

DESIGNING A *JAWI* ALPHABET GAMIFICATION FOR PRESCHOOL STUDENTS

REKA BENTUK PEMBELAJARAN HURUF *JAWI* BERASASKAN GAMIFIKASI UNTUK MURID PRA SEKOLAH

Mohd Razlan Ahmadⁱ, Fatin Nabilah Wahidiⁱⁱ, Mahfuzah Mohammed Zabidiⁱⁱⁱ

- ⁱ Pensyarah, Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam. mrazlan@uitm.edu.my
- ⁱⁱ (*Corresponding author*). Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam, Malaysia. afatinna@uitm.edu.my
- ⁱⁱⁱ Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam. mahfuzah3051@uitm.edu.my

Abstract	<p><i>Educational games are one of the approaches used in teaching and learning to increase the productivity and performance of preschool students. Game platforms in education are growing in the era of the fourth industrial revolution. However, the game-based teaching approach to learning Jawi is still underutilize. The teaching of Jawi, which is still bound by traditional methods, may not be sufficient to create an effective learning experience for students. To address this issue, game elements or gamification have been developed to promote Jawi literacy, specifically for pre-school students. This article focuses on the second phase of Design and Development Research (DDR), which used the fuzzy Delphi technique to obtain consensus from 15 experts on the appropriateness of gamification elements during the design stage. The results of this study provide an overview of added value elements and factors that influence design based on children's ability and interest in understanding Jawi.</i></p> <p><i>Keywords: Jawi, Fuzzy Delphi, DDR, Learning Games, Gamification.</i></p>
Abstrak	<p><i>Permainan dalam pendidikan merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan produktiviti dan prestasi murid prasekolah. Platform permainan dalam pendidikan semakin berkembang pada era revolusi perindustrian keempat. Namun begitu, dalam pembelajaran Jawi, pendekatan pengajaran berasaskan permainan masih kurang digunakan. Pengajaran Jawi yang masih terikat dengan kaedah tradisional didapati kurang menarik minat murid lantas menyebabkan penguasaan Jawi yang lemah dalam kalangan murid. Bagi menangani isu ini, elemen permainan ataupun gamifikasi telah dibangunkan untuk mempromosikan huruf Jawi khusus kepada murid pra sekolah. Artikel ini memfokuskan kepada fasa kedua penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan (DDR), yang menggunakan teknik Fuzzy Delphi untuk mendapatkan konsensus daripada 15 pakar tentang kesesuaian elemen gamifikasi semasa peringkat reka bentuk. Fasa pembangunan menggunakan elemen yang diperolehi melalui konsensus pakar untuk mencipta permainan pembelajaran huruf Jawi. Hasil kajian ini memberi gambaran tentang elemen nilai tambah dan faktor yang mempengaruhi reka bentuk, berdasarkan keupayaan dan minat murid untuk memahami Jawi.</i></p> <p><i>Kata kunci: Jawi, Fuzzy Delphi, DDR, Permainan Pembelajaran, Gamifikasi.</i></p>

PENDAHULUAN

Permainan digital dan simulasi ialah aplikasi gamifikasi baru untuk pembelajaran. Salah satu bentuk permainan digital interaktif ialah permainan (*games*), yang sesuai untuk bidang pendidikan dan Latihan (Platz & Liane, 2022). Permainan pendidikan atau educational games direka untuk memberi impak kepada kumpulan sasaran merangkumi aspek hiburan dan keseronokan di samping membolehkan murid mencapai objektif pembelajaran dan meningkatkan penguasaan kemahiran (Allal-Chérif et al., 2022; de Carvalho et al., 2022). Laporan Horizon 2012 (Johnson et al., 2012) telah menyenaraikan permainan pendidikan dalam talian sebagai salah satu teknologi yang mengubah corak dunia pendidikan pada masa hadapan. Malah, permainan pendidikan berpotensi untuk digunakan sebagai alat pembelajaran (Coovert et al., 2017) seiring dengan kemajuan teknologi.

Teknologi maklumat yang semakin canggih mempercepatkan proses globalisasi. Di sebalik kesenangan dan kemudahan yang dibawa oleh arus globalisasi, timbul ancaman kepupusan kepada pelbagai tulisan di dunia, termasuklah tulisan Jawi (Nurul Syala, 2018). Isu ini berlaku kerana tulisan rumi lebih banyak digunakan dalam jaringan internet. Bagi masyarakat Melayu Muslim di Malaysia, kebolehan membaca dan menulis Jawi merupakan elemen penting dalam penjagaan identiti kebangsaan. Melalui Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Pelan Pendidikan Kebangsaan 2013–2025, setiap murid perlu mempunyai enam ciri utama untuk bersaing di peringkat global iaitu pengetahuan, kemahiran berfikir, kemahiran kepimpinan, kemahiran dwibahasa, etika, dan kerohanian, serta identiti negara (Kementerian Pendidikan Tinggi, 2013).

Namun, pada masa kini, kebanyakan generasi muda kurang berminat mempelajari dan menggunakan Jawi. Tambahan pula, pendekatan tradisional dalam pengajaran Jawi tidak menarik minat untuk murid menguasai Jawi (Ramli et al., 2018). Murid yang tidak dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis Jawi akan terpinggir dari menguasai ilmu yang diwariskan daripada leluhur Melayu. Oleh itu, untuk meningkatkan penguasaan tulisan Jawi, pelbagai perisian dan alat digital untuk pembelajaran Jawi dibangunkan, seperti Augmented Reality (AR), perisian kursus, dan permainan digital yang lain (Suhazlan et al., 2020; Norizan et al., 2020).

Huruf Jawi

Jawi ialah tulisan kursif yang berasal daripada abjad Arab, yang dipercayai dicipta pada 1303 Masihi atau 702 Hijrah. Tulisan Jawi memainkan peranan penting dalam penyebaran Islam di Asia Tenggara (Juhari, 2008). Namun begitu, selepas penjajahan kuasa Barat di Tanah Melayu tulisan Jawi telah ditukar kepada huruf Rom. Selain itu, tulisan Jawi telah mula dipinggirkan sejak Akta Bahasa 1963 menggantikan tulisan rasmi Melayu dengan tulisan rumi. Di sebalik perumian tulisan Melayu, usaha telah dilakukan untuk memelihara tulisan Jawi pada zaman moden. Beberapa huruf Jawi telah disesuaikan dan diterbitkan semula untuk disesuaikan dengan pertuturan tempatan. Penyesuaian ini bertujuan untuk memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran (Farhanah Abdullah, 2020). Secara ringkasnya, Jawi terdiri daripada 31 aksara daripada aksara Arab, termasuk enam huruf tambahan iaitu و, ث, ف, ك, ج, غ dari kiri ke kanan – (Cha, Nga, Ga, Pa, Nya dan Ve) iaitu bukan berasal dari bahasa Arab. Huruf 'hamza', yang dianggap sebagai 'diakritik' dalam bahasa Arab, membentuk huruf asas Jawi (Norizan, 2013).

Inovasi teknologi dan permainan telah banyak memberi manfaat kepada murid dalam penguasaan tulisan Jawi. Aplikasi Jawi telah disepadukan dengan teknologi Augmented Reality yang dapat membantu meningkatkan pemahaman murid di samping turut mengubah cara pembelajaran murid (Suhazlan, 2020). Sebaliknya, enjin pengecaman yang dibangunkan didapati mempunyai ketepatan yang tinggi dan boleh digunakan untuk mengenali huruf Jawi secara dalam talian (Norizan, 2020). Justeru, pendekatan gamifikasi Jawi dilihat sebagai salah satu pendekatan yang boleh diaplikasikan bagi membantu keberkesanan pembelajaran. Menurut Zin (2022), pendekatan gamifikasi perlu diperluaskan penggunaannya dalam subjek Jawi. Di samping itu, permainan game telah menunjukkan hasil yang cemerlang kerana kaedah tersebut dapat memotivasikan murid

untuk belajar lebih cepat. Selain itu, dengan permainan game yang lebih santai dan persekitaran yang tidak formal menjadikan murid kurang tertekan dan sekaligus menjadikan proses penilaian berlaku secara langsung dan efektif (Hamiye, 2019).

Elemen Gamifikasi

Reka bentuk boleh ditakrifkan sebagai kaedah formal untuk menentukan spesifikasi atau pelan ciri dan kandungan aplikasi permainan video (Malinverni, 2017). Matlamat utama kaedah ini adalah untuk mengekalkan kawalan intelek yang mencukupi semasa proses pembangunan permainan video yang kompleks dan menghiburkan. Aplikasi Permainan game direka bentuk dengan mengambilkira beberapa faktor yang berkaitan serta mengambil kira dimensi asas ruang dan masa (Checa, 2020).

Pada peringkat teknikal, rangka kerja permainan game iaitu seni bina asas sistem pembangunan permainan yang menerangkan sistem dan alatnya untuk membangunkan kawasan, objek, peranan, pelakon dan senario permainan video (Almeida, 2019). Pada peringkat praktikal atau struktur permainan, pilihan ditawarkan kepada pemain dan persekitaran permainan. Metodologi ini penting dalam reka bentuk Permainan berdasarkan senario dengan grafik mudah, tetapi metodologi yang dicadangkan tidak termasuk nota grafik atau reka bentuk kolaboratif (de Lope, 2017).

Selain itu, menurut Amory, game pendidikan mengandungi beberapa komponen (objek) yang setiap satunya diterangkan melalui antara muka abstrak dan konkrit. Antara muka abstrak merujuk kepada pembinaan pedagogi dan teori, manakala antara muka konkrit merujuk kepada elemen reka bentuk. Oleh sebab itu, game pendidikan menggunakan antara muka abstrak dalam fasa konsep reka bentuk, manakala pembina game mengintegrasikan aspek pedagogi game berasaskan pendidikan dalam pembangunan aplikasi Permainan yang dijalankan (Amory, 2007). Oleh itu, berdasarkan elemen-elemen yang telah ditetapkan oleh sarjana dalam bidang permainan serius, jelas menunjukkan permainan serius amat sesuai untuk pelaksanaan penilaian tulisan Jawi kerana fokus dan tujuan utamanya.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian reka bentuk dan pembangunan (DDR) yang memfokuskan kepada fasa reka bentuk. Analisis teknik Fuzzy Delphi telah dijalankan untuk pembentukan instrumen dan pentadbiran soal selidik Delphi. Pembentukan instrumen soal selidik Fuzzy Delphi yang diadaptasi daripada kajian Aziz, R. (2019) telah dijalankan melibatkan 15 orang pakar dan menggunakan skala linguistik 5 mata iaitu skala sangat tidak setuju, tidak setuju, neutral, setuju, dan sangat setuju. Data daripada 15 pakar telah dianalisis menggunakan analisis fuzzy dalam perisian Microsoft Excel untuk mendapatkan nilai konsensus yang akan menentukan elemen gamifikasi yang sesuai untuk permainan Jawi. Bagi reka bentuk pembangunan perisian, kajian ini menggunakan perisian Microsoft PowerPoint, dan bunyi dirakam menggunakan mikrofon Amgras.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan analisis penilaian Fuzzy Delphi dan nilai penyahkaburan untuk menjawab persoalan berkenaan elemen yang sesuai untuk membangunkan Pembelajaran huruf Jawi berasaskan gamifikasi. Dapatan menunjukkan tahap konsensus yang tinggi adalah pada skala 0.6 hingga 0.8, manakala tahap konsensus sederhana adalah pada skala 0.4 hingga 0.6. Perbandingan nilai penyahkaburan bagi setiap item, menentukan kedudukan skor kedudukan tertinggi berdasarkan nilai penyahkaburan tertinggi. Nilai penyahkaburan yang diterima bagi setiap item soal selidik adalah antara .553 (nilai minimum) dan .667 (nilai maksimum).

Jadual 1: Konsensus Elemen Asas Multimedia yang sesuai digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran huruf Jawi berasaskan gamifikasi

Elemen Multimedia	Konsensus pakar ≥ 75%	Skor Fuzzy ≥ 0.50	Konsensus
Jenis tulisan			
Wak Nan	100	0.653	Diterima
Comic Sans MS	80	0.667	Diterima
Jawi	100	0.667	Diterima
Size tulisan			
14,15, 16	100	0.587	Diterima
17 dan ke atas	93	0.573	Diterima
Warna tulisan			
Gelap	87	0.533	Diterima
Terang	93	0.533	Diterima
Latarbelakang			
Bewarna	80	0.560	Diterima
Hitam dan putih	73	0.640	Ditolak
Metaphor - (konsep reka bentuk)			
Game tradisional	87	0.653	Diterima
Persekitaran Sekolah/murid	93	0.653	Diterima
Persekitaran tempat tinggal	93	0.667	Diterima
Taman permainan	67	0.587	Ditolak
Grafik	93	0.573	Diterima
Animasi	100	0.653	Diterima
2D	100	0.653	Diterima
3D	67	0.667	Ditolak
Audio	100	0.587	Diterima

Berdasarkan Jadual 1, semua item mendapat nilai penyahkaburan yang sederhana tinggi iaitu melebihi 0.5 atau skala linguistik setuju. Ini menunjukkan bahawa semua pakar mempunyai konsensus yang sederhana tinggi terhadap cadangan tentang elemen-elemen multimedia yang sesuai diaplikasi dalam pembangunan Games huruf Jawi. Nilai skor fuzzy tertinggi bagi elemen-elemen multimedia ini ialah 0.667 manakala nilai skor fuzzy terendah adalah 0.533. Ini menunjukkan setiap elemen yang mendapat konsensus yang tinggi diterima dalam Pembangunan game Jawi.

Jadual 2: Platform yang akan digunakan bagi pelaksanaan pembelajaran huruf Jawi berasaskan gamifikasi

Platform	Peratus Konsensus ≥ 75%	Skor Fuzzy ≥ 0.50	Konsensus
Online	87	0.653	Diterima
Offline	87	0.667	Diterima
Berasaskan-Desktop			
Windows	93	0.587	Diterima
Mac	93	0.573	Diterima
Berasaskan-Mobile			
Android	93	0.533	Diterima
IOS	93	0.533	Diterima

Berdasarkan Jadual 2, konsensus pakar untuk platform yang sesuai digunakan menunjukkan bahawa elemen yang dinilai menunjukkan skor kabur melebihi 0.5, atau skala linguistik bersetuju. Nilai skor kabur tertinggi direkodkan ialah 0.667 untuk platform *off line*, manakala nilai skor kabur terendah ialah 0.533 untuk platform mudah alir yang dicadangkan menggunakan Android dan iOS. Bagi peratusan persetujuan pakar pula, kesemua platform yang dicadangkan menerima tahap persetujuan yang tinggi iaitu melebihi 75 peratus dengan nilai peratusan tertinggi iaitu 93 peratus bagi berasaskan desktop dan berasaskan mobile, manakala bagi cadangan pelaksanaan dalam talian atau luar talian, peratusan persetujuan pakar ialah 87 peratus. Elemen yang mendapat persetujuan dan konsensus pakar telah digunakan untuk membangunkan aplikasi permainan huruf Jawi.



Rajah 1. Antaramuka permainan huruf Jawi

Berdasarkan konsensus pakar yang telah dijalankan dalam fasa reka bentuk kajian, beberapa pilihan elemen multimedia dan gamifikasi sesuai dengan keperluan murid. Oleh itu, beberapa keputusan yang telah diambil untuk diaplikasikan dalam reka bentuk Permainan huruf Jawi. Pembangunan termasuk genre permainan yang dipilih, elemen multimedia dan gamifikasi yang sesuai, serta pemilihan bentuk platform pelaksanaan yang sesuai. Pemilihan font Wak Nan, Jawi dan saiz fon melebihi 16 mengambil kira kejelasan dan kesesuaian perkataan untuk murid yang baru mengenali huruf. Manakala pemilihan warna fon gelap, warna latar belakang terang dan konsep reka bentuk yang mudah digunakan adalah mengikut saranan yang dipersetujui oleh panel pakar. Bagi konsep bentuk 2D dan animasi yang digunakan, saranan panel pakar pendidikan murid diambil kira, bermakna konsep ini lebih sesuai untuk kumpulan sasaran Permainan ini. Manakala dari aspek platform, pelaksanaan permainan ini adalah berasaskan desktop luar talian sahaja.

PENUTUP

Elemen gamifikasi yang diperlukan dengan mengambil kira konsensus pakar dalam permainan huruf Jawi. Hasil kajian ini dapat memberi maklumat tentang nilai tambah dan faktor yang mempengaruhi reka bentuk berdasarkan keupayaan dan minat murid untuk melengkapkan kemahiran belajar khususnya dalam bidang Jawi. Kajian ini telah memberi pengukuhan kepada pendekatan pembelajaran berasaskan permainan yang dicadangkan melalui aplikasi *Games*. Elemen gamifikasi yang sesuai (metafora, visual, audio) sebagai alat ukuran alternatif yang boleh menawarkan perubahan kepada borang peperiksaan kertas-

pensel sedia ada yang digunakan secara meluas dalam amalan penilaian semasa di Malaysia. Akhir sekali, dapatan kajian juga boleh dijadikan panduan dan rujukan kepada semua yang terlibat dalam pelaksanaan instrumen pembelajaran atau bahan pedagogi berasaskan teknologi untuk melihat reaksi dan penerimaan murid terhadap teknik dan strategi pengajaran dan pembelajaran terkini dalam seiring dengan perkembangan teknologi dalam era Revolusi Perindustrian 4.0 ini.

PENGHARGAAN

Kajian ini telah mendapat penajaan daripada Geran Dalaman ACIS. No. Geran (600-RMC/ACIS_IRES 5/3(007/2022). Penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada ACIS UiTM Shah Alam kerana telah memudahkan bengkel penulisan dan penerbitan.

RUJUKAN

Dokumen

Kementerian Pendidikan Tinggi. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Jurnal

- Allal-Chérif, O., Evelyne, L., & Franck, J. (2022). Serious games for managers: Creating cognitive, financial, technological, social, and emotional value in in-service training. *Journal of Business Research*, 146, 166-175.
- Almeida, F., & Jorge S. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology* 10,2, 120-136.
- Alyaz, Y., Spaniel-Weise, D. & Gursoy, E. (2017). A Study on Using Serious Games in Teaching German as a Foreign Language. *Journal of Education and Learning*, 6(3). 250.
- Amory, A. (2007). Game object model version II: a theoretical framework for educational game development. *Educational Technology Research and Development*, 55(1), 51-77.
- Aziz, R., Helmi, N., Norazah, N., Fatin Nabilah, W., & Nor Azizah, T. (2019). They Like to Play Games? Student Interest of Serious Game-Based Assessments for Language Literacy. *Creative Education* 10, 12, 3175.
- Checa, D., & Andres, B. (2020). A review of immersive virtual reality serious games to enhance learning and training. *Multimedia Tools and Applications*, 79, 5501-5527.
- Coovert, M. D., Winner, J., Bennett, W. & Howard, D. J. (2017). Serious Games are a Serious Tool for Team Research. *International Journal of Serious Games*, 4(1).
- de Carvalho, C. V., & Antonio, C. (2022). Game-based learning, gamification in education and serious games. *Computers*, 11, 3, 36.
- de Lope, R. P., López Arcos, J. R., Medina-Medina, N., Paderewski, P. & Gutiérrez-Vela, F. L.(2017). Design methodology for educational games based on graphical notations: Designing Urano. *Entertainment Computing*, 18, 1-14.
- Farhanah, A., Asyraf, H. A. R., Abdul Manan, A., Firdaus Khairi, A. K. & Fadzli, A. (2020). Jawi script and the Malay society: Historical background and development. *International Journal of Management (IJM)* 11, 7, 68-78.
- Fridenson-Hayo, S., Berggren, S., Lassalle, A., Tal, S., Pigat, D., Meir-Goren, N., O'Reilly, H. et al.(2017) 'Emotiplay': a serious game for learning about emotions in children with autism: results of a cross-cultural evaluation. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 26(8), 979-992.
- Kato, P. & de Klerk, S.(2017) Serious Games for Assessment: Welcome to the Jungle. *Journal of Applied Testing Technology*, 18(S1). 1-6.
- Malinverni, L., Joan, M. G., Vanesa, P., Lilia, V., Amaia, H., & Narcis, P. (2017). An inclusive design approach for developing video games for children with Autism Spectrum Disorder. *Computers in Human Behavior*, 71, 535-549.

- Norizan, M. D., Ratna, Z. R., Nor Azan, M. Z., & Azizi, A., (2020). Real-time feedback engine for online Jawi character recognition. *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, 9(89), 477-489.
- Nurul Syala, A. L. (2018). Daya Saing Tulisan Jawi dan Potensi Kod Jawi Dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Sains Insani*, 3(1), 38-45.
- Platz, L. (2022). Learning with serious games in economics education: a systematic review of the effectiveness of game-based learning in upper secondary and higher education. *International Journal of Educational Research*, 115, 102031.
- Pojani, D., & Roberto, R. (2023). Edutainment: Role-playing versus serious gaming in planning education. *Journal of Planning Education and Research*, 43(3), 585-597.
- Suhazlan, S., Nurul Adha, M. Y., Mohd Helmy, A. W., & Syed Zulkarnain, S. I. (2020). Jawi-AR Apps: Single Jawi Character Connecting Method to single words using AR Technology. *Journal of Physics. Conf. Ser.*, 1529, 032001.
- Zin, M. F. M., Najihah, A. W., Ahmad Shidki, M. Y., & Siti Hajar, M. Y. (2022). Hubungan Pelaksanaan Gamifikasi Dan Penglibatan Murid Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Jawi Sekolah Rendah. *Global Journal Of Educational Research And Management*, 2, 1, 270-278.

Laman Sesawang

- Johnson, L., Brown, S., Cummins, M. & Estrada, V. (2012). The Technology Outlook for STEM+ Education 2012-2017: An NMC Horizon Report Sector Analysis. Austin, Texas: The New Media Consortium. <https://www.learntechlib.org/p/48971/> (diakses pada 1 Mei 2024)
- Mystemville. Apps on Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mystemville.coregame&rdid=com.mystemville.coregame> (diakses pada 1 Mei 2024)

Prosiding & Persidangan

- Hamiye, F., Bilal, S., & Bader, S. (2019). *A framework for the development of serious games for assessment*. In: Games and Learning Alliance: 8th International Conference, GALA 2019, Athens, Greece, November 27–29, 2019, Proceedings 8, 407-416. Springer International Publishing.
- I. Supriana, R. D. Agustin, M. A. Bakar & N. A. M. Zin. (2017). *Serious games for effective learning*. 2017 6th International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI), Langkawi, Malaysia, 1-6.
- Juhari, A. (2008). *The Origin and Spread of Jawi Script*. Sub-regional Symposium on the Incorporation of the Languages of Asian Muslim Peoples into the Standardized Quranic Script Project (SQSP). Kuala Lumpur 5th–7th November.
- Norizan, M. D., & Nor Azan, M. Z. (2013). *Digital Game Based Learning Framework for Jawi Character Formation*. 6th Annual International Conference on Computer Games, Multimedia and Allied Technology (CGAT 2013), 6-12.
- Ramli, R., Modhid, S. Z., Nordin, F. N. A., & Abas, H. (2019). Designing An Interactive Interface for Mobile Jawi Augmented Reality (AR) Application (M-JawiAR). In: International Conference on Applied Science, Technology and Engineering.
- Rocha, E. & Escudeiro, P. (2018). Meta-model of serious game mechanics for deaf and blind. Proceedings of the European Conference on Games-based Learning 907–911.

Penafian

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