



**INTERNATIONAL JOURNAL OF
MODERN EDUCATION
(IJMOE)**

www.gaexcellence.com/ijmoe



**INTEGRASI LAMAN WEB E-FIQHUNA DALAM
PEMBELAJARAN FIQH : SATU KAJIAN KEBERKESANAN
PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEKOLAH MENENGAH**

*INTEGRATION OF THE E-FIQHUNA WEBSITE IN FIQH LEARNING: A
STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE LEARNING IN
SECONDARY SCHOOLS*

Nurdhia Syafiah Rosmahadi¹, Wan Omar Ali Saifuddin Wan Ismail², Fatimah Hanisah Mohd Hanafi³, Nur Amni Aziqa Muhamad Amran⁴, Nurul Izzah Afifah Mohd Suhaimi⁵, Nur Alya Izzati Januri⁶, Nik Fatimah Shaifudin⁷

¹ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniZA) Malaysia

 dhiaosmahadi1603@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0003-4348-7728>

² Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniZA)

 woasaifuddin@unisza.edu.my

 <https://orcid.org/0000-0002-8605-6448>

³ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)

 fhxnisa@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0005-6539-3559>

⁴ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)

 amninur944@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0008-3429-2992>

⁵ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)

 izzahafifah121@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0001-2304-2081>

⁶ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)

 alyajanuri@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0007-6125-525X>

⁷ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)

 nikfatihahh@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0004-0314-1842>

Article Info:

Article history:

Received date: 15.01.2026
Revised date: 29.01.2026
Accepted date: 12.02.2026
Published date: 04.03.2026

To cite this document:

Rosmahadi, N. S., Ismail, W. A. O. S. W., Mohd Hanafi, F. H., Muhamad Amran, N. A. A., Mohd Suhaimi, N. I. A., Januri, N. A. I., & Shaifudin, N. F. (2026). Integrasi Laman Web E-Fiqhuna Dalam Pembelajaran Fiqh : Satu Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Sekolah Menengah. *International Journal of Modern Education*, 8(29), 531-546.

DOI: 10.35631/IJMOE.829032

Abstrak:

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) Fiqah di sekolah menengah masih banyak bergantung kepada kaedah tradisional yang berpusatkan guru, menyebabkan tahap kefahaman, motivasi dan penglibatan pelajar berada pada tahap sederhana, khususnya bagi topik yang bersifat aplikatif seperti haji, sembelihan, korban dan aqiqah. Kekurangan bahan pembelajaran digital yang menyeluruh dan interaktif selaras dengan keperluan Pembelajaran Abad ke-21 menuntut penilaian terhadap platform alternatif yang lebih berkesan. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian campuran yang menggabungkan kaedah kuantitatif dan kualitatif bagi menilai keberkesanan platform digital E-Fiqhuna sebagai bahan pembelajaran interaktif Fiqah Tingkatan 4. Data kuantitatif diperoleh melalui ujian pra dan pasca serta soal selidik skala Likert, manakala data kualitatif dikumpulkan melalui maklum balas terbuka responden. Seramai 219 orang responden terlibat dalam kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan peningkatan ketara dalam kefahaman pelajar selepas penggunaan E-Fiqhuna, antaranya peningkatan peratus jawapan betul bagi konsep wuquf di Arafah daripada 44.7% kepada 56.2%, haji tamattu' daripada 48.4% kepada 58.0%, serta hukum korban yang mencatat peningkatan tertinggi daripada 32.9% kepada 52.5%. Selain itu, lebih 80% responden menyatakan bahawa penggunaan video, nota interaktif dan elemen gamifikasi meningkatkan motivasi dan kefahaman pembelajaran, manakala 100% responden bersetuju bahawa platform ini mudah diakses dan mesra pengguna. Kesimpulannya, platform digital E-Fiqhuna terbukti berkesan dalam meningkatkan kefahaman, minat dan penglibatan pelajar serta berpotensi menjadi bahan pembelajaran digital komprehensif yang menyokong PdP Fiqah secara lebih interaktif dan bermakna.

Kata Kunci:

E-Fiqhuna, Gamifikasi, Pembelajaran Digital, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Islam

Abstract:

The teaching and learning of Fiqh in secondary schools remain largely reliant on traditional teacher-centred approaches, resulting in moderate levels of understanding, motivation and engagement, particularly for application-based topics such as Hajj, slaughtering, sacrifice and aqiqah. The limited availability of comprehensive and interactive digital learning materials aligned with 21st-century education highlights the need to evaluate more effective alternative platforms. This study employed a mixed-methods research design, integrating quantitative and qualitative approaches to examine the effectiveness of the E-Fiqhuna digital platform as an interactive learning tool for Form Four Fiqh. Quantitative data was collected through pre- and post-tests and Likert-scale questionnaires, while qualitative data were obtained from respondents' open-ended feedback. A total of 219 respondents participated in the study. The findings revealed notable improvements in students' understanding following the use of E-Fiqhuna, including an increase in correct responses for the concept of wuquf in Arafah from 44.7% to 56.2%, Hajj Tamattu' from 48.4% to 58.0%, and Islamic rulings on sacrifice, which recorded the highest improvement from 32.9% to 52.5%. In addition, over 80% of respondents reported enhanced motivation and understanding through interactive videos,

digital notes and gamified activities, while 100% of respondents agreed that the platform was easy to access and user-friendly. In conclusion, E-Fiqhuna has been shown to be an effective and accessible digital learning platform that enhances students' understanding, motivation and engagement, and holds strong potential as a comprehensive instructional support for interactive Fiqh learning in secondary education.



© The authors (2026). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. For commercial re-use, please contact ijmoe@gaexcellence.com

Keyword:

Digital Learning, E-Fiqhuna, Gamification, Interactive Learning, Islamic Education

Pengenalan

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan telah mencetuskan perubahan ketara terhadap pendekatan pengajaran dan pembelajaran, khususnya di peringkat sekolah menengah, dengan peralihan daripada kaedah tradisional kepada pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan berpusatkan pelajar. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan bukan sahaja menyokong kepelbagaian gaya pembelajaran pelajar, malah berupaya meningkatkan penglibatan, motivasi serta kefahaman konsep melalui penggunaan elemen multimedia dan interaktif. Dalam konteks Pendidikan Islam, khususnya bidang fiqah, keperluan terhadap bahan pembelajaran digital yang berkesan adalah semakin mendesak memandangkan kandungan fiqah bukan sahaja menekankan pemahaman konsep hukum, malah menuntut keupayaan pelajar untuk mengaplikasikan hukum tersebut dalam situasi kehidupan sebenar. Rasional pemilihan bidang fiqah ini adalah berdasarkan sifat kandungannya yang melibatkan tatacara amali (manasik) yang kompleks. Tanpa bantuan visualisasi dan simulasi yang jelas, pelajar cenderung mengalami kekeliruan dalam perbezaan rukun dan syarat, khususnya dalam topik yang melibatkan prosedur teknikal.

Sehubungan itu, platform digital E-Fiqhuna dibangunkan sebagai satu inovasi bahan pembelajaran interaktif berasaskan laman web bagi menyokong pengajaran dan pembelajaran fiqah di sekolah menengah. Platform ini mengintegrasikan nota interaktif, video penerangan, animasi, simulasi amali serta kuiz berasaskan gamifikasi bagi memperkukuh kefahaman pelajar terhadap konsep, dalil dan pengaplikasian hukum fiqah secara sistematik. Penggunaan elemen gamifikasi dan simulasi dalam platform ini bertujuan menukarkan pembelajaran statik kepada pengalaman dua hala yang menggalakkan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) pelajar. Pembangunan E-Fiqhuna adalah selari dengan aspirasi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) serta prinsip Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) yang menekankan pembelajaran aktif, sendiri dan penggunaan teknologi secara bermakna. Justeru, kajian ini dijalankan untuk menilai keberkesanan platform digital E-Fiqhuna sebagai bahan pembelajaran interaktif dalam kalangan pelajar sekolah menengah, khususnya bagi topik fiqah Tingkatan 4.

Walaupun perkembangan teknologi pendidikan semakin pesat, pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran fiqah di sekolah menengah masih menunjukkan tahap penggunaan teknologi yang sederhana dan tidak konsisten. Kajian terdahulu mendapati bahawa guru Pendidikan Islam berhadapan dengan pelbagai kekangan seperti masa pengajaran yang terhad, tahap kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) yang tidak seimbang serta ketiadaan

bahan bantu mengajar digital fiqah yang khusus dan tersusun selaras dengan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP). Keadaan ini menyebabkan PdP fiqah masih bergantung kepada kaedah tradisional seperti syarahan dan hafalan, yang didapati kurang berkesan untuk menerangkan topik fiqah yang bersifat abstrak dan aplikatif seperti sembelihan, haji dan umrah serta korban dan aqiqah. Kekurangan bahan pembelajaran digital yang visual dan interaktif turut menyukarkan pelajar mengaitkan konsep fiqah dengan realiti kehidupan sebenar, seterusnya menurunkan minat dan motivasi mereka terhadap pembelajaran fiqah. Oleh itu, kajian ini signifikan bukan sahaja untuk membantu guru dalam mempelbagaikan pedagogi, malah bertindak sebagai pemudah cara bagi pelajar untuk menguasai ilmu fiqah secara mandiri dan sistematik.

Objektif yang ingin dicapai ialah: I. menilai tahap keberkesanan E-Fiqhuna sebagai bahan bantu mengajar (BBM) digital yang selaras dengan kandungan dan keperluan DSKP Fiqh Tingkatan 4; II. menganalisis kesan penggunaan E-Fiqhuna terhadap tahap pemahaman, pengaplikasian dan analisis konsep fiqah dalam kalangan pelajar; dan III. menilai kebolehlaksanaan E-Fiqhuna sebagai platform pembelajaran fiqah yang mudah digunakan serta berupaya menyokong peningkatan kualiti pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam. Penyelarasan objektif ini adalah penting bagi memastikan fokus kajian bukan sahaja tertumpu kepada pembangunan platform, tetapi juga kepada impaknya terhadap pembelajaran pelajar dan amalan pedagogi guru.

Sorotan Literatur

Sorotan literatur ini membincangkan enam aspek utama berkaitan pembangunan platform digital Pendidikan Islam, iaitu pembelajaran digital dalam Pendidikan Islam, gamifikasi sebagai pendekatan PdP berkesan, pendekatan VARK dalam penyampaian kandungan, pemartabatan tulisan Jawi dalam bahan digital, tinjauan platform digital berkaitan fiqah, serta jurang kajian dan keperluan pembangunan platform baharu.

Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Islam

Perkembangan teknologi pendidikan telah mengubah pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah menengah, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Kajian oleh Hamzah dan Rahman (2023) menunjukkan bahawa penggunaan platform digital dapat meningkatkan motivasi serta kadar penglibatan pelajar, khususnya apabila kandungan disusun secara interaktif dan mesra pengguna. Dalam konteks Pendidikan Islam, Azmi et al. (2022) menegaskan bahawa pembelajaran digital membantu pelajar memahami topik yang bersifat abstrak seperti ibadah dan fiqh melalui kaedah visualisasi dan simulasi yang lebih berkesan. Walau bagaimanapun, kebanyakan platform digital sedia ada lebih menumpukan kepada penyampaian maklumat secara pasif tanpa memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang menyeluruh. Keadaan ini mendorong keperluan kepada pembangunan platform yang bukan sahaja memuatkan kandungan fiqah, malah menyampaikannya secara aktif, sistematik dan mudah diakses oleh pelajar sekolah menengah selari dengan keperluan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM).

Gamifikasi sebagai Pendekatan PdP Berkesan

Gamifikasi merupakan pendekatan PdP yang terbukti berkesan dalam meningkatkan fokus, minat serta pencapaian pelajar. Kajian oleh Roslan dan Zulkifli (2024) mendapati bahawa

pelajar menunjukkan peningkatan yang ketara dalam pemahaman konsep apabila aktiviti pembelajaran disampaikan dalam bentuk permainan interaktif. Selain itu, elemen gamifikasi juga membantu memperkukuh ingatan jangka panjang melalui pengulangan berbentuk cabaran yang merangsang pemikiran pelajar.

Namun demikian, kajian terdahulu menunjukkan bahawa penerapan gamifikasi dalam Pendidikan Islam masih terhad kepada kuiz asas tanpa variasi aktiviti yang mampu memanfaatkan potensi gamifikasi secara menyeluruh. Oleh itu, terdapat keperluan kepada pembangunan platform yang menyediakan permainan interaktif yang lebih kreatif dan berorientasikan pembelajaran aktif, sebagaimana yang diketengahkan dalam platform e-Fiqhuna melalui pelbagai permainan berkonsepkan fiqh tingkatan 4.

Pendekatan VARK dalam Penyampaian Kandungan

Model gaya pembelajaran VARK yang merangkumi *Visual, Auditory, Reading/Writing* dan *Kinesthetic* merupakan pendekatan yang menyokong pembezaan gaya pembelajaran pelajar. Menurut Fauzi dan Majid (2023), penggunaan gabungan elemen VARK meningkatkan keberkesanan PdP, khususnya dalam pembelajaran yang melibatkan prosedur amali seperti ibadah haji, penyembelihan dan umrah.

Walau bagaimanapun, kebanyakan platform pembelajaran Islam sedia ada hanya memberi penekanan kepada elemen visual dan membaca, manakala aspek auditori dan kinestetik kurang diketengahkan. Justeru, integrasi elemen seperti muzik latar, penjelasan audio, video demonstrasi praktikal serta nota ringkas sebagaimana yang diaplikasikan dalam e-Fiqhuna dapat memenuhi keperluan pembelajaran pelajar yang mempunyai gaya pembelajaran berbeza.

Pemartabatan Tulisan Jawi dalam Bahan Digital

Tulisan Jawi merupakan warisan penting dalam pendidikan Islam di Malaysia. Menurut Daud dan Hashim (2024), penggunaan tulisan Jawi dalam bahan digital dapat meningkatkan literasi Jawi serta membantu pelajar membiasakan diri dengan penggunaannya secara autentik. Namun begitu, kebanyakan platform digital Pendidikan Islam masih menggunakan tulisan Rumi sepenuhnya, sekali gus menyebabkan pendedahan kepada tulisan Jawi dalam persekitaran digital menjadi sangat terhad.

Menyedari isu ini, platform e-Fiqhuna mengintegrasikan tulisan Jawi dalam bahagian nota dan aktiviti sebagai usaha pemartabatan Jawi dalam konteks pembelajaran moden, di samping memenuhi keperluan yang kurang diberi perhatian oleh platform sedia ada.

Platform Digital Berkaitan Fiqh: Tinjauan Kajian Lepas

Beberapa platform digital berkaitan fiqh telah dikaji oleh penyelidik terdahulu, namun setiap satunya menunjukkan batasan tertentu. Kajian oleh Jamil et al. (2022) terhadap modul *E-Hajj Education* mendapati bahawa kandungan yang disediakan terlalu terfokus dan tidak merangkumi keseluruhan topik fiqh Tingkatan 4. Selain itu, kajian oleh Rahim dan Nasir (2023) menunjukkan bahawa aplikasi *Fiqh Interactive* kurang menekankan aspek pembelajaran sendiri yang komprehensif serta tidak mengintegrasikan penggunaan tulisan Jawi.

Sementara itu, Suhaila dan Kamarudin (2024) mendapati bahawa kebanyakan platform pembelajaran Islam masih belum mengaplikasikan pendekatan VARK secara menyeluruh dan jarang menyediakan aktiviti interaktif yang pelbagai. Kekurangan ini membuka ruang kepada pembangunan platform yang lebih holistik dan responsif terhadap keperluan sebenar PdP di bilik darjah.

Jurang Kajian dan Keperluan Pembangunan Platform Baharu

Berdasarkan sorotan terhadap kajian terdahulu, beberapa jurang utama telah dikenal pasti dalam pembangunan platform digital Pendidikan Islam. Pertama, kandungan yang disediakan oleh kebanyakan platform didapati tidak menyeluruh kerana hanya memfokuskan kepada satu topik tertentu, sedangkan e-Fiqhuna merangkumi topik haji, umrah, sembelihan, korban dan aqiqah selaras dengan KSSM tingkatan 4.

Kedua, integrasi tulisan Jawi masih sangat terhad dalam platform sedia ada, manakala e-Fiqhuna memperkenalkan penggunaan Jawi secara konsisten dalam semua bahagian nota dan aktiviti. Ketiga, elemen gamifikasi yang digunakan sebelum ini masih bersifat asas, sedangkan e-Fiqhuna menawarkan pelbagai permainan interaktif yang mampu meningkatkan minat serta penglibatan pelajar.

Selain itu, pendekatan VARK juga didapati tidak diaplikasikan secara menyeluruh dalam kebanyakan platform terdahulu. Sebaliknya, e-Fiqhuna menggabungkan elemen visual, auditori, membaca/menulis dan kinestetik secara seimbang. Akhir sekali, kekurangan sumber penjelasan daripada pakar turut dikenal pasti, justeru e-Fiqhuna menambah nilai dengan menyertakan video ceramah dan penjelasan isu fiqh daripada penceramah bertauliah.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian campuran (mix method) yang menggabungkan kaedah kuantitatif dan kualitatif bagi menilai tahap keberkesanan platform digital E-Fiqhuna sebagai bahan pembelajaran interaktif di sekolah menengah. Pendekatan kuantitatif digunakan melalui kaedah tinjauan, soal selidik berskala Likert serta ujian pra dan pasca, manakala pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan maklum balas terbuka dan cadangan penambahbaikan daripada responden. Menurut Chua (2020), kaedah tinjauan sesuai digunakan kerana ia membolehkan pengumpulan data dijalankan dengan cepat dan berkesan walaupun melibatkan bilangan sampel yang besar. Reka bentuk ini dipilih bagi memberikan gambaran menyeluruh terhadap persepsi, tahap kepuasan serta impak penggunaan platform E-Fiqhuna terhadap kefahaman pembelajaran Fiqah. Soal selidik yang dibangunkan menggunakan skala Likert empat mata iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju bagi mengukur tahap kebolehgunaan, kefahaman kognitif, motivasi, penglibatan serta kepuasan pengguna. Menurut Ahmad Shindi Yusoff et al. (2024), skala Likert berbentuk ordinal ini sesuai digunakan untuk analisis deskriptif seperti kekerapan dan peratusan. Selain itu, kajian ini turut melibatkan ujian pra dan pasca bagi mengukur perubahan tahap pengetahuan responden sebelum dan selepas menggunakan platform E-Fiqhuna. Perbandingan skor ujian ini digunakan untuk menilai keberkesanan sebenar platform terhadap pencapaian pembelajaran pengguna. Kajian ini melibatkan seramai 219 orang responden yang terdiri daripada guru, pelajar sekolah menengah dan orang awam yang mempunyai pengetahuan asas dalam bidang Fiqah. Kajian dahulu menyatakan sekiranya skala populasi seramai 500 orang maka bilangan sampel akan menjadi 217 hingga 225 (Krejcie, R.V., & Morgan, D.W., 1970).

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini terdiri daripada ujian pra dan pasca serta set soal selidik melalui Google Forms sebagai medium pengumpulan data. Soal selidik dibangunkan dalam talian menggunakan Google Forms dan mengandungi lima bahagian, iaitu Bahagian A hingga Bahagian E. Item-item soal selidik merangkumi aspek kebolehgunaan platform, kefahaman kognitif pelajar, motivasi dan penglibatan pembelajaran, kepuasan guru serta cadangan penambahbaikan. Bahagian B hingga Bahagian D menggunakan skala Likert bagi tujuan analisis kuantitatif, manakala soalan E berbentuk terbuka disertakan untuk mendapatkan data kualitatif. Selain itu, ujian pra dan pasca dibina dalam bentuk set soalan objektif yang mengandungi 15 soalan berkaitan topik Fiqah Tingkatan 4, iaitu Haji dan Umrah, Sembelihan, Korban dan Akikah. Ujian pra dilaksanakan sebelum responden menggunakan platform E-Fiqhuna bagi mengukur tahap pengetahuan sedia ada, manakala ujian pasca dilaksanakan selepas tempoh penggunaan platform bagi menilai peningkatan pemahaman mereka. Platform E-Fiqhuna menyediakan kandungan pembelajaran interaktif yang merangkumi nota, video, simulasi dan kuiz yang selari dengan prinsip Pembelajaran Abad Ke-21 serta Model Teknologi-Pedagogi-Kandungan (TPK) dalam pendidikan Islam (Jahidih Saili et al, 2024). Data yang diperoleh daripada soal selidik serta ujian pra dan pasca dianalisis bagi menentukan tahap keberkesanan platform digital E-Fiqhuna sebagai bahan pembelajaran interaktif.

Keputusan Dan Perbincangan

Bahagian ini membincangkan dapatan kajian berdasarkan analisis data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh daripada 219 orang responden yang terdiri daripada pelajar, guru serta orang awam. Analisis dijalankan menggunakan statistik deskriptif dan inferensi bagi menjawab objektif kajian berkaitan tahap penggunaan, persepsi keberkesanan, dan hubungan penggunaan platform digital terhadap motivasi pembelajaran.

Perbandingan Dapatan Ujian Pra Dan Pasca

Jadual 1: Borang Soal Selidik Ujian Pra Dan Pasca

Bil	Item
1.	Bilakah waktu wuquf di Arafah ?
2.	Pilih makna yang berkaitan dengan haji tamatu'
3.	Apakah maksud sembelihan dari segi istilah ?
4.	Siapakah yang dibenarkan untuk melakukan sembelihan ?
5.	Apakah hukum melakukan korban ?
6.	Apakah maksud akikah dari segi syarak ?



Rajah 1: Bilangan Responden Yang Menjawab Soalan 1

Berdasarkan graf Soalan 1, bilangan responden yang menjawab dengan betul semasa ujian pra adalah seramai 98 orang manakala selebihnya iaitu 121 orang menjawab dengan salah. Dalam kajian ini, selepas intervensi mendapati bilangan responden yang menjawab dengan betul meningkat kepada 123 orang manakala bilangan jawapan salah menurun kepada 96 orang. Jumlah responden kekal seramai 219 orang bagi kedua-dua ujian. Berdasarkan peratusan pula, 44.7% responden menjawab dengan betul dalam pra ujian manakala peratusan ini meningkat kepada 56.2% dalam pasca ujian. Ini menunjukkan peningkatan sebanyak 11.5% bagi jawapan betul selepas intervensi dijalankan. Peningkatan prestasi responden dalam ujian pasca mencadangkan bahawa penggunaan platform E-Fiqhuna sebagai intervensi pembelajaran berupaya meningkatkan kefahaman responden terhadap konsep waktu wuquf di Arafah secara berkesan dan selari dengan penurunan bilangan jawapan yang salah.



Rajah 2: Bilangan Responden Yang Menjawab Soalan 2

Graf Soalan 2 menunjukkan bahawa dalam ujian pra yang dijawab iaitu seramai 106 orang responden menjawab dengan betul manakala 113 orang menjawab dengan salah. Dalam ujian pasca, bilangan responden yang menjawab dengan betul meningkat kepada 127 orang manakala bilangan yang menjawab dengan salah menurun kepada 92 orang. Mengikut peratusan, 48.4% responden menjawab dengan betul dalam ujian pra manakala peratusan ini meningkat kepada 58.0% dalam ujian pasca iaitu meningkat sebanyak 9.6%. Peningkatan keputusan ujian pasca menunjukkan bahawa penggunaan platform E-Fiqhuna sebagai intervensi pembelajaran berkesan dalam meningkatkan kefahaman responden terhadap konsep haji tamattu' seperti yang ditunjukkan melalui peningkatan bilangan responden yang menjawab dengan betul.



Rajah 3: Bilangan Responden Yang Menjawab Soalan 3

Berdasarkan graf Soalan 3, bilangan responden yang menjawab dengan betul dalam ujian pra adalah seramai 128 orang manakala 91 orang menjawab dengan salah. Dalam ujian pasca, bilangan responden yang menjawab dengan betul meningkat kepada 135 orang manakala bilangan jawapan yang salah menurun kepada 84 orang. Dari segi peratusan, 58.4% responden yang menjawab dengan betul dalam ujian pra meningkat kepada 61.6% dalam ujian pasca dengan peningkatan sebanyak 3.2%. Walaupun peningkatan bagi Soalan 3 adalah lebih kecil berbanding soalan lain, dapatan ini masih menunjukkan kesan positif intervensi terhadap kefahaman responden. Peratusan jawapan betul yang tinggi dalam ujian pra menunjukkan bahawa responden telah mempunyai pengetahuan sedia ada yang baik berkaitan maksud sembelihan dari segi istilah. Oleh itu, intervensi lebih berfungsi sebagai pengukuhan dan penyeragaman kefahaman, bukannya pembinaan pengetahuan baharu sepenuhnya.



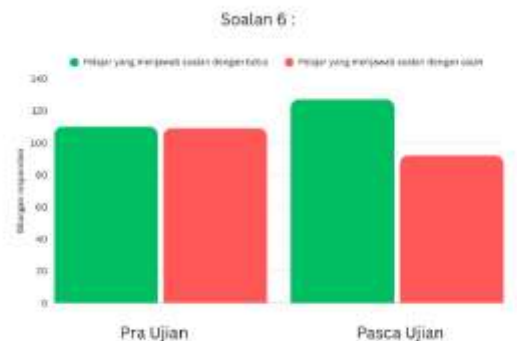
Rajah 4: Bilangan Responden Yang Menjawab Soalan 4

Berdasarkan graf Soalan 4, seramai 147 orang responden menjawab dengan betul dalam ujian pra manakala 72 orang menjawab dengan salah. Dalam ujian pasca, bilangan responden yang menjawab dengan betul meningkat kepada 151 orang manakala bilangan jawapan yang salah menurun kepada 68 orang. Jumlah responden adalah seramai 219 orang bagi kedua-dua ujian. Dari segi peratusan, 67.1% responden menjawab dengan betul dalam ujian pra dan meningkat kepada 68.9% dalam ujian pasca. Ini menunjukkan peningkatan sebanyak 1.8% selepas intervensi. Peningkatan yang kecil tetapi konsisten ini menunjukkan bahawa majoriti responden telah mempunyai kefahaman yang baik tentang individu yang dibenarkan melakukan sembelihan sebelum intervensi dijalankan. Oleh itu, intervensi lebih berfungsi sebagai pengukuhan pengetahuan sedia ada. Penurunan bilangan jawapan salah turut menunjukkan peningkatan ketepatan kefahaman responden selepas pengajaran.



Rajah 5: Bilangan Responden Yang Menjawab Soalan 5

Bagi Soalan 5, graf menunjukkan bahawa dalam ujian pra hanya 72 orang responden menjawab dengan betul, manakala 147 orang menjawab salah. Selepas intervensi, bilangan responden yang menjawab dengan betul meningkat dengan ketara kepada 115 orang manakala bilangan jawapan yang salah menurun kepada 104 orang. Dari segi peratusan, 32.9% responden menjawab dengan betul dalam ujian pra manakala peratusan ini meningkat kepada 52.5% dalam ujian pasca telah menunjukkan peningkatan sebanyak 19.6%. Dapatan ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan terhadap kefahaman responden berkaitan hukum melakukan korban. Peratusan pra yang rendah menunjukkan bahawa majoriti responden sebelum ini keliru atau kurang jelas tentang status hukum korban. Intervensi dalam penggunaan platform W-Fiqhuna yang dilaksanakan didapati sangat berkesan dalam memperbetulkan salah faham tersebut seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan yang mendadak daripada bilangan jawapan yang betul dalam ujian pasca.



Rajah 6: Bilangan Responden Yang Menjawab Soalan 6

Berdasarkan graf Soalan 6, seramai 110 orang responden menjawab dengan betul dalam ujian pra, manakala 109 orang menjawab dengan salah. Dalam ujian pasca, bilangan responden yang menjawab dengan betul meningkat kepada 127 orang manakala bilangan jawapan yang salah menurun kepada 92 orang. Dari segi peratusan, 50.2% responden menjawab dengan betul dalam ujian pra dan meningkat kepada 58.0% dalam ujian pasca, dengan peningkatan sebanyak 7.8%. Peningkatan ini menunjukkan bahawa kefahaman responden terhadap maksud aqiqah dari segi syarak berada pada tahap sederhana sebelum intervensi dan bertambah baik selepas pengajaran dijalankan. Peratusan pra yang hampir seimbang antara betul dan salah menunjukkan wujud kekeliruan dalam kalangan responden. Intervensi yang memberi penekanan kepada definisi dan tujuan aqiqah berjaya meningkatkan tahap kefahaman responden secara keseluruhan.

Keberkesanan Platform Digital E-Fiqhuna Dalam Pembelajaran Fiqah

Jadual 2: Maklumbalas Keberkesanan Platform Digital E-Fiqhuna Dalam Pembelajaran Fiqah

Soalan	Sangat Tidak Setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat Setuju
E-Fiqhuna mudah untuk diakses menggunakan telefon atau komputer.	0%	0%	29.2%	70.8%
Video dan nota dalam E-Fiqhuna membantu memahami konsep Fiqah dengan lebih jelas.	0%	0%	18.3%	81.7%
Hukum fiqah dapat diaplikasikan selepas menggunakan E-Fiqhuna.	0%	0%	26.5%	73.5%
Platform digital E-Fiqhuna meningkatkan motivasi dalam mempelajari ilmu fiqah.	0%	0%	30.6%	69.4%
E-Fiqhuna dapat digunakan sebagai bahan bantu mengajar PdP yang efektif.	0%	0%	39.7%	60.3%

Jadual 2 menunjukkan keberkesanan platform digital E-Fiqhuna dalam pembelajaran fiqah. Hasil kajian menunjukkan bahawa platform digital E-Fiqhuna mempunyai tahap kebolehcapaian, keberkesanan pembelajaran, keupayaan aplikasi ilmu serta impak terhadap motivasi pelajar yang sangat tinggi, sekali gus sesuai digunakan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21).

Berdasarkan hasil kajian, tahap kebolehcapaian E-Fiqhuna adalah sangat baik dan mesra pengguna. Medium pembelajaran ini boleh diakses melalui komputer atau telefon bimbit yang membolehkan pelajar belajar di mana sahaja dan pada bila-bila masa. Justeru, fleksibiliti dan kemudahan akses ini dapat meningkatkan keberkesanan proses pembelajaran serta menarik minat pelajar untuk menggunakan platform pembelajaran digitak secara berterusan. Penemuan ini selaras dengan kajian Hamzah et al. (2023) yang mendapati bahawa penggunaan platform digital yang mesra pengguna dapat meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Islam.

Selain itu, penggunaan gabungan video dan nota merupakan pendekatan yang sangat berkesan dalam menyampaikan ilmu fiqah. Selari dengan kajian oleh Roslan et al. (2024) yang mendapati bahawa pelajar yang terlibat dalam pembelajaran berasaskan elemen interaktif menunjukkan peningkatan ketara dalam pemahaman konsep serta daya ingatan jangka panjang. Visual melalui video membantu pelajar memahami proses serta aplikasi hukum dengan lebih jelas, manakala nota berfungsi sebagai rujukan bertulis yang menyokong kefahaman dan memudahkan proses ulang kaji. Secara keseluruhan, dapatan ini menunjukkan bahawa bahan multimedia yang digunakan dalam platform E-Fiqhuna berjaya meningkatkan tahap kefahaman pelajar serta menyokong pembelajaran yang aktif dan bermakna.

E-Fiqhuna juga membantu pelajar dan pengguna bukan sahaja memahami konsep fiqah, malah dapat menerapkan hukum fiqah dalam kehidupan seharian dengan lebih tepat dan berkesan. E-Fiqhuna mengandungi unsur kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) yang membolehkan pelajar

mengembangkan kemahiran kognitif, daya analisis dan kemampuan menyelesaikan masalah dalam konteks pembelajaran fiqah yang holistik. Hal ini selaras dengan kajian Azmi et al. (2022) yang menegaskan bahawa penggunaan visualisasi dan simulasi dalam pembelajaran digital membantu pelajar memahami topik fiqah yang bersifat abstrak dengan lebih jelas dan bermakna.

Di samping itu, platform digital E-Fiqhuna terbukti meningkatkan motivasi pelajar dalam mempelajari ilmu fiqah. Hal ini kerana platform digital E-Fiqhuna menyediakan pelbagai kandungan pembelajaran interaktif seperti nota, video, simulasi dan kuiz yang direka selaras dengan prinsip Pembelajaran Abad Ke-21 serta Model Teknologi-Pedagogi-Kandungan (TPK) dalam pendidikan Islam (Jahidih Saili et al., 2024). Pendekatan interaktif ini bukan sahaja memudahkan pemahaman konsep fiqah, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar. Dengan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, menyeronokkan dan bermakna pelajar terdorong untuk lebih aktif menimba ilmu, mengaplikasikan pengetahuan yang dipelajari serta mengekalkan minat dan komitmen yang tinggi terhadap pendidikan Islam secara menyeluruh.

Akhir sekali, E-Fiqhuna dapat digunakan sebagai bahan bantu mengajar (PdP) yang efektif kerana ia menyediakan kandungan multimedia, visual yang menarik dan susunan topik yang teratur, sekali gus menyokong pembelajaran aktif dan meningkatkan pencapaian pelajar dalam ilmu fiqah. Walau bagaimanapun, kajian oleh Jamil et al. (2022), Rahim et al. (2023), serta Suhaila et al. (2024) menunjukkan bahawa platform digital fiqh secara umum masih mempunyai batasan dari segi kepelbagaian aktiviti interaktif dan keselarasan dengan keperluan PdP sebenar di bilik darjah. Ini menunjukkan bahawa walaupun E-Fiqhuna berpotensi menjadi alat PdP yang berkesan, masih terdapat ruang untuk penambahbaikan, khususnya dalam memperkayakan aktiviti interaktif dan memastikan kesesuaian sepenuhnya dengan kehendak pengajaran di bilik darjah.

Kesimpulan

Keseluruhannya, kajian ini membincangkan keperluan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran Fiqah di sekolah menengah bagi memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Walaupun Pendidikan Islam menuntut pemahaman konsep yang mendalam, PdP Fiqah masih banyak bergantung pada kaedah lama seperti syarahan dan hafalan, mengakibatkan murid kurang bermotivasi serta sukar memahami aplikasi hukum dalam kehidupan sebenar. Kekurangan bahan digital interaktif, integrasi Jawi, pendekatan gamifikasi dan penggunaan strategi VARK dikenal pasti sebagai jurang utama dalam platform sedia ada. Bagi mengatasi isu ini, platform E-Fiqhuna dibangunkan sebagai BBM digital interaktif yang merangkumi nota multimedia, video, simulasi dan permainan gamifikasi selaras dengan KSSM Tingkatan 4. Kajian tinjauan kuantitatif dijalankan menggunakan soal selidik serta ujian pra dan pos untuk menilai kebolegunaan, kefahaman, motivasi dan keberkesanan pemahaman pengguna. Hasil kajian menunjukkan bahawa platform digital seperti E-Fiqhuna berpotensi besar meningkatkan minat, penglibatan dan pencapaian murid dalam Fiqh melalui pendekatan yang menyeluruh, interaktif dan berasaskan teknologi.

Penghargaan:	Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada semua pihak yang telah terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menjayakan kajian serta pembangunan platform digital E-Fiqhuna ini. Penghargaan khusus ditujukan kepada pensyarah penyelia, Dr. W Omar Ali Saifuddin Wan Ismail atas bimbingan, nasihat dan sokongan berterusan sepanjang proses penyelidikan dan penulisan artikel ini. Penghargaan juga diucapkan kepada para guru, pelajar sekolah menengah serta semua responden yang telah memberikan kerjasama dalam pengumpulan data kajian ini.
Penyataan Pembiayaan:	Kajian ini tidak menerima sebarang pembiayaan atau geran khusus daripada mana-mana agensi awam, komersial atau badan bukan berasaskan keuntungan.
Pernyataan Konflik Kepentingan:	Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan berkaitan penerbitan kertas kerja ini. Semua penulis telah menyumbang kepada kajian ini dan telah meluluskan versi akhir manuskrip untuk penyerahan kepada International Journal of Modern Education (IJMOE)
Pernyataan Etika:	Kajian ini dijalankan mengikut peraturan etika penyelidikan. Semua responden telah diberitahu tentang kajian ini dan bersetuju untuk menyertai. Penyertaan adalah secara sukarela, dan maklumat mereka dijaga dengan rahsia. Data yang dikumpul hanya digunakan untuk tujuan akademik.
Pernyataan Sumbangan Penulis:	Semua penulis telah menyumbang secara signifikan terhadap pembangunan manuskrip ini. Penulis A mengendalikan bahagian keputusan dan perbincangan, menyediakan jadual dan carta bagi menyokong kandungan artikel serta menyusun idea. Penulis B bertanggungjawab terhadap pengkonsepkan kajian, penyeliaan keseluruhan penyelidikan serta memberi panduan akademik sepanjang proses kajian dijalankan. Penulis C menyumbang kepada analisis maklumat, membantu memastikan ketepatan isi serta terlibat dalam semakan kandungan. Penulis D menyumbang kepada sorotan literatur, menulis draf awal artikel dan menyelaraskan keseluruhan kandungan. Penulis E menyumbang kepada sorotan literatur serta memberi cadangan topik, sudut pandang dan input penting untuk mengukuhkan isi artikel. Penulis F bertanggungjawab terhadap penulisan bahagian pengenalan, menyemak tatabahasa dan struktur ayat serta memastikan artikel jelas dan tersusun. Penulis G bertanggungjawab terhadap metodologi kajian serta mengumpul maklumat, fakta dan rujukan daripada sumber yang relevan. Semua penulis telah membaca dan meluluskan versi akhir manuskrip sebelum penyerahan.

Rujukan

- Ahmad Shindki Mat Yusoff et al. (2024). Penggunaan Penengah dalam Skala Likert: Kajian Retrospektif Maklum Balas Kepuasan Pelanggan IPG. Institut Pendidikan Guru Kampus Sultan Mizan.
- Azman, N. A., Hamzah, M. I., & Abd Razak, K. (2025). Digital integration in primary school islamic education: Teachers' perspectives on its impact on students' learning. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 22(2), 21-41.
- Azmi, N., Salleh, M. S., & Omar, R. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran fiqh sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 37(2), 45-58.
- Bakar, A. R., & Hassan, M. A. (2019). Tahap kesediaan guru Pendidikan Islam terhadap penggunaan teknologi dalam PdP. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(1), 23-35.
- Chua, Y.P. (2020). *Mastering Research Methods*. 3rd Edition. Kuala Lumpur: McGraw-Hill Education Sdn. Bhd.
- Daud, R., & Hashim, N. (2024). Penggunaan tulisan Jawi dalam bahan digital Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporari*, 9(1), 22-35.
- Fauzi, A., & Majid, N. A. (2023). Gaya pembelajaran VARK dan keberkesanan PdP Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Educational Research*, 8(1), 61-74.
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPC) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), 58-64.
- Hamzah, M. I., & Rahman, S. A. (2023). Pembelajaran digital dan penglibatan pelajar dalam Pendidikan Islam. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 20(2), 89-105.
- Ismail, S., Mustafa, N. M., Shaharuddin, S. A., Yahaya, M., & Razali, K. S. (2024). *Learning style through Fun Al-Quran digital application (Fun Q)*. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 32(1), 13-21. <https://doi.org/10.37934/arca.32.1.1321>
- Jahidih Saili, Muhamad Suhaimi Taat & Nurul Hamimi Awang Japilan. (2024). Impak Moderasi Pengalaman Mengajar Terhadap Pengaruh PTPK dalam Pembentukan Amalan Kreativiti Pengajaran Sirah dan Tamadun Islam. *Journal of Islamic Educational Research (JIER)*, 10(1), 31.
- Jamil, N., Ahmad, Z., & Ismail, H. (2022). Penilaian modul E-Hajj Education sebagai bahan pembelajaran digital. *Journal of Islamic Studies in Education*, 6(2), 112-125.
- Khairunnisa, S. M., & Rozi, M. A. F. (2024). The Use of Gamification-Based Learning Media in Improving the Learning Motivation of Students in Fikih Subjects at the Darul Muslimin Muhammadiyah Pare Islamic Boarding School. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2020). *Laporan analisis keberkesanan pengajaran Pendidikan Islam di sekolah menengah*. Putrajaya: KPM.
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*.
- Nawi, A. M. (2020). Multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia*, 10(1), 15-28.
- Rahim, S., & Nasir, M. F. (2023). Aplikasi digital fiqh dan pembelajaran sendiri pelajar. *International Journal of Islamic Education*, 5(1), 33-47.
- Roslan, R., & Zulkifli, N. (2024). Gamifikasi dalam pengajaran Pendidikan Islam: Satu kajian empirikal. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 9(1), 1-14.
- Suhaila, S., & Kamarudin, N. (2024). Analisis platform pembelajaran Islam berasaskan digital. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 14(1), 55-70.

Zulkefli, M., & Jamil, A. I. (2024). Advancing Islamic Education with Game-Based Learning: Principles, Effects, And Implementation Obstacles. *Journal of Islamic Educational Research* (JIER),10(1),1-12.
<https://adum.um.edu.my/index.php/JIER/article/view/55154>