

Persepsi Murid Terhadap Penggunaan Global UPKK Game (GUPKKG) dalam Pengajaran dan Pembelajaran KAFA

Students' Perceptions on the Use of Global UPKK Game (GUPKKG) In KAFA Teaching And Learning

Azman Ab Rahman^{1,*}, Muhammad Azhad Al-Bohari²

¹Institute of Fatwa and Halal, Universiti Sains Islam Malaysia, Bandar Baru Nilai 78100 Nilai Negeri Sembilan, Malaysia.
E-mail: azman@usim.edu.my

²Faculty of Syariah and Law, Universiti Sains Islam Malaysia, Bandar Baru Nilai 78100, Nilai Negeri Sembilan, Malaysia.
E-mail: azhadsampj@gmail.com

*Corresponding Author; E-mail: azman@usim.edu.my

Received date: 16/5/2025	Acceptance date: 1/7/2025	Available Online: 31/8/2025
--------------------------	---------------------------	-----------------------------

ABSTRAK

Gamifikasi dalam pendidikan Islam semakin mendapat perhatian sebagai pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (PdP). Global UPKK Game (GUPKKG) merupakan permainan berasaskan silibus rasmi JAKIM yang dibangunkan untuk membantu murid menguasai sembilan mata pelajaran Ujian Penilaian Kelas KAFA (UPKK) melalui kaedah interaktif, menyeronokkan, dan selari dengan keperluan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21). Artikel ini meneliti persepsi murid terhadap penggunaan GUPKKG dalam PdP KAFA, dengan memberi tumpuan kepada aspek ulang kaji, motivasi, dan pengalaman pembelajaran. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kaedah dokumentasi, temu bual dan pemerhatian secara rawak melibatkan murid dari empat institusi KAFA terpilih iaitu Sekolah Rendah Islam (SRI) ABIM, Sekolah Rendah Agama Integrasi (SRAI) Salak Tinggi, SRA Bandar Seri Putra, dan KAFA USIM. Dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti murid mempunyai persepsi positif terhadap GUPKKG dalam aspek kaedah ulang kaji yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan aktif dan memudahkan kefahaman mereka terhadap subjek. Hasil kajian ini juga mendapati bahawa GUPKKG amat berpotensi dijadikan alat bantu mengajar termasuk sebagai salah satu inovasi PdP dalam KAFA yang berupaya memperkukuh penguasaan murid terhadap ilmu asas Islam.

Kata Kunci: Gamifikasi, Persepsi murid, Global UPKK Game (GUPKKG), KAFA, Pengajaran dan Pembelajaran

ABSTRACT

Gamification in Islamic education has garnered increasing attention as an innovative approach to enhancing the effectiveness of teaching and learning (T&L). The Global UPKK Game (GUPKKG), developed based on the official JAKIM syllabus, is designed to support students in mastering the nine subjects of the Ujian Penilaian Kelas KAFA

(UPKK) through interactive and engaging methods aligned with 21st Century Learning (PAK21). This study explores students' perceptions of GUPKKG in KAFA T&L, with particular focus on revision practices, motivation, and learning experiences. Adopting a qualitative research design, data were collected through documentation, interviews, and random observations involving students from four selected KAFA institutions: Sekolah Rendah Islam (SRI) ABIM, Sekolah Rendah Agama Integrasi (SRAI) Salak Tinggi, SRA Bandar Seri Putra, and KAFA USIM. The findings reveal that most students hold positive perceptions of GUPKKG, highlighting its effectiveness in providing engaging revision strategies, fostering active participation, and facilitating comprehension of subject matter. Overall, the study suggests that GUPKKG has significant potential as a pedagogical tool and instructional innovation in KAFA, particularly in strengthening students' mastery of foundational Islamic knowledge.

Keywords: Gamification, Students' Perceptions, Global UPKK Game (GUPKKG), KAFA, Teaching and Learning

PENDAHULUAN

Program Kelas al-Quran dan Fardu Ain (KAFA) yang dilaksanakan oleh Jabatan Kemajuan Islam Malaysia (JAKIM) sejak tahun 1990 merupakan inisiatif rasmi kerajaan dalam memperkukuh asas pendidikan agama di kalangan kanak-kanak berumur 7 hingga 12 tahun. Tumpuan utama program ini adalah pada penguasaan kemahiran membaca al-Quran serta penerapan asas fardu ain sebagai bekalan hidup di dunia dan akhirat (Ruzaimah Zainol Abidin et al., 2017). Bagi menilai tahap pencapaian murid, JAKIM memperkenalkan Ujian Penilaian Kelas KAFA (UPKK) untuk murid tahun lima, yang merangkumi sembilan mata pelajaran iaitu al-Quran, Akidah, Ibadah, Sirah, Adab, Bahasa Arab, Jawi dan Khat, Amali Solat, serta Penghayatan Cara Hidup Islam. Sejak diperkenalkan pada tahun 1990 oleh JAKIM, program KAFA telah beroperasi selama lebih tiga dekad, namun kajian-kajian terdahulu menunjukkan tahap keberkesanannya masih boleh ditingkatkan, khususnya dari aspek strategi pengajaran, bahan bantu mengajar, dan tahap minat murid terhadap PdP yang sering dilaksanakan secara tradisional serta pasif (Ruzaimah Zainol Abidin et al., 2017; Nidzamuddin, 2004; Nazlina, 2012).

Konsep gamifikasi pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 (Kamasheva et al., 2015). Sejak itu, gamifikasi berkembang pesat dan diaplikasikan dalam pelbagai bidang termasuk pendidikan. Pendekatan ini berupaya menyediakan suasana pembelajaran yang santai namun bermakna, dengan menggabungkan elemen permainan bagi menjadikan penyampaian ilmu lebih menarik, menyeronokkan dan berorientasikan pengalaman (Dagang, 2021).

Berlandaskan keperluan ini, Global UPKK Game (GUPKKG) dibangunkan sebagai inovasi gamifikasi yang menyasarkan murid KAFA sebagai persediaan menghadapi UPKK. Permainan ini bukan sahaja menguji pengetahuan kognitif, malah menggalakkan murid mempraktikkan aspek ibadah secara langsung. Ia juga membina kecekapan sahsiah melalui pendekatan yang menyeronokkan dan kompetitif. Secara keseluruhan, pendekatan ini seiring dengan keperluan pedagogi kontemporari (Zulfiqar Shah & Zurida Hamid, 2017).

Oleh itu, artikel ini meneliti persepsi murid terhadap penggunaan GUPKKG dalam pengajaran dan pembelajaran KAFA. Kajian memberi tumpuan kepada

keberkesanan permainan ini sebagai medium ulang kaji, peningkatan motivasi, serta sokongan kepada pencapaian akademik dan penghayatan nilai Islam.

KAJIAN LEPAS

Pengajaran dan pembelajaran KAFA, khususnya dalam konteks Ujian Penilaian Kelas KAFA (UPKK), memerlukan pendekatan yang kreatif dan interaktif untuk memastikan murid dapat menguasai silibus dengan baik. Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa inovasi seperti bahan bantu mengajar berasaskan teknologi, visualisasi digital, dan pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan kefahaman, minat serta motivasi murid. Walau bagaimanapun, kajian berfokus kepada penggunaan board game berasaskan gamifikasi khusus untuk UPKK masih terhad. Oleh itu, sorotan kajian ini dibahagikan kepada tiga tema utama: (1) Bahan Bantu Mengajar Inovatif dalam Pendidikan KAFA, (2) Integrasi Visualisasi dan Aplikasi Digital dalam UPKK, dan (3) Gamifikasi dalam Konteks KAFA dan UPKK.

Bahan Bantu Mengajar Inovatif dalam Pendidikan KAFA

Yusuf dan Makhsin (2024) menegaskan keberkesanan penggunaan Keychain iDoa (KiD) dalam membantu murid KAFA menghafaz doa harian. Bahan bantu mengajar fizikal ini disokong oleh aplikasi mudah alih, membolehkan murid mendengar dan mengulang bacaan doa dengan lebih sistematik. Hasilnya, murid lebih berminat serta aktif mengikuti pembelajaran subjek Adab dan Penghayatan Cara Hidup Islam (PCHI).

Selain itu, Abdul Hadi et al. (2018) membuktikan bahawa penggunaan visualisasi maklumat berkomputer dapat meningkatkan kefahaman murid dalam persediaan UPKK. Integrasi model instruksional seperti ADDIE bukan sahaja membantu guru mengaplikasikan teknologi digital, tetapi turut memperkukuh keberkesanan PdP KAFA. Walau bagaimanapun, inovasi yang diketengahkan lebih tertumpu pada bahan bantu digital, manakala pendekatan gamifikasi berbentuk board game masih kurang diterokai dalam konteks KAFA.

Integrasi Visualisasi dan Aplikasi Digital dalam UPKK

Kamalul Bahari (2024) menekankan peranan grafik digital dalam meningkatkan kefahaman murid terhadap kandungan UPKK. Grafik terbukti berkesan membantu murid memahami konsep agama yang abstrak serta memberi motivasi tambahan untuk belajar.

Kajian Saidin et al. (2015) memperkenalkan aplikasi mudah alih Q-Ibadah yang memberi ruang kepada murid untuk menguasai ibadah asas di luar bilik darjah. Walaupun aplikasi ini interaktif, keberkesanan penggunaannya dalam konteks silibus UPKK masih belum dibuktikan secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi digital dalam KAFA dan UPKK berpotensi, tetapi masih memerlukan penelitian lanjut terhadap kesesuaian dengan kurikulum rasmi.

Gamifikasi dalam Konteks KAFA dan UPKK

Hambali dan Lubis (2022) menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot mampu meningkatkan penglibatan murid KAFA dalam PdP, di samping menggalakkan pembinaan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT). Gamifikasi ini menimbulkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan lebih interaktif.

Dalam konteks permainan berasaskan papan, beberapa kajian seperti Global Halal Game (Ab Rahman & Asman, 2019), Global Tahfiz Game (Daud et al., 2022), dan Global Zakat Game (Ab Rahman et al., 2017) membuktikan bahawa permainan jenis ini berupaya meningkatkan penguasaan murid dalam bidang masing-masing. Permainan berasaskan papan bukan sahaja membantu pemahaman konsep, tetapi juga berfungsi sebagai medium pembelajaran interaktif yang lebih dekat dengan murid. Namun, majoriti permainan tersebut masih tertumpu pada aspek umum Pendidikan Islam seperti halal, zakat, dan hafazan al-Quran, dan belum dikaitkan secara langsung dengan silibus UPKK. Oleh itu, penyelidikan tentang permainan berasaskan papan khusus untuk KAFA dan UPKK seperti Global UPKK Game (GUPKKG) amat penting bagi menilai keberkesanan pendekatan ini terhadap motivasi, kefahaman, dan penguasaan murid dalam konteks peperiksaan sebenar.

Berdasarkan sorotan kajian lepas, jelas bahawa inovasi bahan bantu mengajar, visualisasi digital, dan gamifikasi berupaya meningkatkan motivasi, kefahaman, serta minat murid dalam Pendidikan KAFA dan Pendidikan Islam. Walau bagaimanapun, kajian sedia ada lebih menekankan aspek keberkesanan instrumen atau aplikasi secara umum, manakala kajian empirikal yang meneliti persepsi murid terhadap penggunaan board game khusus bagi UPKK masih terhad. Hal ini menunjukkan terdapat keperluan untuk penyelidikan yang menilai bagaimana murid melihat, menilai, dan merasai pengalaman pembelajaran menggunakan GUPKKG dalam konteks PdP KAFA, bagi memastikan pendekatan ini benar-benar relevan, efektif, dan selaras dengan objektif kurikulum.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tiga kaedah utama, iaitu dokumentasi, pemerhatian dan temu bual. Kaedah dokumentasi dijalankan melalui analisis Kurikulum Kelas al-Quran dan Fardu Ain (KAFA) 2.0 serta buku teks sembilan mata pelajaran Ujian Penilaian Kelas KAFA (UPKK), iaitu al-Quran, Akidah, Sirah, Adab, Jawi dan Khat, Bahasa Arab, Ibadah, Amali Solat dan Penghayatan Cara Hidup Islam bagi murid tahun satu hingga lima. Analisis dokumen ini bertujuan meneliti kesesuaian kandungan kurikulum dengan elemen gamifikasi yang diketengahkan melalui Global UPKK Game (GUPKKG). Kaedah pemerhatian pula dilaksanakan secara tidak formal ketika sesi ujian prototaip permainan GUPKKG bersama murid dan guru bagi menilai pelaksanaan permainan, penerimaan awal murid serta kesesuaian aktiviti dengan objektif kurikulum UPKK. Seterusnya, temu bual secara rawak dijalankan bersama murid daripada SRI ABIM, SRAI Salak Tinggi, SRA Bandar Seri Putra dan KAFA USIM ketika bengkel dan pertandingan skor9A UPKK pada 5 Julai 2025 di SRAI Salak Tinggi, Sepang, Selangor untuk mendapatkan pandangan, pengalaman serta persepsi mereka terhadap penggunaan GUPKKG dalam proses pengajaran dan pembelajaran KAFA. Walaupun dapatan temu bual tidak dipetik secara langsung, maklumat yang diperoleh

digunakan untuk menyokong, mengesahkan dan melengkapkan hasil analisis dokumen serta pemerhatian. Data yang dikumpulkan seterusnya dianalisis secara tematik bagi mengenal pasti corak persepsi murid terhadap keberkesanan gamifikasi dalam menyokong ulang kaji, meningkatkan motivasi, serta memperkukuh penghayatan nilai Islam dalam PdP KAFA.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Konsep Gamifikasi

Gamifikasi kini semakin popular dalam pelbagai bidang, terutamanya pendidikan, kerana ia mampu meningkatkan tahap penglibatan dan minat peserta. Secara asas, istilah ini berasal daripada gabungan perkataan game dan akhiran -ification, yang membawa maksud memasukkan elemen-elemen permainan ke dalam aktiviti yang bukan permainan. Menurut Kamus Merriam-Webster (2016), gamifikasi merupakan proses menambah ciri permainan ke dalam konteks lain, sementara Cambridge (2016) menekankan bahawa gamifikasi menjadikan sesuatu aktiviti lebih menyerupai permainan untuk menarik perhatian dan minat individu.

Konsep gamifikasi mula diperkenalkan oleh pereka permainan pada awal 2000-an, dan kemudian diperhalusi oleh Deterding (2011) sebagai penerapan unsur permainan dalam konteks bukan permainan. Dalam konteks teori ini, perbezaan antara play dan game turut diketengahkan; play merujuk kepada aktiviti santai yang tidak mempunyai struktur atau objektif tertentu, manakala game melibatkan peraturan dan matlamat yang jelas (Mullich, 2016). Justeru, pemahaman yang mendalam terhadap prinsip asas dan struktur permainan menjadi kunci dalam merancang pendekatan gamifikasi yang berkesan.

Gamifikasi dalam Pendidikan

Dalam abad ke-21, pendidikan semakin memerlukan pendekatan yang kreatif dan menyeronokkan. Gamifikasi muncul sebagai satu cara untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik minat murid. Konsep ini mula diperkenalkan oleh Pelling (2002) dan kemudian dikembangkan oleh Terill (2008) dalam bidang pemasaran serta teknologi web (Nurkhamimi et al., 2017; Hamari, 2012). Di Malaysia, gamifikasi kerap dikaitkan dengan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21) kerana ia membolehkan guru menggunakan kaedah pengajaran yang fleksibel dan inovatif (Hsin-Yuan & Soman, 2013).

Kajian menunjukkan bahawa gamifikasi bukan sahaja merangsang minda murid, malah meningkatkan penglibatan aktif mereka dalam kelas (Hussain et al., 2014). Namun, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa cabaran, termasuk kekurangan produk yang berkualiti dan penghasilan bahan oleh individu yang tidak mahir dalam bidang pendidikan (Hussain, Tan & Idris, 2014; Rohaila & Fariza, 2017). Cugelman (2013) menekankan bahawa kelemahan dalam permainan pendidikan biasanya berpunca daripada kurang pengalaman dalam pendidikan, bukan semata-mata kelemahan teknikal permainan.

Selain itu, Noor et al. (2015) menegaskan bahawa kandungan dan jalan cerita dalam sesuatu gamifikasi perlu selaras dengan keperluan pembelajaran supaya ia mudah diterima dalam sistem pendidikan formal. Sebagai tindak balas terhadap cabaran ini, penyelidik tempatan membangunkan Gamifikasi GUPKKG. Produk ini direka oleh individu berpengalaman dalam pendidikan dan membantu murid

mempelajari sembilan mata pelajaran UPKK secara interaktif. Ia juga bertujuan menyemai kesedaran mengenai UPKK melalui kaedah pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik.

Pendekatan Gamifikasi GUPKKG dalam Pengajaran dan Pembelajaran KAFA

Pelbagai strategi pengajaran digunakan di sekolah bagi menyampaikan ilmu kepada murid. Antara pendekatan yang semakin mendapat perhatian ialah gamifikasi, yang digunakan di Malaysia dan luar negara untuk meningkatkan kefahaman murid terhadap topik tertentu. Dalam konteks ini, Global UPKK Game (GUPKKG) diperkenalkan sebagai bahan bantu mengajar untuk guru dan murid mendalami sembilan mata pelajaran UPKK.

Kaedah Permainan GUPKKG

Global UPKK Game (GUPKKG) ialah permainan berasaskan papan yang direka khusus untuk menyokong pembelajaran mata pelajaran Ujian Penilaian Kelas KAFA (UPKK) secara interaktif dan menyeronokkan. Permainan ini dibangunkan dengan struktur tersusun dan mengandungi dua bahagian utama, iaitu permainan berasaskan papan dan aktiviti berbentuk madrasah. GUPKKG berfungsi sebagai bahan bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) UPKK, menggunakan pendekatan gamifikasi yang terancang dan sistematik.

Gambar 1: Set Permainan GUPKKG



Pada peringkat permulaan, murid akan memulakan permainan di petak “MULA” selepas berselawat sebanyak tiga kali. Murid seterusnya bergerak di atas papan permainan sama ada menggunakan balingan dadu atau kad bergerak. Setiap petak yang dilalui mewakili satu elemen dalam kurikulum UPKK seperti Akidah, Ibadah, Sirah, Adab, Bahasa Arab, Penghayatan Cara Hidup Islam (PCHI), dan Amali Solat. Apabila murid berhenti di sesuatu petak, mereka dikehendaki menjawab kad soalan mengikut kategori yang berkaitan. Kad soalan ini terdiri daripada pelbagai aras kesukaran seperti

betul/salah, pilihan jawapan (MCQ), dan soalan subjektif. Tahap soalan disusun secara berperingkat untuk menguji kefahaman murid secara progresif.

Selain itu, terdapat petak khas seperti “Nikmat” dan “Ujian” yang menyajikan arahan berbentuk ganjaran atau penalti. Petak “Amali Solat” menuntut murid melaksanakan simulasi ibadah secara praktikal seperti rukuk, sujud, membaca doa qunut dan lain-lain. Kesemua ini bertujuan meningkatkan penghayatan murid terhadap aspek amali dalam ibadah. Permainan ini juga mendorong murid mengaplikasikan pengetahuan secara langsung dan memperkukuh pembelajaran melalui pengalaman simulatif.

Bahagian kedua permainan pula melibatkan aktiviti bertulis yang merangkumi Khat, Jawi, Tahfiz al-Quran, dan Bahasa Arab. Aktiviti ini menekankan penguasaan kemahiran secara praktikal dan melibatkan murid secara langsung dalam aspek tulis tangan dan hafazan. Pendekatan ini membolehkan murid menguasai aspek kognitif, psikomotor, dan afektif secara seimbang, selaras dengan objektif syariah.

Gambar 2: Kad Aktiviti Madrasah



GUPKKG direka berasaskan pendekatan pembangunan instruksional yang fleksibel dan berulang, selari dengan model Rapid Prototyping yang menekankan pembangunan segera versi awal (prototaip) untuk diuji secara langsung oleh pengguna sasaran. Melalui pendekatan ini, prototaip permainan telah diuji bersama murid, guru atau fasilitator, dan sebarang kelemahan atau kekurangan diperbaiki secara berterusan berdasarkan maklum balas lapangan. Kaedah ini membolehkan reka bentuk permainan disesuaikan dengan keperluan sebenar murid, objektif kurikulum UPPK serta konteks pengajaran yang pelbagai. Pendekatan Rapid Prototyping turut mempercepatkan kitaran pembangunan sambil mengekalkan keberkesanan isi kandungan dan fungsi pedagogi. Penilaian akhir permainan pula dilakukan melalui sistem pemarkahan berstruktur yang mengukur pencapaian murid berdasarkan jumlah kad yang diperoleh sepanjang permainan.

Kad-kad yang dikumpul oleh murid sepanjang permainan akan dikira dan diberikan gred dari A hingga E berdasarkan jumlah kad yang diperoleh bagi setiap kategori madrasah. Murid yang memperoleh purata gred tertinggi akan dikira sebagai pemenang.

Secara keseluruhannya, struktur permainan GUPKKG bukan sahaja menggabungkan elemen akademik dan praktikal, malah membentuk suasana pembelajaran yang menyeronokkan, kolaboratif, dan berfokus kepada penghayatan nilai Islam dalam kehidupan seharian.

Persepsi Murid terhadap GUPKKG

Analisis temu bual secara rawak bersama kumpulan murid dari empat institusi pendidikan KAFA telah menghasilkan lima tema utama berkaitan persepsi mereka terhadap penggunaan Global UPKK Game (GUPKKG) dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Tema-tema ini menggambarkan pengalaman murid secara menyeluruh, merangkumi aspek kognitif, afektif dan spiritual.

1. Peningkatan Minat dan Keterlibatan

Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan Global UPKK Game (GUPKKG) berjaya meningkatkan minat dan keterlibatan murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Unsur-unsur permainan seperti dadu, kad soalan dan petak khas menjadikan sesi ulang kaji lebih menyeronokkan dan mengurangkan kebosanan yang sering dikaitkan dengan kaedah tradisional. Murid lebih aktif dan bersemangat untuk terlibat sepanjang sesi, sekaligus mengatasi masalah pasif yang lazim berlaku dalam kelas KAFA.

2. Kemudahan Ulang Kaji dan Pengukuhan Ingatan

Permainan GUPKKG turut membantu murid mengingat fakta serta isi kandungan sembilan mata pelajaran UPKK dengan lebih mudah. Kaedah soal jawab berperingkat yang digunakan melalui kad soalan membolehkan murid diuji secara progresif mengikut tahap kemampuan mereka. Pendekatan ini bukan sahaja memudahkan proses ulang kaji, malah berfungsi sebagai latihan berkesan menjelang peperiksaan UPKK.

3. Peningkatan Motivasi dan Persaingan Sihat

Elemen persaingan dalam GUPKKG didapati memberi kesan positif terhadap motivasi murid. Mereka lebih fokus dan berusaha menjawab soalan dengan betul kerana ingin memperoleh markah tertinggi. Walaupun dalam suasana santai, persaingan yang wujud mendorong murid untuk memperbaiki pencapaian akademik. Secara tidak langsung, ia turut menyumbang kepada pembentukan sikap positif seperti disiplin diri dan semangat kerjasama.

4. Penghayatan Nilai Islam secara Praktikal

Aspek yang menonjol dalam GUPKKG ialah penglibatan murid dalam aktiviti amali solat dan aktiviti madrasah. Simulasi praktikal seperti rukuk, sujud atau membaca doa memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam berbanding pendekatan teori semata-mata. Hal ini membolehkan murid bukan sahaja memahami tatacara ibadah, tetapi juga menghayati nilai Islam secara langsung melalui pengalaman permainan.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa GUPKKG memberi impak positif terhadap pembelajaran murid dari segi minat, motivasi, penguasaan isi kandungan, dan penghayatan nilai Islam. Hasil ini menegaskan kepentingan meneroka dan memperluaskan penggunaan gamifikasi bagi meningkatkan kualiti pendidikan Islam seiring dengan keperluan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian ini meneliti persepsi murid terhadap penggunaan Global UPKK Game (GUPKKG) dalam pengajaran dan pembelajaran KAFA. Hasil analisis menunjukkan bahawa gamifikasi bukan sahaja meningkatkan minat, motivasi dan keterlibatan murid, malah turut memudahkan proses ulang kaji, mengukuhkan ingatan serta memberi peluang kepada penghayatan nilai Islam secara praktikal. Implikasi kajian ini mengisyaratkan bahawa gamifikasi boleh menjadi pendekatan inovatif dalam memperkukuh PdP KAFA, seterusnya menyokong hasrat pendidikan Islam yang lebih holistik dan selari dengan tuntutan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21). Guru, penggubal kurikulum dan penyelidik digalakkan untuk meneroka potensi gamifikasi secara lebih meluas, termasuk pengintegrasian teknologi digital bagi meningkatkan lagi keberkesanannya. Kajian lanjutan wajar dilakukan dengan melibatkan skala sampel yang lebih besar serta pendekatan kuantitatif bagi mengukur tahap keberkesanan gamifikasi secara empirikal. Dengan itu, GUPKKG berpotensi dikembangkan sebagai model rujukan bagi inovasi pendidikan Islam di Malaysia.

RUJUKAN

- Ab Rahman, A., & Asman, M. N. (2019). Keberkesanan Gamifikasi Global Halal Game (GHG) dalam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) Serta Latihan kepada Eksekutif Halal: The Effectiveness of Global Halal Game (GHG) Gamification in Teaching & Learning and Training to Halal Executives. *Journal of Fatwa Management and Research*, 17(1), 55-70.
- Ab Rahman, A., Ibrahim, I. H., Abidin, T. M. T. Z., & Fauzi, A. A. M. (2017). GAMIFICATION IN ISLAMIC EDUCATION BASED ON GLOBAL ZAKAT GAME: BIJAK ZAKAT VERSION 1.0 (GZG): GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM BERASASKAN GLOBAL ZAKAT GAME: BIJAK ZAKAT VERSI 1.0 (GZG). *Al-Qanadir: International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 1-9.
- Abd Rahman, Ishak, and Ainul Afzan binti Ramli. "Isu dan cabaran dalam pelaksanaan pendidikan peringkat rendah dan menengah: Pendekatan Malaysia semasa pandemik COVID-19." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 6, no. 9 (2021): 1-13. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i9.1043>
- Abidin, R. Z., Zain, A. M., & Hamzah, M. H. (2017). Permasalahan dalam perlaksanaan program kelas Al-Quran dan fardu ain (Kafa) di daerah Pendang Kedah. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 2(6), 70-82.
- Dagang, Mohd Yusoff. "Amalan kreativiti pengajaran guru pendidikan islam di sekolah-sekolah negeri Johor." PhD diss., Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, 2016.

- Daud, Z., Ahmad, A. M., Alias, N., & Ibrahim, N. (2022). Persepsi Pelajar terhadap Penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Muraja'ah al-Quran: Students' Perceptions Towards The Use of Global Tahfiz Gamification In Teaching And Learning The Subject of Muraja'ah al-Qur'an. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 6(2), 62-78.
- Deterding, Sebastian. et. al. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification", 15th International Academic Mindtrek Conference: Tampere.
- Hadi, A. Z. S. A., Abd Latif, M. A. N., & Rahman, M. H. A. (2018). Visualisasi maklumat berkomputer dalam memperkasakan pengajaran kelas agama dan Fardhu Ain (KAFA) JAKIM di peringkat sekolah rendah. *Sains Humanika*, 10(3-4).
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. 2014. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Science. Hawaii, USA, January 6-9, 2014.
- Hamari, Juho. Koivisto, Jonna. Sarsa, Harri. 2014. Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification, 47th Hawaii International Conference on System Science.
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (Acer-J)*. eISSN2600-769X, 5(1), 58-64.
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. 2013. A Practitioner's Guide To Gamification Of Education. Toronto, Canada: Rotman school of management.
- Huotari, K., & Hamari, J. 2012. Defining Gamification – Service Marketing Perspective. In Proceedings of the 16th International Academic Mindtrek Conference. Tampere, Finland. October 3-5, 2012.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. 2014. Digital Game-Based Learning for Remedial Mathematics Students: A New Teaching And Learning Approach In Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325-338.
- Kamalul Bahri, K. S. (2024). Grafik dalam pembelajaran dan pengajaran ujian penilaian kelas KAFA (UPKK) tahun 5. *Kupas Seni*, 12(1), 93-104.
- Kamasheva, A. V. 2015. Usage of Gamification Theory for Increase Motivation of Employees. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. MCSER Publishing: Rome.
- Kamus Dewan Edisi Keempat. 2016. Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur.
- Nidzamuddin Zakaria. (2004). Program Kelas Al-Quran Dan Fardhu Ain (Kafa) Di Kangar, Perlis: Kajian Keberkesanan Dan Masalahnya. Disertasi Jabatan Sejarah dan Tamadun Islam, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, 2004.
- Noor, N. M., Yusoff, F. H., & Lob, R. 2015. The Potential Use of Augmented Reality In Gamification. *International Computing and Informatics*. Hlm. 159-167.

Saidin, A. Z., Mohamed, K. S., Adzmi, Z. H., & Azhar, N. W. (2015). Q-ibadah mobile application: A usability pilot testing. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, 77(29).

Yusof, S. A. M., & Makhsin, M. (2024). Teaching Etiquette Using Kid in Islamic Education. *Semarak International Journal of Islamic Studies and Culture*, 2(1), 29-38.

Internet

Cambridge. 2016. <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification> (Diakses pada 26 Julai 2025).

Meriam Webster, 2016. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification> (Diakses pada 26 Julai 2025).

Mullich, David. 2016. Defining Play, Game, and Gaming. <https://davidmullich.com/2016/01/11/defining-play-game-and-gaming/> (Diakses pada 26 Julai 2025).