskanlah untuk menggunakannya” (S2U2TB1).*

Maka, panduan penghasilan inovasi patuh syariah mestilah berdasarkan panduan al-Quran dan hadis. Jelas Ustaz Zakkir:

*“apa sahaja benda yang kita hendak hasilkan... Apa benda yang kita hendak lakukan, berdasarkan panduan itulah. Al-Quran dan juga hadis.... Mesti tidak melanggar syarak. supaya benda itu, ada manfaat untuk diri kita dan juga orang lain” (S2U2TB1).*

Oleh itu, semakan dan penelitian akan dilakukan oleh peserta kajian terhadap inovasi yang telah dihasilkan, agar tidak melanggar batasan syarak, sebelum ianya digunakan, sama ada untuk tujuan pengajaran atau penjualan. Jelas Ustaz Zakkir,

*“Berlaku secara langsunglah. Jadi kita membuat sesuatu itu, kita menelitilah, isi kandungan, apa yang kita nak paparkan, tak ada unsur-unsur yang berlawanan ke, bercanggah dengan syarak ke, perintah Allah ini semua, insya'Allah kita boleh endorselah” (S2U2TB1).*

Sebagai muslim, panduan reka bentuk gamifikasi mestilah patuh syariah. Dapatan berjaya membentuk 10 tema berkenaan ciri-ciri gamifikasi patuh Syariah yang menjadi panduan dalam penghasilan inovasi.

## 1. Mesti dibina untuk tujuan pendidikan

Isu ini terkait dengan niat dan matlamat penghasilan inovasi gamifikasi. Dalam hal ini, Ustazah Arisya menjelaskan:

*“Sebab dia (inovasi dalam Islam), mendidik jiwa kita ke arah yang lebih kreatif, selepas itu amanah, pastu cuba keluar daripada kepompong, cuba untuk buat sesuatu yang lebih bermanfaat kepada masyarakat” (S8U8TB1).*

Maka, semua inovasi gamifikasi ini dibina untuk tujuan pendidikan. i-5, Saintis Ibadah Kit dan Roda Impian Istilah dibina untuk pengajaran umum mengenai rukun Islam. Manakala ada inovasi dibina untuk tujuan pengajaran topik-topik tertentu, seperti inovasi Eksplorasi Jom Solat, RAS, Solatku *Power!* dan Kit Solat *Awesome* memberi fokus kepada tajuk solat. Keperluan pembinaan inovasi gamifikasi dengan niat khusus untuk pendidikan adalah untuk menghindarkan gamifikasi yang dibina daripada digunakan semata-mata untuk permainan dan mengakibatkan ia tidak bermanfaat, menyia-nyiakan waktu serta memaling pemainnya daripada mengingati Allah. Jika hal yang demikian berlaku, maka hukum aplikasi gamifikasi menjadi makruh (Wahbah az-Zuhaili n.d.).

Sebagai tambahan, perlu ada peringatan dalam panduan agar guru tidak berlepas tangan ketika pelajar belajar dengan menggunakan inovasi gamifikasi tersebut. Hal ini untuk mengelakkan pelajar bermain tanpa belajar. Ustazah Huda berkata:

*“budak ini dia punya konsep. Dia nak main sahaja... Jadi setiap kali kita masuk. Ustazah, nak main la ustazah. Nak main. Ha! Jadi kita nampak kita kena betulkan” (S3U3TB3).*

Dalam hal ini, guru perlu berperanan sebagai pembimbing dan tidak boleh berlepas diri. Jelas Ustaz Uwais:

*“Itulah antara kontra tentang game ini... Kita perlu kawalan daripada guru (supaya tidak berlaku main sahaja tanpa belajar) ... sebagai fasilitator la, kan... Maksudnya kita kena bersama-sama. Bahkan ketika bermain mungkin ada kad-kad jawapan yang memerlukan kefahaman kita, penerangan daripada kita”. Peranan guru ketika pembelajaran menggunakan gamifikasi mesti dijelaskan dalam panduan permainan (S1U1TB2).*

## 2. Grafik yang digunakan mesti patuh syariah

Antara contoh grafik yang mesti dielakkan adalah gambar tidak menutup aurat. Hal ini seperti dinyatakan oleh Ustazah Ainur:

*“Benda tu (letak gambar perempuan seksi dalam inovasi) kita panggil macam... Adab kot.*

*Boleh je kalau dia tutup benda tu (tak pakai)” (S5U5TB1).*

Tambah Ustaz Zakkir pula:

*“Bahan-bahan terlarang, benda-benda berunsurkan lucah ke, apa-apa ke” (S2U2TB1).*

Maka, analisis yang dilakukan terhadap produk yang dihasilkan, walaupun ada gambar ikon lelaki dan perempuan digunakan, namun semuanya mematuhi peraturan berpakaian menurut syariat. Antaranya seperti yang terdapat pada inovasi i-5, *The Battle of Tajweed*, Eksplorasi Jom Solat, Pintar Haji, RAS dan Jawi Abqori. Selain itu, grafik yang digunakan juga tidak boleh mempunyai unsur penyebaran agama lain. Jelas Ustaz Zakkir:

*“Bahan-bahan terlarang... yang boleh menghasut untuk menyertai agama lain ke, penyebaran-penyebaran ajaran ke, tapi dia menggunakan teknologi” (S2U2TB1).*

Hal ini sama seperti larangan permainan catur yang dibuat kerana patung-patung yang digunakan sebagai bidak (Wahbah az-Zuhaili n.d.).

### 3. Permainan tidak ada unsur judi

Isu larangan penggunaan dadu yang disebutkan dalam hadis, sebenarnya merujuk kepada larangan perjudian, yang boleh disamakan seperti *al-azlaam* (al-Maidah, 5:3; 5:90) (Wahbah az-Zuhaili n.d.). Maka, panduan yang dibuat untuk inovasi gamifikasi, mesti dijelaskan larangan-larangan agar tidak ada pertarungan dibuat pada permainan tersebut. Hal ini tidak ditemui dinyatakan dalam mana-mana panduan penggunaan inovasi yang dibuat oleh peserta kajian. Namun, oleh kerana pengharaman judi diketahui oleh orang Islam secara umum, maka peserta kajian berpandangan, ia tidak perlu dinyatakan secara nyata kerana, *“Dia berlaku secara (tidak) langsunglah” (S2U2TB1).*

### 4. Mesti ada penerapan nilai

Hal ini yang menjadi keutamaan peserta kajian, sehingga mereka memilih topik-topik yang dekat dengan penerapan nilai, agar perubahan akhlak itu berlaku. Isu ini yang mendorong Ustaz Uwais menghasilkan gamifikasi memberi fokus kepada rukun Islam dan solat. Katanya:

*Seorang nazir tanya ana. Ustaz ni, cemerlang, cemerlang. Agama dapat A... Budak-budak ni sembahyang, macamana? Sentap... Sebab tu ana pun cakap dengan pengetua, kita sekolah biasa ni, nak hasilkan 100 orang straight A, susah. So kita kena sediakan satu basic yang kuat untuk diorang, yang mana kalau dah habis sekolah... Jadi mekanik yang beriman. Tukang*

*cuci yang beriman. Yang berintegriti. Macamana? Kita pastikan basic diorang kukuh. Diorang celik, diorang cakna solat (S1U1TB1).*

Hal ini dipersetujui oleh Ustaz Imdad, yang turut memberi fokus kepada penghasilan inovasi dalam topik solat, dan tidak memberikan penekanan kepada bentuk inovasi yang canggih kerana ditakuti menyebabkan sukar berlaku penerapan nilai. Katanya, *“Setuju juga (inovasi yang canggih)... Satu tarikan untuk budak sebenarnya... Tapi kita base kita... nilai, based kepada Allah, based kepada hasil. Bukan based kepada cara nak tu, memang penting juga sebenarnya tapi itu saya tak utamakan. Saya utamakan ini” (S6U6TB1).*

#### 5. Jaga harta intelek orang lain

Isu ini timbul kerana dalam beberapa keadaan, inovasi gamifikasi yang dihasilkan, turut dihubungkan dengan bahan inovasi milik inovator lain. Contohnya, penggunaan kod QR pada Jawi Abqori yang dipaut kepada aplikasi semakan jawi yang dihasilkan oleh seorang munshi jawi. Peserta kajian mengambil inisiatif memohon kebenaran daripada inovator tersebut. Jelas Ustaz Zakkir:

*“Sekarang ini (panduan jawi) banyak dekat apps... (Perisian ini) dia memang sentiasa update... Dia rumi to jawi nama dia... Ustaz ni, (saya) berkenalan dengan dia, lepas tu dia pandai buat, lepas tu saya minta izin lah... Nak letakkan dia dekat (Jawi Abqori) sini” (S2U2TB2).*

Pada masa yang sama, ada peserta kajian yang cenderung untuk menghasilkan sendiri semua bahan yang terkait dengan inovasinya. Contohnya Ustazah Aleeya:

*“Macam ada QR Code, maknanya budak tengok video... Sebelum diorang nak buat, kena tengok video yang saya dah buat ni” (S4U4TB2).*

Ada juga peserta kajian yang mengupah orang lain untuk menghasilkan sesuatu yang diluar kemahirannya. Contohnya seperti yang dinyatakan oleh Ustaz Uwais:

*Dia rakan yang menjayakan AR ni. Gameboard ni... Dia kalau nak, dia kata, upah dia. Saya kata, saya nak belajar ni. Belajarlah online kejap. Tapi syeikh, memang makan masa... Dia tanya macam ni ha je... Ustaz nak segera ke, lambat? Saya nak segera... Kalau ustaz nak segera, saya boleh buat... Kadang-kadang, betul... kita manusia ni, kita perlukan kepakaran orang lain (S1U1TB1).*



## 6. Mesti meraikan kemahiran sebenar

Contoh kemahiran sebenar adalah, jika guru inovatif menghasilkan inovasi dalam topik solat, maka penekanan patut diberikan pada kemahiran amali dan qauli solat. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Ustazah Ainur mengenai Solatku Power:

*“Bila dia main, dia kena pada tempat tu, maksudnya dam tu terjatuh dekat tempat, contohnya, macam mana nak baca doa qunut. So dia kena baca doa qunut, dia kena tunjukkan macam mana nak angkat tangan, doa qunut tu”* (S5U5TB2). Begitu juga dengan kemahiran menulis jawi yang diselitkan dalam inovasi Jawi Abqori. Jelas Ustaz Zakkir, *“Sebab tu saya kata dia kena tulis (ejaan jawi tu). Lepas buat perkataan tu dia kena tulis. Melatih dia menulis. Lepas dia tulis tu barulah kita cek betul ke tidak... (Kalau guna ICT) tu tak membantu dia dalam menulis lah”* (S2U2TB2).

## 7. Direka bentuk berdasarkan permainan tradisional sedia ada

Pemilihan permainan tradisional sebagai asas dibuat kerana ia dikenali umum. Oleh hal yang demikian, guru tidak perlu memberi penerangan yang banyak mengenai cara menggunakan permainan itu. Jelas Ustazah Ainur:

Jika permainan yang dibina tidak berdasarkan permainan sedia ada, maka pelajar akan rasa berat kerana tidak memahami peraturan permainan. Keadaan ini akan menyebabkan pelajar tidak mahu bermain. Jika pelajar tidak mahu bermain, maka pembelajaran tidak akan berlaku. Jelas Ustaz Uwais:

*“Tapi, sebenarnya, dari segi konsep permainan, peraturan dia, satu user friendly. Kan kalau kita fikir terlalu berat, kan? Budak-budak tak nak main. User friendly. Sebab tu kena ada base. Game yang dekat dengan hati pelajar. Dam ular. Sahibba”* (S1U1TB1).

Maka, di sinilah adanya unsur adaptasi seperti mana yang dinyatakan oleh Lednor (2019). Berdasarkan analisis dokumen, permainan yang dibina oleh peserta kajian mempunyai asas daripada permainan tradisional. Ia dapat difahami daripada jadual di bawah:

JADUAL 2 Adaptasi permainan tradisional

Asas permainan tradisional	Inovasi yang diadaptasi
Saidina	<ul style="list-style-type: none"><li>• Global Zakat Games</li><li>• Pintar Haji</li></ul>
Dam ular	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eksplorasi Jom Solat</li><li>• Solatku Power!</li><li>• Permainan Digital Kembara Haji</li></ul>
Sahibba	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawi Abqori</li></ul>
Roda Impian	<ul style="list-style-type: none"><li>• RAS</li><li>• Roda Impian Istilah</li></ul>
Puzzle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kit MaBaSol</li></ul>

#### 7. Selitkan unsur didik hiburan

Unsur didik hiburan adalah tarikan sebenar inovasi berasaskan gamifikasi. Melalui analisis dokumen, penerapan unsur didik hiburan disebut, antaranya oleh Ustaz Uwais (S1U1AD1; S1U1AD6; S1U1AD12) dan Ustaz Imdad (S6U6AD9). Ustaz Zakkir pula menggunakan istilah belajar melalui bermain (S2U2AD9), manakala Ustazah Huda pula menggunakan istilah belajar sambil bermain (S3U3AD9). Hiburan pada gamifikasi makin bertambah apabila ada penggunaan konsep ganjaran dan dendaan. Jelas Ustazah Ainur:

*“Nak banding dengan kita buat (tanpa bahan). Dia berkumpul, ada bahan yang macam tulah. Ada game, ada dadu, ada reward-reward yang kita bagi kat dia (akan menarik minat mereka)”* (S5U5TB2).

Tambah Ustaz Uwais lagi:

*“Tambah kad ganjaran. Masukkan dendaan. Akhirnya, sampai bawah 50 minit, baru budak-budak tak ada komen kata boring”* (S1U1TB1).

Kepentingan unsur didik hiburan adalah supaya pembelajaran dapat berlaku secara berulang-ulang. Keadaan ini akan menyebabkan latih tubi berlaku tanpa pelajar sedar. Impaknya adalah pada pembelajaran pelajar. Jelas Ustaz Uwais:

*Game board, budak-budak akan, memang dia takkan terus perfect. Betul. Salah. Salah. Salah. Kan? Tapi, at the end of the day, lepas dia main, tiga empat kali game tu, budak hujung terutama sekali, dia akan dapat. Sebab lepas main tu, saya pernah buat kajian rintis, saya soal jawab secara terbuka. Soalan tentang haji. Anak-anak dapat jawab. Jadi saya rasa macam, kepuasanlah* (S1U1TB1).

9. Latar belakang gamifikasi mestilah sesuai dengan konteks permainan

Reka bentuk inovasi mestilah sesuai dengan latar belakang gamifikasi itu. Contohnya, Ustaz Uwais pernah ditegur oleh rakannya kerana menggunakan mata wang Ringgit Malaysia dalam permainan Pintar Haji. Riyal lebih sesuai digunakan dalam konteks permainan yang menggunakan Mekah sebagai latar. Jelas Ustaz Uwais:

*“Contoh macam ana buat game yang haji itu, ana guna ringgit Malaysia. Sorang ustazah tanya ana, ustaz, dekat Arab ada ringgit Malaysia ke? Kan? Ana terus guna riyal sampai sekarang”* (S1U1TB1).

10. Impak inovasi mestilah signifikan

Maksud signifikan kepada pembelajaran pelajar adalah peningkatan melebihi 60% berbanding dengan sebelum penggunaan intervensi tersebut. Jelas Ustaz Uwais:

*“(Bermakna) memberi kesan, impak kepada sesiapa sahaja yang menggunakan bahan itu. Tapi, ada syarat dia jugak. Janganlah kita hanya memberi kesan 10, 20%... Kita mesti, at least 60%. 70%. Baru signifikan”* (S1U1TB1).

## KESIMPULAN

Terdapat 10 panduan patuh syariah yang dibincangkan oleh peserta kajian, iaitu: 1) mesti dibina untuk tujuan pendidikan, 2) grafik yang digunakan mesti patuh syariat, 3) permainan tidak ada unsur judi, 4) mesti ada penerapan nilai, 5) jaga harta intelek orang lain, 6) mesti meraikan kemahiran sebenar, 7) direka bentuk berdasarkan permainan tradisional sedia ada, 8) selitkan unsur didik hibur, 9) latar belakang gamifikasi mestilah sesuai dengan konteks permainan, dan 10) impak inovasi mestilah signifikan. Panduan ini dapat dimanfaatkan oleh guru inovatif lain ketika mereka bentuk inovasi berasaskan gamifikasi.

## RUJUKAN

al-Quran al-Karim.

Abu Daud, S. al-‘Asy’as. 2009. *Sunan Abi Daud*. Damsyik: Dar ar-Risalah al-‘Alamiyyah.

Al-Qaradhawi, Y. 2016. *Halal & Haram dalam Islam*. Ed. Zulkifli Mohamad al-Bakri. Nilai: Pustaka Cahaya Kasturi.

Azman Ab Rahman. 2018. *Gamifikasi Global Zakat Game dalam Pendidikan Islam*. Nilai: Penerbit USIM.

- Azman Ab Rahman, Zahari Mahad Musa, Mushaddad Hasbullah, Ahmad Anis Muhd Fauzi, Muhammad Zulhilmi Mohd Nazar, Muhammad Najib Abd Wakil & Mursyid Junaidi Mohd Faisal Yap. 2018. Global Faraid Game (GFG). *International Research Innovation, Invention & Solution Exposition (IRIISE)*, hlm. 172. Universiti Malaya.
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. 2003. *Qualitative Research for Education*. Singapore: Allyn and Bacon.
- Buck, M. F. 2017. Gamification of learning and teaching in schools - A critical stance. *International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning* 13(1): 35-54.
- Creswell, J. W. & Miller, D. L. 2000. Determining validity in qualitative inquiry. *Theory into Practice* 39(3): 124-130. doi:10.1207/s15430421tip3903.
- Dichev, C. & Dicheva, D. 2017. Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: a Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14(9): 1-36. doi:10.1186/s41239-017-0042-5.
- Farhana Mohamad Suhaimi, Azman Ab Rahman & Mursyid Junaidi Mohd Faisal Yap. 2018. Inovasi Gamifikasi Global Wakaf Game (GWG) dalam Pendidikan dan Latihan Persijilan Wakaf di Malaysia. *International Research Innovation, Invention & Solution Exposition (IRIISE)*, hlm. 174. Universiti Malaya.
- Fatahiyah Elias. 2020. Amalan guru tentang pendekatan berpusatkan murid dalam pengajaran akidah untuk Pembelajaran Murid. Tesis Dr. Fal. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ibnu Majah, A. A. M. Y. n.d. *Sunan Ibni Majah*. Dar Ihya' at-Turath al-Arabiyy.
- Lednor, P. W. 2019. *How to be Innovative*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Manirah Othman. 2016, April 8. Pintar Haji tarik minat pelajar. *Kosmo*, p. 4.
- Mufti Wilayah Persekutuan. 2017. Hukum Bermain Dadu. *Irsyad al-Fatwa Siri ke-196*. <https://muftiwp.gov.my/ms/artikel/irsyad-fatwa/irsyad-fatwa-umum/841-irsyad-al-fatwa-siri-ke-196-hukum-bermain-dadu>.

- Muhamad Hairul Wakiman. 2015. Putarku Serba-serbi: Belajar sambil bermain dengan Perkataan Serapan bahasa Arab dan bahasa Inggeris dalam pelajaran jawi tahun dua di SK Kuala Klawang. *Seminar Inovasi dan Kajian Tindakan*, hlm. 60-66. Seremban: Jabatan Pendidikan Negeri Sembilan.
- Muhamad Hairul Wakiman. 2018. Riang Ria Sahibba Jawi. *Inovasi Pendidikan Islam: Inspirasi & Transformasi*, hlm. 59-76. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM).
- Muslim, I. al-H. A. H. n.d. *Sahih Muslim*. Beirut: Dar Ihya' at-Turath al-'Arabiy.
- Noor Izzuddin Mat Zain, Wan Ali Akbar Wan Abdullah & Nursafra Mohd Zhaffar. 2015. I-Eco : Inovasi simulasi dalam pembelajaran dan pengajaran ibadah tingkatan 4. *Online Journal of Islamic Education* 3 (Special Issue of ICIED2014): 1-6.
- Nursafra Mohd Zhaffar. 2017. *Kefahaman dan Amalan Penerapan Pemikiran Kritis dalam Pengajaran Pendidikan Islam Sekolah Menengah*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Patton, M. Q. 2002. Two decades of developments in qualitative inquiry: A personal, experiential perspective. *Qualitative Social Work* 1(3): 261-283. doi:10.1177/1473325002001003636.
- Rijaluddin Yahya, Norafidah Abdullah & Wan Ali Akbar Wan Abdullah. 2016. *Buku Teks Pendidikan Islam Tingkatan 1*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wahbah az-Zuhaili. n.d. *al-Fiqh al-Islamiy wa Adillatuhu*. Syria-Damsyik: Darul Fikr.
- Wan Ali Akbar Wan Abdullah & Nursafra Mohd Zhaffar. 2016. Tuntutan, Ciri dan Contoh Ustaz/Ustazah Inovatif. Dlm. Noornajihan Jaafar (pnyt.). *Pembangunan Profesionalisme Guru Pendidikan Islam*, hlm. 289-308. Kajang: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- World Government Summit. 2016. *Gamification and the Future of Education*. United Kingdom: Oxford Analytica.
- Zanaton Iksan, Salasiah Hanin Hamjah, Tengku Intan Zarina Tengku Puji & Mohd Noor Saper. 2016. Kualiti ilmu berasaskan kesahan dan kebolehpercayaan data dalam penyebaran ilmu Islam: Perbincangan berasaskan kajian kualitatif. *Jurnal Hadhari* 8(1): 13-30.