



INTERNATIONAL JOURNAL OF
MODERN EDUCATION
(IJMOE)
www.ijmoe.com



**ANALISIS SELIDIK KEPERLUAN INOVASI PERMAINAN
PENDIDIKAN BERKAITAN PEMBELAJARAN HADIS 40 IMAM
NAWAWI**

*SURVEY ANALYSIS ON THE NEED FOR INNOVATIVE EDUCATIONAL GAMES
RELATED TO THE LEARNING OF THE 40 HADITH OF IMAM NAWAWI*

Muhammad Anwar Ahmad¹, Muhammad Nur Farhan Zamziba^{2*}, Hishomudin Ahmad³, Ku Mohd Syarbaini Ku Yaacob⁴, Rauzatul Jannah⁵

¹ Abdulhamid Abusulayman Kulliyyah of Islamic Revealed Knowledge and Human Sciences, Selangor, MALAYSIA.

Email: m_anwar@iium.edu.my

² PhD Student, International Institute of Islamic Thought and Civilization (ISTAC-IIUM), Selangor, MALAYSIA.

Email: farhan.zamziba@live.iium.edu.my

³ Fakulti Pengajian Bahasa Utama, Universiti Sains Islam Malaysia, Negeri Sembilan, MALAYSIA

Email: aidilamzar@uum.edu.my

⁴ Jabatan Bahasa Arab, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Islam Antarabangsa Tuanku Syed Sirajuddin, Perlis, MALAYSIA.

Email: syarbaini@kuips.edu.my

⁵ Postgraduate in Arabic Education, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia; and STIT Darussalam Lhokseumawe, Lhokseumawe, INDONESIA

Email: rauzatuljannahstittdarsa@gmail.com

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 27.03.2025

Revised date: 14.04.2025

Accepted date: 15.05.2025

Published date: 05.06.2025

To cite this document:

Ahmad, M. A., Zamziba, M. N. F., Ahmad, H., Ku Yaacob, K. M. S. K., & Jannah, R. (2025). Analisis Selidik Keperluan Inovasi Permainan Pendidikan Berkaitan Pembelajaran

Abstrak:

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis keperluan inovasi permainan pendidikan berkaitan pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi dalam kalangan pelajar di Ma'had at-Tarbiyah al-Islamiyah (MATRI), Perlis. Pendekatan penyelidikan ini melibatkan pengumpulan data melalui soal selidik yang diedarkan kepada pelajar bagi mendapatkan pandangan mereka terhadap penggunaan bahan pengajaran berbentuk permainan interaktif seperti kad dan papan permainan. Di samping itu, soal selidik ini telah disahkan dua orang pakar. Analisis data tertumpu kepada lima aspek utama, iaitu keperluan inovasi pendidikan, minat terhadap permainan pendidikan, kesesuaian permainan untuk pembelajaran Hadis, kemudahan penggunaan permainan, dan keberkesanan permainan dalam menggalakkan kerjasama. Dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti pelajar bersetuju bahawa pembelajaran Hadis

Hadis 40 Imam Nawawi.
*International Journal of Modern
Education*, 7 (25), 76-91.

DOI: 10.35631/IJMOE.725006

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



40 Imam Nawawi memerlukan inovasi dalam bahan pengajaran. Sebanyak 62.5% responden bersetuju dan 37.5% sangat bersetuju bahawa permainan interaktif dapat membantu memahami hadis dengan lebih mudah. Selain itu, majoriti pelajar (68.8%) menyatakan minat untuk menggunakan permainan kad atau papan permainan sebagai kaedah pembelajaran Hadis. Keputusan turut menunjukkan bahawa permainan pendidikan dapat meningkatkan motivasi pelajar, menarik minat mereka, dan mempermudah pemahaman terhadap isi kandungan Hadis. Dari segi kesesuaian permainan, 62.5% responden bersetuju bahawa Hadis 40 Imam Nawawi sesuai diterapkan dalam bentuk permainan kad atau papan permainan. Bagi aspek kemudahan penggunaan, 75% responden bersetuju bahawa arahan permainan yang jelas dan ringkas adalah penting untuk memastikan keberkesanan pembelajaran. Selain itu, 87.6% pelajar percaya bahawa permainan pendidikan dapat menggalakkan kerjasama antara rakan sekelas melalui perbincangan dan perkongsian pandangan mengenai maksud Hadis. Secara keseluruhannya, hasil kajian ini menunjukkan bahawa terdapat keperluan untuk membangunkan bahan pengajaran berbentuk permainan pendidikan bagi pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. Penggunaan permainan ini berpotensi meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman pelajar terhadap kandungan Hadis, di samping menggalakkan interaksi sosial serta kerjasama dalam kalangan pelajar. Cadangan daripada pelajar turut diambil kira untuk menambah baik reka bentuk dan keberkesanan permainan tersebut dalam konteks pembelajaran Hadis.

Kata Kunci:

Analisis, Hadis 40, Imam Nawawi, Ma'had at-Tarbiyah al-Islamiyah

Abstract:

The goal of this research is to look into the demand for creative educational games that would enable students at Ma'had at-Tarbiyah al-Islamiyah (MATRI), Perlis, learn Hadith 40 Imam Nawawi. As part of the research methodology, students were given questionnaires to fill out in order to obtain feedback on the use of interactive teaching tools such as board and card games. Additionally, two professionals validated the questionnaire. The data analysis focused on five important areas: the need for educational innovation, interest in educational games, the games' suitability for Hadith learning, their ease of use, and their ability to create collaboration. The findings revealed that the majority of students agreed that the learning of Hadith 40 Imam Nawawi requires innovation in teaching materials. A total of 62.5% of respondents agreed, and 37.5% strongly agreed, that interactive games can facilitate easier understanding of the Hadiths. Furthermore, a majority of students (68.8%) expressed interest in using card or board games as a method for learning Hadiths. The results also indicated that educational games could enhance students' motivation, attract their interest, and simplify their comprehension of Hadith content. In terms of game suitability, 62.5% of respondents agreed that Hadith 40 Imam Nawawi is appropriate to be adapted into card or board game formats. Regarding the aspect of ease of use, 75% of respondents agreed that clear and concise game instructions are crucial to ensuring effective learning. Additionally, 87.6% of students believed that educational games could promote collaboration among classmates through discussions and the sharing of views about the meanings of Hadiths. Overall, the findings indicate a need to develop educational game-based teaching materials for the learning of Hadith 40 Imam Nawawi. The use of such games has the potential to increase students' interest, motivation, and understanding of Hadith content, while also encouraging social interaction and collaboration among students. Suggestions

from students were also considered to improve the design and effectiveness of the games within the context of Hadith learning.

Keywords:

Analysis, Hadith 40, Imam Nawawi, Ma'had at-Tarbiyah al-Islamiyah

Pengenalan

Pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi merupakan elemen penting dalam pendidikan Islam kerana ia mengandungi himpunan hadis-hadis yang berkaitan dengan aspek keimanan, ibadah, dan akhlak (Amin & Haniff, 2024). Pengajaran dan pemahaman terhadap hadis-hadis ini memerlukan pendekatan yang efektif supaya nilai-nilai yang terkandung dapat difahami dan diamalkan oleh pelajar.

Walau bagaimanapun, kaedah pengajaran secara konvensional seperti buku teks dan penghafalan sering kali kurang menarik minat para pelajar, terutamanya dalam kalangan generasi muda yang cenderung kepada pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan. (Zulfikri & Masnan, 2022)

Selain itu, pendekatan konvensional ini bukan sahaja membataskan penglibatan aktif pelajar, tetapi juga menyukarkan mereka untuk memahami serta menghayati isi kandungan pembelajaran secara mendalam. (Ariff & Norasykin Mohd Zaid, 2020)

Natijahnya, pembelajaran secara konvensional memberikan kesan apabila motivasi pelajar terhadap pembelajaran agama menunjukkan penurunan, akibat kurangnya elemen interaktif dalam kaedah penyampaian sedia ada (Md Jaafar et al., 2021). Oleh itu, penggunaan kaedah pengajaran konvensional yang pasif dianggap tidak lagi sepenuhnya relevan dengan keperluan pembelajaran abad ke-21, yang menuntut pendekatan lebih dinamik, kolaboratif dan berasaskan pengalaman (experiential learning)

Secara keseluruhannya, keperluan untuk memperbaharui pendekatan konvensional melalui integrasi inovasi seperti permainan pendidikan interaktif bagi meningkatkan minat, motivasi, dan kefahaman pelajar dalam pembelajaran Hadis. Tambahan pula, kekurangan bahan pengajaran yang interaktif dan kreatif, khususnya dalam pembelajaran Hadis seperti Hadis 40 Imam Nawawi, menjadi cabaran besar dalam menarik minat serta mengekalkan fokus pelajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam bidang pendidikan, pendekatan pembelajaran berasaskan permainan telah mendapat perhatian yang meluas (Ramlie et al., 2023). Kaedah ini terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, dan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi, permainan pendidikan seperti kad dan papan permainan boleh berperanan sebagai alat bantu mengajar yang interaktif dan menyeronokkan (Yusri et al., 2024). Inovasi ini bukan sahaja dapat menarik minat pelajar, malah ia juga mampu memperkukuh pemahaman mereka terhadap maksud dan pengajaran hadis-hadis tersebut.

Justeru, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti keperluan pembangunan permainan pendidikan bagi pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. Melalui analisis keperluan ini, penyelidik berusaha mendapatkan pandangan pelajar mengenai aspek keperluan, minat, kesesuaian, kemudahan penggunaan, dan keberkesanan permainan pendidikan ini. Maklum balas daripada pelajar akan menjadi asas penting dalam merancang dan membangunkan bahan pengajaran yang lebih relevan, berkesan, dan selari dengan keperluan pembelajaran semasa.

Oleh itu, kajian ini diharap dapat memberi sumbangan yang bermakna dalam mempelbagaikan pendekatan pembelajaran Hadis, seterusnya memperkukuh pembinaan sahsiah dan keilmuan pelajar dalam konteks pendidikan Islam.

Permasalahan Kajian

Terdapat beberapa permasalahan utama yang mendorong kepada perlunya inovasi dalam pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. Pertama, kaedah pengajaran secara konvensional yang berasaskan buku teks dan penghafalan didapati kurang menarik minat pelajar, terutamanya dalam kalangan pelajar sekolah yang lebih cenderung kepada pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyeronokkan (Paet & Jamaludin, 2022).

Pendekatan konvensional ini juga kurang memberikan ruang kepada pelajar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, seterusnya menyukarkan mereka untuk memahami dan menghayati isi kandungan hadis secara mendalam ((Mohd Saidi et al., 2020; Anzaruddin, 2015).

Kedua, kekurangan bahan pengajaran interaktif yang berfokus kepada pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi turut menjadi cabaran (Syed Hassan et al., 2021). Kebanyakan bahan pengajaran sedia ada berbentuk teks dan tidak disokong dengan media interaktif seperti permainan atau bahan bantu mengajar yang kreatif (Mohammad Sa'ad et al., 2021). Keadaan ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monotonous dan kurang menarik perhatian pelajar.

Ketiga, keperluan untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran Hadis turut menjadi isu utama (Rosdi et al., 2021). Tanpa elemen interaktif, pelajar mungkin kurang teruja untuk mempelajari hadis, seterusnya memberi kesan kepada tahap penguasaan dan pemahaman mereka terhadap isi kandungan hadis (Abu Bakar, 2020).

Oleh itu, permasalahan-permasalahan ini menunjukkan perlunya satu pendekatan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. Inovasi melalui permainan pendidikan seperti kad dan papan permainan berpotensi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman pelajar terhadap kandungan hadis, di samping menggalakkan interaksi sosial dan kerjasama dalam kalangan pelajar..

Objektif Kajian

1. Menganalisis keperluan pelajar terhadap inovasi permainan pendidikan dalam pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi.
2. Menenal pasti minat pelajar terhadap penggunaan permainan interaktif seperti kad dan papan permainan dalam pembelajaran Hadis.
3. Menilai kesesuaian permainan pendidikan sebagai medium pembelajaran bagi meningkatkan pemahaman pelajar terhadap Hadis 40 Imam Nawawi.

4. Mengkaji kemudahan penggunaan permainan pendidikan bagi memastikan keberkesanan pembelajaran.

5. Menilai keberkesanan permainan pendidikan dalam menggalakkan kerjasama dan interaksi sosial dalam kalangan pelajar.

Sorotan Kajian

Isu dalam Kaedah Konvensional Pembelajaran

Kaedah pembelajaran tradisional yang berasaskan penggunaan buku teks dan hafalan menjadi tunjang utama dalam pendidikan Islam sejak sekian lama (Hashim et al., 2022). Namun, kajian lepas menunjukkan bahawa pendekatan ini semakin kurang menarik minat pelajar generasi kini. Hal ini disebabkan sifatnya yang pasif dan kurang memberikan ruang kepada pelajar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. (Mohamed Shalikin, 2024)

Isu Motivasi dan Penglibatan Pelajar

Motivasi pelajar untuk mempelajari Hadis juga menjadi cabaran utama dalam konteks pendidikan Islam. Rosdi et al. (2021) dan Abu Bakar (2020) menyatakan bahawa kekurangan elemen interaktif dalam pengajaran menyebabkan penurunan minat dan motivasi pelajar. Tanpa rangsangan yang mencukupi, pelajar menjadi kurang berminat dan tidak berusaha secara optimum untuk menguasai kandungan Hadis. Ini menimbulkan keperluan kepada pendekatan pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan melibatkan pelajar secara aktif.

Keperluan kepada Pendekatan Pembelajaran Inovatif

Dalam menghadapi cabaran ini, penyelidik menekankan keperluan kepada inovasi dalam kaedah pembelajaran Hadis. Pendekatan baharu perlu mengambil kira keperluan pelajar moden yang terbiasa dengan penggunaan teknologi, interaktiviti dan pembelajaran berasaskan pengalaman (experiential learning). Ramlie et al. (2023) menekankan bahawa institusi pendidikan perlu beradaptasi dengan inovasi teknologi untuk memastikan proses pembelajaran kekal relevan dan berkesan.

Pembelajaran Berasaskan Permainan sebagai Alternatif

Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan (game-based learning) telah dikenal pasti sebagai salah satu kaedah inovatif yang berpotensi meningkatkan penglibatan pelajar. Menurut Yusri et al. (2024) menjelaskan bahawa permainan pendidikan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, meningkatkan motivasi, dan memudahkan pemahaman.

Secara keseluruhan, dapatan daripada kajian lepas menunjukkan bahawa pendekatan konvensional dalam pembelajaran Hadis menghadapi pelbagai cabaran dari segi minat, penglibatan, dan motivasi pelajar. Oleh itu, wujud keperluan untuk memperkenalkan pendekatan inovatif seperti permainan pendidikan yang berasaskan kandungan Hadis 40 Imam Nawawi. Pendekatan ini berpotensi untuk mempertingkatkan minat, pemahaman, dan kerjasama dalam kalangan pelajar, sekali gus meningkatkan keberkesanan pembelajaran.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan penyelidikan kuantitatif dengan kaedah pengumpulan data utama melalui soal selidik. Soal selidik ini diedarkan kepada pelajar di Ma'had at-Tarbiyah al-Islamiah (MATRI), Perlis, yang menjadi responden kajian. Sampel kajian melibatkan 16

orang pelajar yang dipilih kerana bersesuaian masa dengan masa persekolahan yang tertentu sahaja.

Seterusnya, masa kajian dilaksanakan bermula dari 2022 yang bermula dari penerimaan ‘Geran Penyelidikan Jamalullail tajaan Majlis Agama Islam dan Adat Istiadat Melayu Perlis (MAIPs)’ dan berakhir pada tahun 2024. Oleh itu, proses kajian ini dilaksanakan secara sistematik bermula dengan pembinaan soal selidik, pengesahan instrumen, pengedaran soal selidik kepada responden, pengumpulan data, dan diakhiri dengan analisis data untuk menghasilkan dapatan yang relevan dengan objektif kajian.

Tambahan, kajian ini menggunakan pendekatan penyelidikan kuantitatif dengan kaedah utama pengumpulan data melalui soal selidik berstruktur. Instrumen soal selidik dibangunkan berdasarkan lima aspek utama, iaitu keperluan inovasi pendidikan, minat terhadap permainan pendidikan, kesesuaian permainan untuk pembelajaran Hadis, kemudahan penggunaan permainan, dan keberkesanan permainan dalam menggalakkan kerjasama. Pengukuran soal selidik menggunakan skala Likert lima mata yang merangkumi tahap 'Sangat Setuju' hingga 'Sangat Tidak Setuju'.

Soal selidik yang digunakan dan dibangunkan oleh penyelidik berasaskan adaptasi dan diadopsi daripada kajian-kajian terkini yang bersesuaian, namun telah disahkan dari aspek kesahan kandungan oleh dua orang pakar. Analisis ini bertujuan untuk mengenal pasti kecenderungan responden terhadap aspek-aspek yang diteliti.

Justeru, instrumen tersebut telah melalui proses pengesahan kandungan oleh dua orang pakar, iaitu Dr. Taufik Bin Ismail dari Abdulhamid Abusulayman Kulliyyah of Islamic Revealed Knowledge and Human Sciences (IIUM) dan Dr. Mohd Akashah Mohamad Yusof dari Jabatan Pengajian Arab, Universiti Teknologi MARA (UiTM), bagi memastikan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen.

Dapatan Kajian

Sampel kajian seramai 16 orang telah menjawab soal selidik. Berdasarkan analisis soal selidik yang dijalankan adalah seperti berikut

Instrumen kajian adalah soal selidik yang dibangunkan berdasarkan lima aspek utama, iaitu keperluan inovasi pendidikan, minat terhadap permainan pendidikan, kesesuaian permainan, kemudahan penggunaan, dan keberkesanan permainan. Pengukuran soal selidik menggunakan skala Likert lima mata yang merangkumi tahap 'Sangat Setuju' hingga 'Sangat Tidak Setuju'.

Soal Selidik	Kekerapan dan Peratus				
	Sangat setuju	Setuju	Tidak Pasti	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1. Pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi memerlukan inovasi dalam bahan pengajaran.	6 37.5%	10 62.5%			
2. Permainan interaktif seperti kad dan papan permainan dapat	7 43.8%	6 37.5%	2 12.5%		

membantu memahami Hadis dengan lebih mudah.

3. Kaedah pengajaran tradisional kurang menarik minat pelajar untuk mempelajari Hadis.	3 18.8%	5 31.3%	6 37.5%	2 12.5%
--	------------	------------	------------	------------

Keperluan Inovasi Bahan Pengajaran.

Sebanyak 62.5% responden bersetuju dan 37.5% sangat bersetuju bahawa pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi memerlukan inovasi dalam bahan pengajaran. Ini menunjukkan hampir kesemua responden menyedari keperluan untuk memperbaharui kaedah pengajaran agar lebih menarik dan efektif. Dapatan ini mengesahkan bahawa pendekatan pengajaran tradisional perlu digantikan atau dilengkapi dengan kaedah interaktif seperti permainan pendidikan.

Kemudahan Memahami Hadis Melalui Permainan Interaktif.

Sebanyak 43.8% responden sangat bersetuju dan 37.5% bersetuju bahawa permainan interaktif seperti kad dan papan permainan dapat membantu memahami Hadis dengan lebih mudah. Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti pelajar menerima baik idea penggunaan permainan pendidikan. Ini mencerminkan bahawa permainan interaktif boleh menjadi alat bantu mengajar yang lebih berkesan berbanding pendekatan konvensional. Responden yang tidak pasti (12.5%) dan tidak bersetuju (6.3%) mungkin memerlukan pendedahan dan bimbingan lanjut mengenai kaedah penggunaan permainan ini.

Keberkesanan Kaedah Pengajaran Tradisional.

Hanya 18.8% responden sangat bersetuju dan 31.3% bersetuju bahawa kaedah pengajaran tradisional kurang menarik minat pelajar. Sebanyak 37.5% tidak pasti dan 12.5% tidak bersetuju dengan pernyataan ini. Walaupun begitu, peratusan yang tinggi dalam kalangan mereka yang bersetuju menunjukkan bahawa kaedah pengajaran tradisional, seperti ceramah dan penghafalan, mungkin tidak lagi relevan sepenuhnya untuk generasi pelajar masa kini.

Kaedah tradisional yang pasif boleh menyebabkan kurangnya penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran, dan ini menyokong keperluan untuk menggunakan permainan pendidikan sebagai pendekatan alternatif.

Kesimpulannya, Jadual 1 menunjukkan bahawa terdapat keperluan yang jelas untuk inovasi dalam pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. Responden secara keseluruhan bersetuju bahawa pendekatan pengajaran perlu diubah kepada yang lebih interaktif. Penggunaan permainan interaktif seperti kad dan papan permainan dilihat sebagai kaedah yang mampu menarik minat pelajar, memudahkan pemahaman dan meningkatkan penglibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ini mengukuhkan hujah bahawa pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) berpotensi untuk memperbaiki sistem pengajaran Hadis yang sedia ada.

Bahagian Kedua: Minat terhadap Permainan Pendidikan

Jadual 2: Minat terhadap Permainan Pendidikan					
Soal Selidik	Kekerapan dan Peratus				
	Sangat setuju	Setuju	Tidak Pasti	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1. Saya berminat menggunakan permainan kad atau papan permainan sebagai salah satu kaedah pembelajaran Hadis.	4 25%	11 68.8%	1 6.3%		
2. Permainan pendidikan boleh meningkatkan motivasi saya untuk belajar Hadis.	6 37.5%	8 50%	1 6.3%		1 6.3%
3. Pelajar di tahap saya akan tertarik dengan inovasi permainan pendidikan yang berunsurkan agama.	11 68.8%	5 31.3%			

Minat Pelajar terhadap Penggunaan Permainan Kad atau Papan Permainan

Sebanyak 68.8% responden bersetuju dan 25% sangat bersetuju bahawa mereka berminat menggunakan permainan kad atau papan permainan sebagai salah satu kaedah pembelajaran Hadis. Ini menunjukkan bahawa hampir semua pelajar memberikan maklum balas positif terhadap penggunaan kaedah permainan pendidikan. Hanya 6.3% responden yang tidak pasti, manakala tiada responden yang tidak bersetuju atau sangat tidak bersetuju.

Dapatan ini menggambarkan bahawa penggunaan permainan kad atau papan permainan berpotensi menarik minat majoriti pelajar, menjadikannya salah satu pendekatan pengajaran yang sesuai untuk diterapkan.

Peningkatan Motivasi Melalui Permainan Pendidikan

Sebanyak 50% responden bersetuju dan 37.5% sangat bersetuju bahawa permainan pendidikan boleh meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Hadis. Ini menjadikan sejumlah 87.5% responden mengakui keberkesanan permainan pendidikan dalam memotivasi pembelajaran. Hanya 6.3% yang tidak pasti dan 6.3% tidak bersetuju.

Dapatan ini menunjukkan bahawa permainan pendidikan bukan sahaja berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai pemangkin untuk meningkatkan motivasi pelajar, yang secara tidak langsung dapat mempertingkatkan prestasi pembelajaran mereka.

Daya Tarikan Inovasi Permainan Berunsurkan Agama

Sebanyak 68.8% responden sangat bersetuju dan 31.3% bersetuju bahawa mereka akan tertarik dengan inovasi permainan pendidikan yang berunsurkan agama. Ini menunjukkan bahawa keseluruhan responden bersetuju tanpa sebarang keraguan terhadap daya tarikan permainan yang berunsurkan agama.

Maka, dapatan ini memperlihatkan bahawa pendekatan berasaskan agama mempunyai potensi besar untuk diterima baik oleh pelajar, terutamanya dalam konteks pembelajaran Hadis. Keadaan ini turut memberikan justifikasi kepada kepentingan membangunkan permainan pendidikan berteraskan agama.

Secara keseluruhannya, dapatan menunjukkan bahawa minat pelajar terhadap penggunaan permainan pendidikan dalam pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi adalah tinggi. Majoriti pelajar mengakui bahawa permainan pendidikan boleh meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap pembelajaran. Malah, responden turut menunjukkan kesediaan untuk menerima inovasi permainan pendidikan yang berunsurkan agama.

Kesimpulan jadual 2 menyokong keperluan untuk membangunkan permainan pendidikan sebagai pendekatan alternatif yang mampu meningkatkan minat dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran Hadis. Jika ada sebarang tambahan atau pembetulan pada analisis ini, sila maklumkan.

Bahagian Ketiga: Kesesuaian Permainan untuk Pembelajaran Hadis

Jadual 3: Kesesuaian Permainan untuk Pembelajaran Hadis

Soal Selidik	Kekerapan dan Peratus				
	Sangat setuju	Setuju	Tidak Pasti	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1. Hadis 40 Imam Nawawi sesuai untuk diterapkan dalam bentuk permainan kad atau papan permainan.	2 12.5%	10 62.5%	3 18.8%	1 6.3%	
2. Pembelajaran Hadis melalui permainan boleh memperkukuh pemahaman terhadap isi kandungan Hadis.	3 18.8%	8 50%	4 25%		1 6.3%
3. Permainan pendidikan dapat menyampaikan maksud Hadis dengan cara yang kreatif dan menarik.	11 68.8%	5 31.3%			

Kesuaian Hadis 40 Imam Nawawi untuk Diterapkan dalam Bentuk Permainan Kad atau Papan Permainan

Sebanyak 62.5% responden bersetuju dan 12.5% sangat bersetuju bahawa Hadis 40 Imam Nawawi sesuai untuk diterapkan dalam bentuk permainan kad atau papan permainan. Ini menjadikan sejumlah 75% responden bersetuju dengan pernyataan tersebut. Sebanyak 18.8% tidak pasti, manakala hanya 6.3% tidak bersetuju.

Hasilnya, ini menunjukkan bahawa majoriti pelajar percaya bahawa kandungan Hadis 40 Imam Nawawi sesuai untuk dimasukkan ke dalam konsep permainan kad atau papan permainan. Ini memberikan justifikasi bahawa permainan pendidikan boleh digunakan sebagai medium pengajaran yang lebih efektif dan menyeronokkan.

Keberkesanan Permainan dalam Memperkukuh Pemahaman terhadap Isi Kandungan Hadis

Sebanyak 50% responden bersetuju dan 18.8% sangat bersetuju bahawa pembelajaran Hadis melalui permainan boleh memperkukuh pemahaman terhadap isi kandungan Hadis. Ini menjadikan 68.8% responden bersetuju dengan pernyataan tersebut. Walau bagaimanapun, terdapat 25% responden yang tidak pasti dan 6.3% tidak bersetuju.

Walaupun terdapat segelintir responden yang tidak pasti, dapatan ini secara keseluruhannya menunjukkan bahawa majoriti responden mengakui bahawa permainan pendidikan berupaya meningkatkan pemahaman pelajar terhadap kandungan Hadis. Kaedah ini dapat membantu pelajar menguasai konsep-konsep utama dalam Hadis dengan lebih berkesan melalui pembelajaran berasaskan pengalaman (*experiential learning*).

Keupayaan Permainan Menyampaikan Maksud Hadis dengan Cara Kreatif dan Menarik

Sebanyak 68.8% responden bersetuju dan 31.3% sangat bersetuju bahawa permainan pendidikan dapat menyampaikan maksud Hadis dengan cara yang kreatif dan menarik. Tiada responden yang tidak pasti, tidak bersetuju atau sangat tidak bersetuju. Ini menunjukkan bahawa kesemua responden memberikan maklum balas positif terhadap keberkesanan permainan pendidikan dalam menyampaikan mesej Hadis secara kreatif.

Tuntasnya, dapatan kajian menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar bersetuju bahawa Hadis 40 Imam Nawawi sesuai diterapkan dalam bentuk permainan kad atau papan permainan. Majoriti pelajar percaya bahawa penggunaan permainan ini boleh memperkukuh pemahaman mereka terhadap isi kandungan Hadis dan menyampaikan maksud Hadis secara kreatif dan menarik.

Natijahnya, Jadual 3 membuktikan bahawa permainan pendidikan mempunyai potensi besar sebagai alat bantu mengajar yang berkesan dalam pembelajaran Hadis. Hasil dapatan ini memberikan asas kukuh untuk membangunkan bahan pengajaran berbentuk permainan pendidikan yang lebih interaktif dan menarik.

Bahagian Keempat: Kemudahan Penggunaan Permainan

Jadual 4: Kemudahan Penggunaan Permainan

Soal Selidik	Kekerapan dan Peratus				Sangat Tidak Setuju
	Sangat setuju	Setuju	Tidak Pasti	Tidak Setuju	
1. Permainan pendidikan seharusnya mudah difahami dan dimainkan oleh pelajar pelbagai peringkat umur.	3 18.8%	11 68.8%	1 6.3%	1 6.3%	
2. Arahan permainan yang jelas dan ringkas penting untuk memastikan keberkesanan pembelajaran.	3 18.8%	12 75%	1 6.3%		
3. Saya lebih mudah belajar dengan bahan yang disusun secara interaktif berbanding kaedah pembelajaran konvensional.	2 12.5%	8 50%	6 37.5%		

Kemudahan Permainan Difahami dan Dimainkan oleh Pelajar Pelbagai Peringkat Umur

Sebanyak 68.8% responden bersetuju dan 18.8% sangat bersetuju bahawa permainan pendidikan seharusnya mudah difahami dan dimainkan oleh pelajar pelbagai peringkat umur. Ini menjadikan 87.6% responden bersetuju secara keseluruhan, manakala hanya 6.3% tidak pasti dan 6.3% tidak bersetuju.

Data ini menunjukkan bahawa kebanyakan responden bersetuju dengan kepentingan kemudahan penggunaan permainan pendidikan. Ciri ini penting bagi memastikan bahawa permainan pendidikan dapat diakses dan dimainkan oleh pelajar dari pelbagai latar belakang umur dan kebolehan.

Kepentingan Arahan Permainan yang Jelas dan Ringkas

Sebanyak 75% responden bersetuju dan 18.8% sangat bersetuju bahawa arahan permainan yang jelas dan ringkas penting untuk memastikan keberkesanan pembelajaran. Ini menjadikan 93.8% responden bersetuju secara keseluruhan, manakala hanya 6.3% tidak pasti. Tiada responden yang tidak bersetuju atau sangat tidak bersetuju.

Sehubungan itu, ini menunjukkan bahawa majoriti responden mengakui bahawa arahan permainan yang jelas dan ringkas adalah elemen penting dalam membangunkan permainan pendidikan yang berkesan. Elemen ini boleh memastikan pelajar tidak keliru semasa bermain dan lebih mudah memahami objektif pembelajaran.

Keberkesanan Bahan Pembelajaran Interaktif Berbanding Kaedah Konvensional

Sebanyak 50% responden bersetuju dan 12.5% sangat bersetuju bahawa mereka lebih mudah belajar dengan bahan yang disusun secara interaktif berbanding kaedah pembelajaran konvensional. Walau bagaimanapun, 37.5% responden tidak pasti dan tiada responden yang tidak bersetuju atau sangat tidak bersetuju.

Dapatan ini menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar bersetuju dengan keberkesanan pembelajaran interaktif, walaupun terdapat sebahagian yang tidak pasti. Ketidakpastian ini mungkin timbul disebabkan kekurangan pendedahan terhadap bahan pembelajaran interaktif atau ketidakbiasaan pelajar dengan kaedah pembelajaran tersebut.

Justeru, dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti pelajar bersetuju bahawa permainan pendidikan perlu mudah difahami dan dimainkan oleh pelajar pelbagai peringkat umur. Arahan permainan yang jelas dan ringkas juga dikenal pasti sebagai komponen penting yang menyumbang kepada keberkesanan pembelajaran. Selain itu, kebanyakan pelajar menyatakan bahawa mereka lebih mudah belajar dengan bahan pembelajaran interaktif berbanding kaedah konvensional.

Kesimpulan Jadual 4 memberikan justifikasi kepada kepentingan membangunkan permainan pendidikan yang mesra pengguna, mudah dimainkan, dan disokong oleh arahan yang jelas serta bahan interaktif.

Bahagian Kelima: Keberkesanan Permainan dalam Menggalakkan Kerjasama

Jadual 5: Keberkesanan Permainan dalam Menggalakkan Kerjasama

Soal Selidik	Kekerapan dan Peratus				
	Sangat setuju	Setuju	Tidak Pasti	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1. Permainan berkumpul berkaitan Hadis boleh menggalakkan kerjasama antara rakan sekelas.	7 43.8%	7 43.8%	1 6.3%	1 6.3%	

2. Melalui permainan, saya dapat berbincang dan berkongsi pandangan mengenai maksud Hadis dengan lebih berkesan.	3 18.8%	12 75%	1 6.3%	1 6.3%
--	------------	-----------	-----------	-----------

Keupayaan Permainan Berkumpulan dalam Menggalakkan Kerjasama

Sebanyak 43.8% responden sangat bersetuju dan 43.8% lagi bersetuju bahawa permainan berkumpul berkaitan Hadis boleh menggalakkan kerjasama antara rakan sekelas. Ini menjadikan 87.6% responden bersetuju secara keseluruhan, manakala hanya 6.3% tidak pasti dan 6.3% tidak bersetuju.

Jadual empat ini menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar percaya bahawa aktiviti permainan secara berkumpul berupaya meningkatkan kerjasama dalam kalangan rakan sekelas. Aktiviti kolaboratif ini membolehkan pelajar bekerja secara berpasukan, berkongsi maklumat dan membantu satu sama lain dalam mencapai objektif pembelajaran.

Keberkesanan Perbincangan dan Perkongsian Pandangan Melalui Permainan

Sebanyak 75% responden bersetuju dan 18.8% sangat bersetuju bahawa permainan membolehkan mereka berbincang dan berkongsi pandangan mengenai maksud Hadis dengan lebih berkesan. Ini menjadikan 93.8% responden bersetuju secara keseluruhan, manakala hanya 6.3% tidak bersetuju dan tiada responden yang tidak pasti atau sangat tidak bersetuju.

Jadual 4 menunjukkan bahawa permainan pendidikan dapat menyediakan ruang untuk pelajar berbincang dan bertukar pandangan. Aktiviti ini bukan sahaja menggalakkan pemikiran kritis, tetapi juga meningkatkan kefahaman mereka terhadap maksud Hadis melalui perkongsian idea dan dialog antara rakan-rakan.

Secara keseluruhannya, dapatan jadual lima menunjukkan bahawa majoriti pelajar bersetuju bahawa permainan berkumpul dapat menggalakkan kerjasama antara rakan sekelas. Selain itu, permainan pendidikan juga membolehkan pelajar berbincang dan berkongsi pandangan mengenai maksud Hadis dengan lebih berkesan. Elemen kerjasama dan perkongsian pandangan ini menyumbang kepada pembelajaran secara kolaboratif, yang selaras dengan prinsip pembelajaran aktif. Aktiviti ini membolehkan pelajar saling membantu, bertukar pendapat, dan mengukuhkan pemahaman mereka mengenai Hadis.

Perbincangan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, perbincangan ini akan memfokuskan kepada lima aspek utama, iaitu keperluan inovasi pendidikan, minat terhadap permainan pendidikan, kesesuaian permainan untuk pembelajaran Hadis, kemudahan penggunaan permainan, dan keberkesanan permainan dalam menggalakkan kerjasama.

Keperluan Inovasi Pendidikan

Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat keperluan yang jelas untuk inovasi dalam pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi. Majoriti responden (62.5%) bersetuju dan 37.5% sangat bersetuju bahawa pembelajaran Hadis memerlukan inovasi dalam bahan pengajaran. Ini mencerminkan keperluan untuk memperkenalkan pendekatan baharu yang lebih menarik dan berkesan bagi menggantikan atau melengkapkan kaedah pengajaran tradisional seperti

ceramah dan penghafalan. Responden turut mengakui bahawa permainan interaktif seperti kad dan papan permainan dapat membantu memahami Hadis dengan lebih mudah (81.3%).

Maka, pengenalan permainan pendidikan dilihat sebagai satu langkah strategik untuk meningkatkan minat dan penglibatan pelajar.

Minat Terhadap Permainan Pendidikan

Minat pelajar terhadap penggunaan permainan pendidikan adalah tinggi, di mana 68.8% responden bersetuju dan 25% sangat bersetuju untuk menggunakan permainan kad atau papan permainan sebagai medium pembelajaran Hadis. Ini menunjukkan bahawa pelajar cenderung kepada pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan. Dapatan ini turut diperkuatkan dengan 87.5% responden yang bersetuju bahawa permainan pendidikan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Hadis.

Minat yang tinggi ini memberi petunjuk bahawa inovasi permainan pendidikan berpotensi menjadi pemangkin kepada penglibatan pelajar dalam pembelajaran Hadis.

Kesesuaian Permainan untuk Pembelajaran Hadis

Dapatan kajian menunjukkan bahawa Hadis 40 Imam Nawawi sesuai diterapkan dalam bentuk permainan kad atau papan permainan, di mana 62.5% responden bersetuju dan 12.5% sangat bersetuju dengan kenyataan tersebut. Ini menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju bahawa isi kandungan Hadis boleh diterapkan melalui pendekatan permainan. Sebahagian besar responden (68.8%) juga mengakui bahawa pembelajaran Hadis melalui permainan dapat memperkukuh pemahaman terhadap isi kandungan Hadis.

Ini menunjukkan bahawa penggunaan permainan pendidikan berpotensi membantu pelajar memahami konsep dan pengajaran Hadis dengan lebih mendalam melalui pembelajaran berasaskan pengalaman (experiential learning). Tambahan pula, 100% responden bersetuju bahawa permainan pendidikan dapat menyampaikan maksud Hadis dengan cara yang kreatif dan menarik, sekali gus meningkatkan daya tarikan dan keberkesanan pembelajaran.

Kemudahan Penggunaan Permainan

Kemudahan penggunaan permainan turut menjadi faktor penting dalam memastikan keberkesanan pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahawa 87.6% responden bersetuju bahawa permainan pendidikan seharusnya mudah difahami dan dimainkan oleh pelajar pelbagai peringkat umur. Sebanyak 93.8% responden turut mengakui bahawa arahan permainan yang jelas dan ringkas penting untuk memastikan keberkesanan pembelajaran.

Keperluan ini menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar menekankan aspek kejelasan dalam penggunaan permainan pendidikan. Jika permainan terlalu rumit atau tidak difahami dengan jelas, ia mungkin menjejaskan penglibatan pelajar dalam pembelajaran. Oleh itu, pemaju permainan pendidikan perlu memastikan bahawa peraturan permainan adalah mudah difahami dan proses permainan boleh disesuaikan mengikut keperluan pelajar.

Keberkesanan Permainan dalam Menggalakkan Kerjasama

Dapatan kajian menunjukkan bahawa permainan pendidikan boleh menggalakkan kerjasama dalam kalangan pelajar. Sebanyak 43.8% responden sangat bersetuju dan 43.8% bersetuju bahawa permainan berkumpulan berkaitan Hadis boleh menggalakkan kerjasama antara rakan

sekelas. Selain itu, 93.8% responden bersetuju bahawa permainan membolehkan mereka berbincang dan berkongsi pandangan mengenai maksud Hadis dengan lebih berkesan. Aktiviti perbincangan dan perkongsian pandangan ini dapat meningkatkan kemahiran sosial dan komunikasi pelajar.

Interaksi yang wujud melalui permainan secara berkumpulan membolehkan pelajar bertukar-tukar pandangan dan bekerjasama untuk mencapai matlamat pembelajaran. Ini selaras dengan prinsip pembelajaran kolaboratif, di mana pelajar berpeluang untuk saling membantu, bertukar pandangan, dan memperkukuhkan pemahaman mereka terhadap Hadis.

Oleh hal demikian, secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat keperluan yang signifikan untuk membangunkan permainan pendidikan sebagai medium pembelajaran alternatif bagi Hadis 40 Imam Nawawi. Penggunaan permainan pendidikan bukan sahaja dapat menarik minat pelajar, tetapi juga berupaya meningkatkan motivasi, memperkukuh pemahaman, dan menggalakkan kerjasama.

Keperluan untuk bahan pengajaran yang inovatif ini dilihat seiring dengan perubahan keperluan pelajar masa kini yang lebih cenderung kepada pembelajaran interaktif. Oleh itu, pembinaan dan pembangunan permainan pendidikan berasaskan Hadis perlu mengambil kira aspek kejelasan arahan, kemudahan penggunaan, dan elemen kolaboratif untuk memastikan ia relevan dan berkesan dalam konteks pembelajaran Hadis.

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, objektif kajian telah berhasil kerana dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat keperluan yang signifikan untuk membangunkan permainan pendidikan sebagai medium pembelajaran alternatif bagi Hadis 40 Imam Nawawi. Penggunaan permainan pendidikan bukan sahaja dapat menarik minat pelajar, tetapi juga berupaya meningkatkan motivasi, memperkukuh pemahaman, dan menggalakkan kerjasama. Keperluan untuk bahan pengajaran yang inovatif ini dilihat seiring dengan perubahan keperluan pelajar masa kini yang lebih cenderung kepada pembelajaran interaktif. Oleh itu, pembinaan dan pembangunan permainan pendidikan berasaskan Hadis perlu mengambil kira aspek kejelasan arahan, kemudahan penggunaan, dan elemen kolaboratif untuk memastikan ia relevan dan berkesan dalam konteks pembelajaran Hadis.

Cadangan

Pembangunan Reka Bentuk Permainan (Ariffin et al., 2023)

Pembangunan permainan pendidikan harus merangkumi reka bentuk yang menarik dan sesuai dengan peringkat umur serta keperluan pelajar. Permainan kad dan papan permainan yang interaktif boleh digunakan sebagai medium pembelajaran yang lebih menarik.

Peningkatan Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan

Arahan permainan hendaklah disampaikan dengan jelas dan ringkas. Panduan bertulis dan ilustrasi boleh disertakan untuk memudahkan pemahaman pelajar serta ciri permainan yang mesra pengguna, seperti pengenalan konsep melalui tutorial ringkas, dapat membantu pelajar memahami cara bermain dengan lebih pantas.

Pembangunan Modul Latihan (Ariffin et al., 2023)

Latihan dan pendedahan kepada guru serta pelajar mengenai cara menggunakan permainan pendidikan harus diadakan bagi memastikan pemahaman yang lebih baik. Selain itu, modul latihan boleh disediakan untuk membantu guru mengintegrasikan permainan ke dalam pengajaran mereka dengan lebih berkesan.

Penghargaan

Segala puji dan syukur ke hadrat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, yang memungkinkan penyelidikan ini berjaya disempurnakan dengan lancar. Kami ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbang secara langsung atau tidak langsung dalam penyelidikan ini yang bertajuk “Analisis Selidik Keperluan Inovasi Permainan Pendidikan Berkaitan Pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi” terutama Geran Penyelidikan Jamalullail tajaan Majlis Agama Islam dan Adat Istiadat Melayu Perlis (MAIPs). Selain itu, setinggi penghargaan diberikan kepada para paengkaji kajian ini atas sokongan dan kerjasama sepanjang proses kajian ini. Kami juga merakamkan jutaan terima kasih kepada para guru dan pelajar Ma'had at-Tarbiyah al-Islamiyah (MATRI), Perlis yang telah terlibat dalam menjayakan soal selidik dan memberikan pandangan yang amat bermakna dalam mengenal pasti keperluan inovasi permainan pendidikan berkaitan pembelajaran Hadis 40 Imam Nawawi.

Rujukan

- Abu Bakar, S. (2020). Keberkesanan Kaedah Pengajaran Bersaskan Teknologi Mudah Alih Di Kalangan Guru Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pengajaran Dan Pembelajaran [Thesis]. Universiti Malaysia Pahang.
- Anzaruddin, A. (2015). Pentafsiran Makna Hadis Dalam Buku Haji Dan Umrah : Analisis Pragmatik Dan Tematik. In Universiti Malaya, Fakulti Bahasa Dan Linguistik [Thesis]. Universiti Malaya. <https://Core.Ac.Uk>
- Ariff, N. B. & Norasykin Mohd Zaid. (2020). Pengaplikasian Pendekatan Pembelajaran Aktif di Kalangan Pelajar Tahun Akhir Pendidikan Pra Siswazah. In *Innovative Teaching and Learning Journal* (Vol. 3, Issue 2, pp. 92–106) [Journal-article].
- Ariffin, N. H., Daud, A. N. M., Razak, N. R. M., Mohamad, A. Z. H., Abdullah, N., & Hasim, N. (2023). Development of Game Integrated Learning Module for animal Breeding subtopic for Year two Science. *Journal of Science and Mathematics Letters*, 11(Special), 136–143. <https://doi.org/10.37134/jsml.vol11.sp.15.2023>
- Hanapiah, N., & Rusli, N. F. M. (2023). Cabaran Pelaksanaan Didik Hibur oleh Guru bagi Pengajaran Simpulan Bahasa dalam kalangan Murid Sekolah Rendah. *LSP International Journal*, 10(2), 61–78. <https://doi.org/10.11113/lspi.v10.20238>
- Hashim, R., Mat, M. Z. A., Rashid, A. A., Zubairi, A. M., & Shahrar, M. F. M. (2022). Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Islam Sekolah Menengah bagi Menghadapi Cabaran Pendidikan Abad Ke-21 dari Perspektif Guru (Implementation of the Secondary School Islamic Education Curriculum in Facing the 21st Century Education Challenges from Teachers' Perspective). *HASHIM | Jurnal Pendidikan Malaysia (Malaysian Journal of Education)*. <https://doi.org/10.17576/47.01-06>
- Md Jaafar, F., Osman, R., Saidin, K., Abdan, N., & Universiti Utara Malaysia. (2021). THE EFFECTS OF COOPERATIVE AND TRADITIONAL LEARNING TOWARDS THE STUDENTS' ACADEMIC ACHIEVEMENT IN JAWI. In *Universiti Utara Malaysia*.
- Mohd Fauzi Mohd Amin, & Muhamad Hannan Mohd Haniff. (2024). KAJIAN TERHADAP AL-ARBA'IN AL-NAWAWIYYAH MELALUI HADITH 40 KARYA MUSTAFA

- ABDUL RAHMAN. International Prophetic Conference (SWAN) FPQS USIM, (9th), 688–699. Retrieved from <https://swanfpqs.usim.edu.my/index.php/conference/article/view/244>
- Mohd Saidi, N. F., Jamil, A. I., & Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia. (2020). KEPERLUAN HAFAZAN HADITH DALAM KALANGAN PELAJAR SEKOLAH TAHFIZ: PANDANGAN GURU-GURU AGAMA DI KUALA LUMPUR DAN PUTRAJAYA. In *Journal of Islamic Educational Research (JIER)* (Vol. 5, pp. 21–22).
- Mohammad Sa'ad, M. A. I., Fadzil, M. S. B., Mohd Asri, A. S. B., Saidin, M., & Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah, USIM. (2021). PERBANDINGAN TENTANG PENGAJARAN & PEMBELAJARAN HADITH ZAMAN TABI'IN DAN ERA ICT. In *Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah, USIM [Journal-article]*.
- Mohamed Shalikin, N. H. (2024). Kepelbagaian pendekatan pengajaran dalam kalangan guru mata pelajaran Al-Lughah Al-'Arabiyyah Al-Mu'asirah. *SIBAWAYH Arabic Language and Education*, 5(1), 25–35. <https://doi.org/10.37134/sibawayh.vol5.1.3.2024>
- Paet, J. a. a. T., & Jamaludin, K. A. (2022). Potensi Pendekatan Pembelajaran Berasaskan Masalah (PBM) Dalam Meningkatkan Kemahiran Pembelajaran Menyelesaikan Masalah Dan Cabaran Pelaksanaannya. *Jurnal Dunia Pendidikan*. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2022.4.3.18>
- Ramlie, M. K., Rahaman, A. A., Ahmad, A. K. A., & Abdullah, M. (2023). The Evolution of Technology use in Education Institutions: Learning Method Innovation. *Ideology Journal*, 8(1), 94–103. <https://doi.org/10.24191/ideology.v8i1.407>
- Rosdi, A. Z., Hassan, S. N. S., & Mahfuz, M. S. (2021). Penerimaan Pelajar dan Penggunaan M-Pembelajaran Terhadap Pengajian Hadis. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 100–112. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.103>
- Syed Hassan, S. N., Mohd Amin, M. Z., Mohd Tawil, S. F., Abdul Wahid, F., Fakulti Pengajian Quran dan Sunah, Universiti Sains Islam Malaysia, & Fakulti Sains dan Teknologi, Universiti Sains Islam Malaysia. (2021). INTERACTIVE MODELS FOR TEACHING AND LEARNING OF HADITH IN THE COVID-19 PANDEMIC ERA. *Jurnal al-Sirat*, 19(II).
- Yusri, A. A., Zainal, M. Z., & Ismail, I. M. (2024). Game-Based Learning in Malay Language Teaching and Learning: A Literature Review [Journal-article]. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 12(1), 15–26. <https://doi.org/10.17576/jatma-2024-1201-02>
- Zulfikri, A. Z., & Masnan, A. H. (2022). The Use of Interactive Games in Children's Teaching and Learning Processes: An Innovation: Penggunaan Permainan Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Kanak-Kanak: Suatu Inovasi. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 11(2), 48–54. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol11.2.5.2022>