

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)**

Azman Ab Rahmanⁱ, Ibrahim Hussin Ibrahimⁱⁱ Tengku Mansur Tengku Zainal Abidinⁱⁱⁱ & Ahmad Anis Muhd Fauzi^{iv}

ⁱ (Corresponding author). Profesor Madya, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia. azman@usim.edu.my

ⁱⁱ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia. ibrahimhussin2016@gmail.com

ⁱⁱⁱ Pembantu Penyelidik, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia. tengku.mansur@gmail.com

^{iv} Tutor, Fakulti Syariah dan Undang-Undang, Universiti Sains Islam Malaysia, 71800 Nilai, Negeri sembilan, Malaysia. ahmadanis@usim.edu.my

Abstract	<p><i>Flexible education can be enhanced through innovation known as gamification. Gamification in education is a game-based approach in teaching and learning process (P & P). Gamification makes the learning process more interesting and interactive. According to a study from the University of Mississippi, students who learned history through gamification have shown greater interest and active participation in that subject. An initiative should be taken by game developers to develop gamification, by applying the values and local culture so that this method, not only becomes a very useful teaching and learning aid but also provides a clear understanding to students about the cultural values and national identity. The objective of this article is to introduce the concept of gamification in Islamic education particularly on the subject of zakat to the society through Global Zakat Game product. This article also explains the importance of gamification as a learning tool in creating an understanding of Islam through an interactive and effective way. This article uses qualitative approach which employs methods of documentation and interview. The outcome of this study indicates that the method of game-based learning has enabled students to easily understand Islam in general. It helps the students to memorize information and knowledge they have learned more easily and effectively. The implications of this study can be used as a reference for teachers and educators in using gamification as a method for teaching and learning. Further studies can be conducted to identify a more diversified gamification approach in education, particularly involving the subject of Islamic studies.</i></p> <p>Keywords: <i>Gamification, education, zakat, interactive, learning.</i></p>
Abstrak	<p><i>Pendidikan secara fleksibel dapat ditingkatkan melalui inovasi yang dikenali sebagai gamifikasi atau gamification. Gamifikasi dalam pendidikan merupakan pendekatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P). Gamifikasi menjadikan proses P&P menjadi lebih menarik dan interaktif. Menurut kajian daripada University of Mississippi, pelajar yang belajar matapelajaran sejarah melalui gamifikasi menunjukkan minat yang lebih tinggi dan penglibatan lebih aktif dalam matapelajaran tersebut. Satu inisiatif perlu dibentuk dalam kalangan mereka yang berkebolehan untuk</i></p>

	<p><i>membangunkan gamifikasi, dengan menerapkan nilai dan budaya tempatan supaya kaedah ini, di samping berjaya dijadikan alat P&P ia juga dapat memberi kefahaman masyarakat pelajar terhadap nilai budaya dan identiti negara. Objektif artikel ini ialah untuk memperkenalkan konsep gamifikasi dalam pendidikan Islam khususnya subjek zakat kepada masyarakat berasaskan produk Global Zakat Game. Ia juga turut menyentuh kepentingan gamifikasi sebagai alat pembelajaran dalam mewujudkan kefahaman Islam secara interaktif dan berkesan. Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan kaedah dokumentasi dan temubual. Hasil kajian ini mendapati bahawa kaedah pembelajaran melalui gamifikasi ini terbukti memudahkan para pelajar dalam memahami Islam secara umum. Ia membantu para pelajar untuk mengingati maklumat dan pengetahuan berkaitan ilmu yang dipelajari dengan lebih mudah dan berkesan. Implikasi artikel ini boleh dijadikan rujukan kepada para guru dan pendidik dalam membentuk kaedah pengajaran dan pembelajaran melalui gamifikasi. Kajian lanjutan dapat dijalankan bagi mengenalpasti pendekatan gamifikasi yang lebih pelbagai dalam pendidikan khususnya melibatkan subjek pengajian Islam.</i></p> <p>Kata kunci: <i>Gamifikasi, pendidikan, zakat, interaktif, pembelajaran.</i></p>
--	--

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia teknologi hari ini telah mewujudkan perkembangan yang begitu pesat dalam bidang inovasi dan penyelidikan. Pelbagai sistem, alatan dan kelengkapan terkini dicipta untuk membantu memudahkan manusia dalam melakukan aktiviti harian mereka termasuk dalam sistem pendidikan. Kewujudan ilmu teknologi dan maklumat (IT) serta hasil inovasi terkini juga mempengaruhi penciptaan kaedah dan cara baru bagi penyampaian maklumat dan pengetahuan kepada masyarakat umumnya dan para penuntut ilmu khususnya. Ia telah menjadikan proses penyampaian sesuatu mesej daripada seorang individu kepada individu yang lain lebih cepat dan berkesan. Perkembangan ini juga berjaya melahirkan satu kaedah baru dalam bidang IT iaitu kaedah gamifikasi.

Secara umumnya, gamifikasi ialah satu proses penerapan unsur permainan dalam sesuatu subjek 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 menyampaikan 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 A.V. et. al, 2015).

Selain daripada bidang pendidikan, kaedah gamifikasi turut digunakan untuk meningkatkan motivasi pekerja, menjalinkan hubungan dengan pelanggan dalam bidang perniagaan, serta mengumpulkan sumbangan dana secara kelompok. Kemudahan peralatan teknologi yang wujud pada hari ini telah menjadikan kaedah gamifikasi menjadi lebih menarik dan popular apabila masyarakat mula beralih kepada kaedah yang lebih santai dan ringan dalam mempelajari dan memahami sesuatu maklumat termasuk dalam pendidikan Islam.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan kaedah dokumentasi dan temubual. Kaedah dokumentasi merangkumi pembacaan dan penyelidikan terhadap bahan-bahan bercetak termasuklah sukatan pelajaran Pendidikan Islam Tingkatan 2 dan 3, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), buku-buku asas mazhab Shafi'i dan laporan zakat institusi-institusi zakat negeri seluruh Malaysia. Manakala kaedah temubual melibatkan peserta kajian daripada kumpulan pakar yang terdiri

daripada ahli akademik, guru dan pegawai zakat untuk mendapatkan pengesahan pakar terhadap Global Zakat Game (GZG) yang dibangunkan.

KONSEP GAMIFIKASI

Gamifikasi merupakan konsep yang diperkenalkan untuk menerangkan tentang bagaimana sesuatu perkara boleh dipersembahkan dalam bentuk permainan. Gamifikasi berfungsi sebagai kaedah yang menerapkan elemen permainan dalam sesuatu subjek bertujuan untuk mewujudkan perasaan dan pengalaman bermain yang mengembirakan. Pelbagai takrifan telah dikemukakan oleh para pengkaji kaedah gamifikasi ini yang kebanyakannya menyentuh tentang konsep yang sama iaitu melibatkan adaptasi permainan.

Secara literalnya, perkataan gamifikasi berasal daripada dua suku kata dalam Bahasa Inggeris iaitu *game* dan *ification* yang digabungkan menjadi *gamification*. Gamifikasi adalah sebuah proses menambah permainan atau unsur-unsur seumpamanya dalam sesuatu perkara (sebagai satu tugas) yang bertujuan untuk menggalakkan sesebuah penyertaan (Meriam Webster, 2016). Gamifikasi juga menerangkan tentang usaha menjadikan sesuatu aktiviti seakan-akan sebuah permainan bertujuan menjadikan aktiviti tersebut lebih menarik dan diminati (Cambridge, 2016).

Sejak awal 2003 lagi konsep gamifikasi mula diperdebatkan dan dibincangkan secara serius di kalangan pereka dan pencipta permainan. Sebastian Deterding (2011) bersama rakan pengkaji dalam tulisannya menyatakan bahawa gamifikasi ialah penggunaan sesuatu bentuk permainan dalam konteks bukan permainan. Di sebalik pelbagai takrifan ini, wujud perbincangan tentang perbezaan antara makna perkataan *game* dan bermain (*play*). Perkataan bermain atau *play* dilihat lebih umum dan ditakrifkan sebagai perbuatan melibatkan diri dalam sesuatu aktiviti bagi tujuan rekreasi dan menikmati kesenangan.

Perkataan ini tidak berkait dengan persoalan apakah yang dilakukan tetapi menjawab persoalan kenapa sesuatu itu dilakukan. Sebagai contoh, seseorang individu boleh mendapatkan kegembiraan dengan bermain besbol namun bagi seorang atlet besbol yang profesional, permainan tersebut ialah satu pekerjaan. Berbeza dengan takrifan *game*, ia meliputi permainan papan, permainan kad, permainan jubin, permainan pen dan kertas, sukan, dan permainan video yang termasuk juga permainan menerusi komputer, telefon dan permainan berasaskan internet (David Mullich, 2016). Justeru, asas bagi sesebuah *game* perlu dikenal pasti terlebih dahulu dalam memahami dan membina konsep gamifikasi.

ELEMEN ASAS PERMAINAN (GAME)

Proses gamifikasi terbentuk dengan wujudnya unsur permainan dalam sesuatu perkara. Terdapat pelbagai elemen yang diterapkan dalam menghasilkan sesebuah permainan. Jesse Schell (2008) yang menakrifkan permainan sebagai aktiviti yang bersifat menyelesaikan sesuatu masalah (*problem-solving*) telah menggariskan empat elemen yang menjadi asas sesebuah permainan iaitu elemen mekanikal, penceritaan, nilai estetika dan teknologi.

Elemen mekanikal bermaksud prosedur dan peraturan permainan yang berperanan menentukan objektif permainan, bagaimana seseorang pemain perlu mencapai objektif tersebut dan apakah yang berlaku ketika mereka berusaha mendapatkannya. Elemen ini yang biasanya menentukan samada 'permainan' itu adalah permainan yang sebenar. Apabila kerangka mekanikal telah dipilih untuk sesuatu permainan, teknologi juga perlu dipilih untuk menyokong permainan tersebut. Manakala, nilai estetika yang akan memberikan fokus dan penekanan yang jelas kepada para pemain. Elemen mekanikal ini yang membezakan antara permainan dan bentuk-bentuk hiburan yang lain seperti membaca buku, menonton cerita dan sebagainya.

Penceritaan pula merupakan aturan peristiwa yang terangkum dalam permainan tersebut. Elemen ini berperanan mewujudkan perasaan sedang bermain bagi setiap peserta. Penceritaan memerlukan pemilihan mekanikal permainan yang kedua-duanya menguatkan cerita atau subjek dalam permainan. Kewujudan elemen ini penting dalam permainan seperti seorang penyampai cerita yang memerlukan nilai estetika dalam penceritaan untuk membentuk hasil seni yang menarik.

Estetika dari sudut bahasa boleh difahami sebagai satu cabang falsafah yang mengkaji tentang konsep berkaitan keindahan, citarasa dan sebagainya (Dewan Bahasa dan Pustaka, 2016). Kewujudan nilai estetika dalam sebuah permainan bertujuan menerangkan bagaimana gambaran permainan tersebut, bunyi, bau, rasa dan perasaan yang wujud dalam kalangan para pemain. Elemen ini merupakan aspek yang sangat penting dalam membentuk permainan kerana ia memberi kesan terhadap pengalaman para pemain. Apabila sesuatu gambar atau bunyi ingin diterapkan dalam diri pemain, maka ia memerlukan kepada sokongan teknologi. Kewujudan teknologi membantu mencetuskan perasaan dan nilai estetika dalam permainan. Ini ditambah dengan pemilihan aturan pergerakan atau elemen mekanikal dan penceritaan yang membuatkan pemain berasa seperti berada dalam dunia sebenar. Elemen ini juga sangat penting dalam membentuk sebuah memori dan pengalaman bermain.

Unsur teknologi pula bukanlah bermaksud teknologi tinggi, tetapi ia merupakan apa sahaja bahan menarik yang menjadikan sesebuah permainan itu berjalan seperti pensil, kertas catatan atau laser. Pemilihan teknologi membolehkan sesuatu perkara dilaksanakan dan juga menghalang pelaksanaan perkara lain. Teknologi ini merupakan medium bagi perletakan nilai estetika yang mana pergerakan mekanikal berlaku seterusnya membentuk sebuah penceritaan.

Melalui gabungan kesemua elemen ini, dapat dirumuskan bahawa gamifikasi adalah proses menjadikan sesuatu yang pada asalnya bukan permainan kepada bentuk permainan yang merupakan sebuah aktiviti permainan yang mempunyai peraturan, nilai estetika dan matlamatnya yang tersendiri. Proses ini biasanya dilakukan bertujuan mewujudkan interaksi serta pengalaman baru dalam diri para pemain sehingga mereka berasa terhibur dengan kaedah dan penerapan elemen seperti ini. Gamifikasi juga turut membawa kepada pelbagai manfaat dan kelebihan dalam membentuk persepsi positif terhadap sesuatu subjek yang dipelajari.

KEPENTINGAN GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

Realiti yang berlaku pada hari ini menunjukkan kadar penurunan pencapaian para pelajar dalam bidang pendidikan. Terdapat kajian menyatakan bahawa Amerika Syarikat menghadapi masalah kritikal melibatkan motivasi dan penglibatan para pelajarnya dalam aktiviti pembelajaran. Negara ini terpaksa berhadapan dengan masalah kegagalan pelajar lulus dalam pembelajaran di peringkat sekolah tinggi dengan kadar 1.2 juta setahun (All4Ed, 2010).

Kewujudan kaedah gamifikasi dalam dunia pendidikan pada hari ini dilihat mampu menjadi salah satu alternatif dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka dalam memahami setiap subjek yang dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah penerbitan akademik yang berkisar tentang topik gamifikasi. Penggunaan istilah gamifikasi sebagai tajuk carian bagi penerbitan akademik adalah melebihi carian umum perkataan tersebut (Juho Hamari. et. al, 2014).

Gamifikasi dalam bidang pendidikan boleh difahami sebagai satu kaedah baru bagi penyampaian ilmu dan maklumat. Proses perubahan bentuk penyampaian ilmu secara konvensional melalui sistem pembelajaran dan pengajaran (P&P) biasa daripada guru kepada pelajar berpindah kepada kaedah penyampaian yang baharu dalam bentuk *game* atau permainan. Objektif gamifikasi tetap sama dengan matlamat pembelajaran asal iaitu untuk memberikan kefahaman kepada para pelajar tentang subjek dan ilmu yang dipelajari. Namun, penerapan elemen permainan dalam setiap pembelajaran yang membezakan metod gamifikasi ini dengan kaedah pembelajaran

konvensional. Kaedah ini sangat penting dan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang membolehkannya diaplikasi dan diadaptasi dalam sistem pendidikan dengan mudah dan berkesan.

Pertama: Alat Bantu Mengajar

Setiap permainan mempunyai sistem dan peraturan tersendiri yang kompleks dan menuntut keupayaan para pelajar untuk melakukan eksplorasi bagi menyelesaikan setiap permasalahan. Sebagai contoh, permainan mudah alih yang ringkas seperti *Angry Birds* yang dicipta dengan misi meruntuhkan binaan menara dengan melancarkan burung daripada sebuah lastik turut memerlukan kepada strategi para pemain untuk meruntuhkannya. Mereka perlu mengambil kira aspek fizik dalam melancarkan burung sebagai peluru tepat ke arah sasaran serta melihat kelemahan yang terdapat pada struktur binaan menara tersebut sebelum peluru dilancarkan.

Strategi balingan untuk mendapatkan natijah yang baik perlu disusun dan difikirkan untuk dikira sebagai pemenang. Keputusan dikira berasaskan kejayaan mereka meruntuhkan binaan tersebut dan mereka yang berjaya akan bergerak ke peringkat berikutnya. Permainan seperti ini jika diaplikasikan dalam sistem pendidikan mampu memandu para pelajar untuk menjadi lebih kritikal melalui peningkatan daya fikir mereka dalam menyelesaikan masalah.

Kaedah ini sesuai dijadikan alat bantu mengajar yang berkesan terutamanya dalam menjelaskan konsep ilmu yang kompleks dan rumit melalui penyampaian yang lebih ringan dan mudah. Perubahan yang berlaku dapat membantu para pelajar untuk terus menguasai dan terus berusaha memahami dan menyelesaikan masalah dalam pelajaran (Koster, 2004). Kewujudan kaedah ini membantu meningkatkan keupayaan guru dalam mempelbagaikan metod pengajaran dan pada waktu yang sama mendedahkan mereka dengan teknologi permainan terkini dan interaktif.

Kedua: Interaktif dan Menarik Minat

Kaedah pembelajaran melalui *game* atau permainan ini mewujudkan persekitaran belajar yang lebih interaktif dan menarik. Persaingan yang wujud dalam setiap permainan menyuntik semangat para pelajar untuk berlumba-lumba mendapatkan kemenangan. Pengalaman ini pasti menarik minat pelajar dan mewujudkan perasaan ingin tahu mereka tentang cara-cara dan strategi terbaik untuk mencapai kemenangan.

Pada masa yang sama, proses yang mereka lalui untuk menamatkan permainan tersebut menekan mereka supaya berusaha mencari dan memahami maklumat yang diperlukan. Proses pencarian ini mendedahkan para pelajar dengan maklumat dan ilmu pengetahuan secara tidak langsung berkaitan sesuatu subjek yang mengadaptasikan kaedah gamifikasi ini. Pendedahan ini boleh juga berlaku secara langsung melalui pemantauan, penjelasan dan nasihat guru sepanjang permainan berjalan.

Ketiga: Pembelajaran Kendiri

Kepentingan pendidikan berasaskan gamifikasi juga berpotensi membina kualiti diri seperti mampu menyelesaikan masalah dengan lebih sistematik dan teratur, membentuk nilai ketabahan, dan membina daya kreativiti melalui permainan (McGonigal, 2011). Kebolehan para pelajar dalam menjawab soalan dan memahami subjek yang dipelajari secara sendiri menjadi nilai tambah bagi diri mereka. Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar, pembelajaran berasaskan kaedah gamifikasi turut berperanan membantu mereka memilih pendekatan baru dalam menyelesaikan kerja rumah dan tugas pelajaran yang pelbagai.

Hal ini dapat menyelesaikan isu pelajar terbeban dengan tugas harian pelajaran yang banyak dan berat untuk diselesaikan kesemuanya dalam satu masa. Melalui kaedah gamifikasi, ia mampu membina persepsi baru dalam minda pelajar bahawa subjek dan tugas yang diselesaikan itu lebih ringan dan mudah untuk diselesaikan. Berbeza dengan kaedah soalan dan ujian biasa yang diberikan di dalam

kelas seperti pertanyaan lisan dan soalan kuiz, kaedah gamifikasi dapat meningkatkan keyakinan para pelajar untuk menyelesaikan tugas dalam keadaan yang tidak menekan dan membuang rasa takut mereka untuk melakukan kesilapan kerana persepsi yang terbina menganggap tugas itu sekadar sebuah permainan yang pasti mempunyai pemenang dan ada peserta yang tewas.

Keempat: Mengeratkan Hubungan

Gamifikasi turut meningkatkan penyertaan sukarela pelajar dalam pembelajaran dan ia menyentuh aspek emosi para pelajar. Kaedah ini mampu mengeratkan jalinan hubungan antara pelajar dan guru serta mereka yang terlibat dalam permainan tersebut. Hubungan dan komunikasi antara mereka sangat penting dalam membina semangat berpasukan dan rasa tanggungjawab untuk membantu rakan-rakan yang dilihat lemah dan tidak menguasai pelajaran dengan baik.

Gamifikasi juga dapat membantu meningkatkan kadar penyertaan pelajar yang kurang aktif terutamanya dalam aktiviti pembelajaran sama ada di dalam mahupun luar kelas. Elemen cabaran yang wujud dalam permainan ilmiah seperti ini juga boleh membentuk daya fikir dan mencetuskan idea para pelajar untuk berhadapan dengan cabaran sebenar apabila ilmu yang dipelajari ingin dipraktikkan.

Kelima: Pembelajaran Sistemik

Pengalaman belajar melalui permainan berpotensi menyusun kefahaman dan pemikiran para pelajar sesuai dengan kehendak bagi setiap subjek yang dipelajari. Hal ini kerana, kaedah gamifikasi dalam pendidikan ini dibina berasaskan elemen penceritaan yang sudah tentu mengikut aturan dan susunan subjek. Namun, penekanan harus diberikan kepada aspek mekanikal sesebuah permainan untuk memastikan setiap pergerakan tidak mencacatkan susunan maklumat dan ilmu yang hendak disampaikan.

Pemikiran dan maklumat yang tersusun dalam diri para pelajar berperanan penting dalam menghasilkan pelajar yang berjaya. Hasil gaya fikir yang tersusun ini juga mampu membina kualiti pelajar dan mencorak minda mereka untuk mewujudkan produk pendidikan yang berimpak tinggi.

PENDEKATAN GAMIFIKASI GZG DALAM PENDIDIKAN ISLAM

Pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan di peringkat sekolah dalam menerapkan ilmu pengetahuan kepada pelajar. Kaedah gamifikasi dalam pendidikan juga banyak digunakan sama ada di Malaysia mahupun luar negara dalam memberikan kefahaman kepada pelajar tentang sesuatu topik. Gamifikasi GZG adalah satu produk baru yang dihasilkan bagi menjadi alat bantu mengajar kepada guru-guru termasuk pelajar dalam mendalami topik zakat.

Sejarah Inovasi Produk GZG

Idea penghasilan produk ini timbul apabila melihat kutipan zakat di Malaysia masih belum mencapai tahap yang maksimum. Statistik pembayar zakat di Wilayah Persekutuan 2015 (Laporan Kutipan dan Agihan 2015) menunjukkan bahawa hanya 166,787 orang sahaja yang membayar zakat kepada PPZ-MAIWP daripada 1.7 juta orang penduduk. Antara faktor yang menyumbang kepada masalah ini adalah tahap kefahaman dan kesedaran masyarakat terhadap kewajipan berzakat masih lagi rendah.

Justeru, kesedaran dan kefahaman terhadap kepentingan dan kewajipan berzakat perlu diterapkan di setiap peringkat umur bermula seawal di bangku sekolah sehingga ke alam pekerjaan. Maka pada 1 Ogos 2016, penulis dan beberapa penyelidik berbincang dalam membangunkan satu inovasi baru berbentuk permainan yang boleh digunakan dalam sistem pendidikan di Malaysia. Pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang telah digunakan oleh guru-guru dan pendidik

dalam memberi kefahaman kepada pelajar umumnya dalam subjek pendidikan Islam dan khususnya dalam bidang zakat.

Secara umumnya, jika dilihat kepada silibus dan buku pendidikan Islam sekolah rendah dan menengah, ia memfokuskan kepada perkara-perkara yang berkaitan dengan ibadat, jenayat, mualamat dan munakahat. Buku-buku teks yang dihasilkan meliputi keseluruhan topik-topik yang berkaitan pendidikan Islam termasuk juga haji, puasa, zakat, faraid dan sebagainya. Namun, tidak mustahil walaupun buku-buku teks ini disediakan segala maklumat yang berkaitan topik yang perlu diajar di sekolah rendah mahupun menengah. Para guru termasuk pelajar mempunyai masalah dalam memahami sesuatu perkara secara mudah dan berkesan.

Topik zakat merupakan satu topik yang penting dalam pendidikan Islam sentiasa diajar diperingkat sekolah rendah dan menengah mengikut sistem pendidikan di peringkat Nasional mahupun negeri. Topik zakat yang melibatkan pengiraan jenis-jenis zakat dan sebagainya memerlukan kepada kaedah yang terbaik dan mudah difahami oleh guru termasuk pelajar. Atas dasar ini, penulis dan rakan-rakan penyelidik telah berusaha membangunkan produk inovasi baru bagi menjadi salah satu alternatif dan alat bantu mengajar kepada guru-guru dan pelajar yang dinamakan Global Zakat Game: Bijak Zakat versi 1.0 (GZG). Produk ini berjaya dihasilkan dan dirasmikan pada 11 Oktober 2016 di Konvensyen Zakat Kebangsaan di Universiti Sains Islam Malaysia.

Permainan ilmiah GZG merupakan sebuah permainan papan bertemakan zakat yang informatif lagi interaktif dan sesuai dijadikan sebagai medium baharu pengajaran dan pembelajaran berkaitan subjek zakat. GZG direka khusus untuk meningkatkan kefahaman tentang fiqh zakat dan mengukuhkan kemahiran pengiraan zakat meliputi pelbagai jenis zakat harta termasuklah zakat pertanian, penternakan, perniagaan, emas dan perak serta zakat harta karun.

Objektif GZG adalah untuk memberi pendedahan dan kesedaran kepada masyarakat di Malaysia dan pelajar-pelajar khususnya berkaitan fiqh zakat melalui medium pembelajaran yang interaktif dan ilmiah. Ia juga boleh meningkatkan kefahaman masyarakat tentang kewajipan berzakat dan mendorong mereka membayar zakat. GZG turut menjadi salah satu alternatif dakwah kepada umat Islam dalam memahami konsep zakat dan pengiraan zakat secara menyeluruh.

Kebolegunaan GZG adalah sebagai salah satu kaedah latihan kepada amil khususnya di Malaysia untuk mempelajari konsep zakat secara menyeluruh. Transformasi dan inovasi baru dalam meningkatkan kefahaman masyarakat dan pelajar khususnya di Malaysia terhadap pelaksanaan rukun Islam yang ke-3. Mewujudkan konsep didik hibur dalam pendidikan dengan menggunakan permainan ilmiah GZG sebagai alat bantu mengajar. Sangat relevan dengan corak Pendidikan Abad ke-21 (PAK21), GZG membentuk suasana pembelajaran aktif serta interaktif antara guru dan pelajar.

Kaedah Permainan GZG

GZG merupakan permainan papan ilmiah bertemakan zakat menggunakan konsep gamifikasi. GZG bertujuan meningkatkan kefahaman masyarakat terutamanya pelajar terhadap konsep zakat melalui medium pembelajaran yang interaktif dan ilmiah. Bahan bantu mengajar ini dibina berasaskan konsep zakat yang menyeluruh melalui tahapan soalan IQ yang berbeza serta kaedah pengiraan zakat meliputi semua jenis zakat termasuk zakat pendapatan, perniagaan, penternakan, pertanian, emas dan harta. Permainan GZG dibina sebagai media dan bahan bantu mengajar di dalam proses P&P dibangunkan berdasarkan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Soalan uji minda digubal mengandungi 3 set soalan mengikut aras rendah, sederhana dan tinggi yang dirangka berdasarkan kepada sukatan pelajaran pendidikan Islam, Kementerian Pendidikan Malaysia, Pendidikan Negeri dan buku-buku asas mazhab Shafi'i. Konsep didik hibur yang diterapkan melalui soalan, denda, perintah

dan belian tapak perniagaan mewujudkan unsur persaingan bersih serta meningkatkan motivasi pelajar.

Konsep permainan yang mencerminkan kehidupan seharian memudahkan aplikasi zakat secara praktikal. GZG yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah dapat membantu memperkasakan pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan 4 ciri-ciri utama iaitu; komunikasi, pemikiran kritis, kolaborasi dan kreativiti pelajar. Keberkesanan pelaksanaan tersebut dapat dinilai dengan menggunakan penilaian secara formatif dan sumatif terhadap konstruk dalam domain kognitif, efektif dan psikomotor.

PENUTUP

Kekuatan yang ada pada kaedah pendidikan melalui gamifikasi dan sistem persekolahan biasa adalah saling melengkapi antara satu sama lain. Pengaplikasian elemen permainan dalam pembelajaran merupakan alternatif baru yang penting dan perlu diterapkan dalam sistem pendidikan sedia ada pada hari ini. Dua elemen yang disatukan ini boleh membawa kepada natijah yang penting untuk membina kemahiran yang pelbagai dalam abad ke-21 ini.

Gamifikasi mampu memotivasikan pelajar untuk terus aktif dalam kelas, membantu guru menyediakan bahan pengajaran, mewujudkan medium penghargaan kepada pelajar serta menarik perhatian mereka supaya lebih fokus dan maju dalam pelajaran. Kaedah ini juga berupaya menunjukkan kepada mereka bahawa pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan gembira untuk disertai.

Dunia pendidikan Islam meletakkan maklumat yang betul dan tepat sebagai asas utama yang perlu dititikberatkan. Kewujudan kaedah gamifikasi dalam pendidikan membantu meringankan proses penyampaian ilmu-ilmu Islam yang sarat dengan pautan sumber dan dalil al-Quran dan hadis. Inovasi baru yang diperkenalkan dalam bidang zakat seperti GZG mampu menjadi model dan panduan khusus kepada para ilmunan dan umat Islam untuk mencipta kaedah penyampaian ilmu yang lebih kreatif dan berkesan. GZG juga diharapkan dapat menjadi platform dan medium dakwah yang berkesan dalam usaha meningkatkan kefahaman dan kesedaran masyarakat tentang zakat khususnya di Malaysia untuk menunaikan rukun Islam ketiga ini.

Namun, tidak dinafikan bahawa cabaran yang perlu dihadapi oleh para ilmunan Islam ialah bagaimana untuk mereka menterjemahkan idea dan kefahaman Islam secara lebih efektif melalui wasilah teknologi yang kian pesat membangun tanpa mengubah dan mengurangkan inti perbincangan dan ilmu Islam yang hendak disampaikan. Semoga dengan memperkenalkan GZG di setiap lapisan masyarakat umumnya dan di institusi pendidikan khususnya akan menjadi pencetus kepada inovasi dalam konteks pendidikan Islam yang menerapkan konsep pendidikan sambil bermain dan berhibur.

RUJUKAN

- Deterding, Sebastian. et. al. 2011. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*, 15th International Academic Mindtrek Conference: Tampere.
- 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.
- 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.
- Koster, 2004. *A Theory of Fun*. Paraglyph Press: New York.
- Laporan Zakat MAIWP 2015. *Kutipan dan Agihan Zakat 2015*, Pusat Pungutan Zakat: Kuala Lumpur.

McGonigal, J. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press: New York.

Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufmann: Burlington.

Internet

Alliance for Excellence in Education (All4Ed). 2009. *High school dropouts in America*. www.all4ed.org/files/GraduationRates_FactSheet.pdf (Diakses pada 28 Desember 2016).

Cambridge. 2016. <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification> (Diakses pada 28 Desember 2016).

Meriam Webster, 2016. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification> (Diakses pada 28 Desember 2016).

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

Penafian

Pandangan yang dinyatakan dalam artikel ini adalah pandangan penulis. Al-Qanatir "International Journal of Islamic Studies" tidak akan bertanggungjawab atas apa-apa kerugian, kerusakan atau lain-lain liabiliti yang disebabkan oleh / timbul daripada penggunaan kandungan artikel ini.