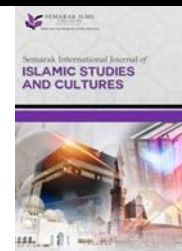




## Semarak International Journal of Islamic Studies and Culture

Journal homepage:  
<https://semarakilmu.com.my/journals/index.php/sijisc>  
ISSN: 3036-020X



### Teaching Etiquette Using Kid in Islamic Education

### Pembelajaran Adab Menggunakan KiD dalam Pendidikan KAFA

Siti Aisiah Muhammad Yusof<sup>1,\*</sup>, Mardzelah Makhsin<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Faculty of Education, Universiti Utara Malaysia (UUM), Sintok, Kedah, Malaysia

#### ARTICLE INFO

##### Article history:

Received 2 February 2024

Received in revised form 14 March 2024

Accepted 20 April 2024

Available online 1 June 2024

##### Keywords:

KiD; innovation; memorizing daily prayers; KAFA

KiD; inovasi; hafazan doa harian; KAFA

#### ABSTRACT

KiD (Keychain iDoa) is an innovative teaching aid designed to facilitate Quranic and Fardhu Ain (KAFA) students in memorizing daily prayers according to the etiquette and understanding of Islamic way of life (PCHI) syllabus. One of the advantages of using KiD is that students will find it easier to memorize daily prayers. Among the prayers included in KiD are prayers before and after meals, prayers before and after sleep, prayers for parents, prayers before studying, prayers upon entering and leaving the mosque, prayers before boarding a vehicle, and prayers before leaving the house. This study focuses on one method to help KAFA school students memorize daily prayers and their correct recitations in an engaging format. The use of cute and attractive cartoon keychains, equipped with barcodes, and the use of a prayer application have been implemented to create KiD. Parents need to scan the barcode using a mobile phone to enable the recitation of prayers to be heard. Subsequently, students can follow along with the prayers until they become proficient. A qualitative study was conducted to assess the effectiveness of the product. Testing involved fifth-grade students from the Integrated Masjid Gunung Sali KAFA school who used KiD and compared to fourth-grade students from the same school who underwent regular learning. The results showed that fifth-grade students were able to master these 10 prayers in less than a week. In conclusion, this KiD innovation can provide an initiative for KAFA students to master the etiquette and PCHI subjects.

KiD (Keychain iDoa) adalah inovasi bahan bantu mengajar bagi memudahkan murid sekolah al-Quran dan Fardhu Ain (KAFA) mengingat doa harian mengikut silibus subjek adab dan penghayatan cara hidup Islam (PCHI). Antara kelebihan menggunakan KiD ini pelajar akan lebih mudah untuk menghafaz doa-doa harian. Antara doa yang terdapat di dalam KiD ini ialah doa sebelum dan selepas makan, doa sebelum dan selepas bangun tidur, doa kedua ibu bapa, doa sebelum belajar, doa masuk dan keluar masjid, doa menaiki kenderaan dan doa keluar rumah. Kajian ini memfokuskan kepada satu kaedah bagi membantu pelajar-pelajar sekolah KAFA mengingat doa harian serta bacaannya yang tepat dalam versi yang menarik. Penggunaan keychain kartun yang cantik dan menarik, mempunyai barcod serta menggunakan aplikasi doa telah diguna pakai bagi menghasilkan KiD. Ibu bapa perlu scan barkod tersebut menggunakan

\* Corresponding author.

E-mail address: [ai79kkas@gmail.com](mailto:ai79kkas@gmail.com)

telefon bimbit bagi membolehkan bacaan doa di dengari. Seterusnya pelajar boleh mengikuti perlahan-lahan doa tersebut sehinggalah mahir. Kajian kualitatif dijalankan dalam kajian ini bagi melihat keberkesanan produk. Pengujian melibatkan pelajar-pelajar tahun 5 dari sekolah KAFA Integrasi Masjid Gunung Sali yang menggunakan KiD ini dan dibandingkan pelajar tahun 4 sekolah yang sama yang menjalankan pembelajaran seperti biasa. Hasilnya pelajar tahun 5 dapat menguasai 10 doa ini dalam tempoh kurang dari seminggu. Secara kesimpulannya, inovasi KiD ini dapat memberi inisiatif kepada para pelajar KAFA untuk menguasai subjek adab dan (PCHI).

---

## 1. Introduction

Pendidikan Islam merupakan asas penting bagi kemajuan sesebuah masyarakat. Dengan pendidikan Islam juga seseorang itu mampu mengubah kehidupan dirinya daripada seseorang jahil kepada seorang yang mempunyai ilmu pengetahuan dalam melakukan ibadah dengan sempurna. Bagi membentuk jati diri seseorang serta membentuk akhlak yang mulia pendidikan Islam perlu diutamakan. Tanpa pendidikan Islam seseorang itu akan mudah terpesong akidahnya. Jelaslah di sini, pendidikan Islam sebenarnya merupakan satu proses pembelajaran bagi menambah ilmu pengetahuan di dalam kehidupan seharian. Menurut Abd Rahman *et al.*, [2], bagi membentuk generasi masa kini yang serba berkebolehan dari sudut jasmani, rohani, emosi, intelek serta sahsiah dan mempunyai pemikiran yang kreatif, kritis serta berdaya saing perlu bermula daripada peringkat bawah. Manakala menurut Dagang [6], guru Pendidikan Islam perlu kreatif dalam mengolah corak pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah seterusnya mengaplikasikan kaedah pengajaran yang berkesan sesuai dengan perkembangan semasa bagi mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran.

Oleh demikian, pendidikan yang berasaskan didik hibur seperti mencipta inovasi sangat membantu dalam melaksanakan pendidikan yang berkesan [8]. Inovasi dalam pendidikan memainkan peranan penting dalam memastikan pendidikan terus berkembang dan relevan dengan keperluan zaman. Antara sebab mengapa inovasi dalam pendidikan sangat penting ialah pertama dapat meningkatkan kualiti pembelajaran. Inovasi membawa teknologi, kaedah pengajaran baharu dan pendekatan yang lebih berkesan kepada proses pembelajaran. Ini dapat meningkatkan kualiti pendidikan secara keseluruhan. Kedua dapat meluaskan akses kepada pendidikan. Dengan adanya inovasi boleh membantu mengatasi halangan geografi dan ekonomi yang menghalang akses kepada pendidikan. Sebagai contoh, platform pembelajaran dalam talian boleh menyediakan akses kepada pendidikan untuk individu yang tinggal di kawasan terpencil atau kurang bernasib baik. Ketiga dapat mengikuti perubahan keperluan pasaran kerja. Dengan inovasi ini, pendidikan boleh menyesuaikan kurikulumnya agar sesuai dengan perubahan keperluan pasaran kerja. Ini dapat membantu menyediakan pelajar dengan kemahiran yang relevan untuk memasuki alam pekerjaan. Keempat dapat membangunkan kemahiran kritis dan kreatif. Inovasi dalam pendidikan boleh menggalakkan pembangunan kemahiran kritis, analitikal dan kreatif dalam diri pelajar. Hal ini dapat membantu mereka menjadi penyelesaian masalah yang lebih baik dan pemikir yang lebih bebas dan yang terakhir ialah dapat memotivasikan pelajar. Pendekatan pengajaran yang inovatif selalunya lebih menarik minat pelajar, yang boleh meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Ini dapat mengurangkan kadar keciciran sekolah dan meningkatkan penyertaan pelajar dalam proses pendidikan.

Sehubungan itu, KiD (keychain i doa) telah dicipta untuk memantapkan ilmu fardhu Ain khususnya di sekolah KAFA (kelas al-Quran dan Fardhu Ain) dalam subjek adab dan penghayatan cara hidup Islam (PCHI). Dengan teretusnya KiD ini pelajar-pelajar dapat menjadikan amalan doa iaitu salah satu tuntutan dalam Fardhu Ain. Tambahan pula, berdasarkan Kajian yang dijalankan oleh Mahsyam [11] menekankan doa adalah permohonan seorang hamba kepada Allah SWT bagi memenuhi

keinginannya. Semoga dengan sentiasa berdoa dapat menjadikan kita seorang hamba Allah SWT yang husnul khatimah.

Selain itu, KiD dihasilkan bagi memudahkan hafalan doa-doa yang terdapat di dalam subjek adab dan PCHI. Kedua subjek ini amat penting kerana termasuk di dalam peperiksaan UPKK (ujian penilaian kelas KAFA). Dengan demikian KiD akan membantu pelajar-pelajar menghafaz dengan cepat dan tepat bacaan doa tersebut serta dapat memperoleh markah yang cemerlang. Menurut Imam Al-Ghazali pembentukan spiritual seseorang melibatkan empat elemen iaitu hati, roh, jiwa dan akal [17].

Dengan demikian, permainan yang berbentuk didik hibur ini tidak hanya menciptakan pengalaman yang menyenangkan kepada para pelajar bahkan dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa hadapan dengan keyakinan serta kesabaran dalam melakukan sesuatu pekerjaan. Menurut Zulfikri [20], kaedah pembelajaran secara tradisional kini didapati tidak lagi mampu memenuhi kehendak dan gaya belajar murid dengan lebih berkesan oleh kerana mereka memerlukan sesi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Dengan memberi anak-anak ruang dan peluang serta kesempatan ini, mereka akan lebih menjadi seorang individu yang cergas, cerdas, kreatif, inovatif serta cemerlang.

## 2. Penyataan Masalah

Persaingan dan cabaran dalam dunia pendidikan hari ini amat mencabar. Justeru adalah menjadi keperluan sesebuah organisasi seperti sekolah untuk memiliki guru-guru yang komited untuk mencapai visi dan misi sekolah. Melalui didikan guru-guru akan memberikan peningkatan serta menjana kecemerlangan akademik yang menjadi faktor utama kepada kejayaan sesebuah sekolah. Hal ini akan dapat direalisasikan jika guru-guru bijak menangani masalah terhadap pembelajaran pelajar-pelajar. Di antara permasalahan dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dalam subjek adab dan PCHI ini ialah cara untuk mengatasi masalah hafazan doa yang terdapat dalam silibus subjek adab dan PCHI. Selain itu, penggunaan aplikasi yang bermanfaat seperti aplikasi hafazan dapat membantu mengawal kanak-kanak daripada mengakses aplikasi-aplikasi yang kurang bermanfaat serta melalaikan kerana menurut Abdullah *et al.*, [3], penggunaan gajet dengan melayari perkara yang melalaikan dan bercanggah dengan nilai agama boleh memberi impak kepada fungsi akal. Penjagaan akal seawal kanak-kanak adalah penting kerana pada usia ini otak menyerap segala maklumat tanpa tapisan [19]. Oleh itu, amat penting pemilihan aplikasi yang bermanfaat dipilih ibu bapa bagi mencari jalan untuk mengawal penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak agar perkembangan dan pertumbuhan mereka berlaku dengan baik.

Selain itu, cara untuk menarik minat dalam subjek adab dan PCHI juga merupakan salah satu masalah yang perlu diharungi oleh para guru KAFA. Guru perlu memikirkan cara dan teknik yang mudah bagi para pelajar untuk menghafaz doa-doa yang telah ditentukan mengikut silibus yang ditetapkan. Menurut Mahamod *et al.*, [10], pengajaran berkait rapat dengan tanggungjawab guru sebagai penyampai ilmu dan keberkesanan pengajaran banyak bergantung kepada sejauh mana guru berjaya mencapai objektif pengajarannya dalam membantu para pelajar belajar apa yang diajarkan. Dengan ini terciptalah KiD yang menarik minat para pelajar yang melihat dan ingin tahu bacaan doa yang tertera pada barcod tersebut. Tulisan doa yang tertera serta digantung bersama keychain yang cantik dan menarik serta boleh mendengar bacaan doa yang tepat secara scan barkod tersebut menggunakan telefon bimbit oleh guru menjadi satu bahan untuk mengatasi masalah ini. Christie [5] juga berpendapat kebanyakan kanak-kanak mampu mengenal pasti perkataan bertulis semasa mereka bermain.

Abd Manan *et al.*, [1] pembentukan rohani yang teguh dalam diri seseorang dapat menguatkan jiwa dalam menghadapi ujian dan cabaran dalam kehidupan. Rohani baik atau buruk dapat dilihat pada seseorang berdasarkan akhlaknya. Selain itu, pembentukan rohani berlandaskan al-Quran dan hadis dapat menjauhkan diri daripada perasaan negatif, melindungi diri daripada kecenderungan syahwat dan memantapkan keimanan terhadap rukun iman yang enam. Sebagai seorang Islam pembentuk rohani perlu diberi penekanan sejak kecil kerana ia akan cenderung melakukan kebaikan serta takut untuk melakukan kejahatan.

Seterusnya ialah cara untuk mengatasi bacaan doa yang tidak tepat sebutannya. Pendidik sebelum ini lebih gemar menggunakan pendekatan bacaan secara sekelas. Pendekatan ini perlu diubah kepada pendekatan yang bersesuaian kerana ia akan menyebabkan kanak-kanak yang lemah dalam bacaan akan ketinggalan ataupun mereka membaca doa dengan mengikut cara bacaan kawan walaupun bacaan yang dibaca kurang jelas dan mempunyai kesalahan. Dalam [12], terdapat beberapa pendekatan yang bersesuaian untuk diterapkan kepada kanak-kanak mengikut kemampuan dan kebolehan mereka. Antara pendekatan yang bersesuaian dengan pengajaran membaca doa secara ulang adalah pendekatan bersepadu. Pendekatan ini adalah pendekatan yang menggabungkan dua atau lebih kemahiran yang perlu dikuasai murid dalam satu masa. Melalui pendekatan yang diterapkan ini dapat membantu para pelajar Kafa mengatasi masalah bacaan doa yang salah. Selain itu penggunaan aplikasi doa juga adalah salah satu jalan yang digunakan oleh para guru Kafa bagi menangani masalah ini. Dengan demikian terhasillah KiD yang membantu para guru Kafa bagi menepati bacaan doa.

Maka dengan ini, pentingnya kesedaran dari semua pihak untuk mengadaptasi permasalahan yang terdapat pada pembelajaran anak-anak di sekolah Kafa khususnya dalam subjek adab dan PCHI. Gajet jika digunakan bersesuaian dengan caranya boleh mengatasi pelbagai masalah. Namun begitu ia perlulah dipantau oleh ibu bapa ketika di rumah. Menurut Haron *et al.*, [9], walaupun gajet mampu membantu proses pembelajaran kanak-kanak namun, penggunaan yang tidak dikawal mampu memberi kesan yang buruk. Selain itu pilihan aplikasi-aplikasi pembelajaran, termasuk aplikasi hafazan yang mesra gaya pembelajaran kanak-kanak juga boleh membantu pelajar-pelajar membiasakan diri dengan teknik hafalan dengan cepat. Oleh demikian, penggunaan KiD adalah salah satu produk inovasi yang boleh mengatasi masalah ini.

### 3. Objektif Kajian

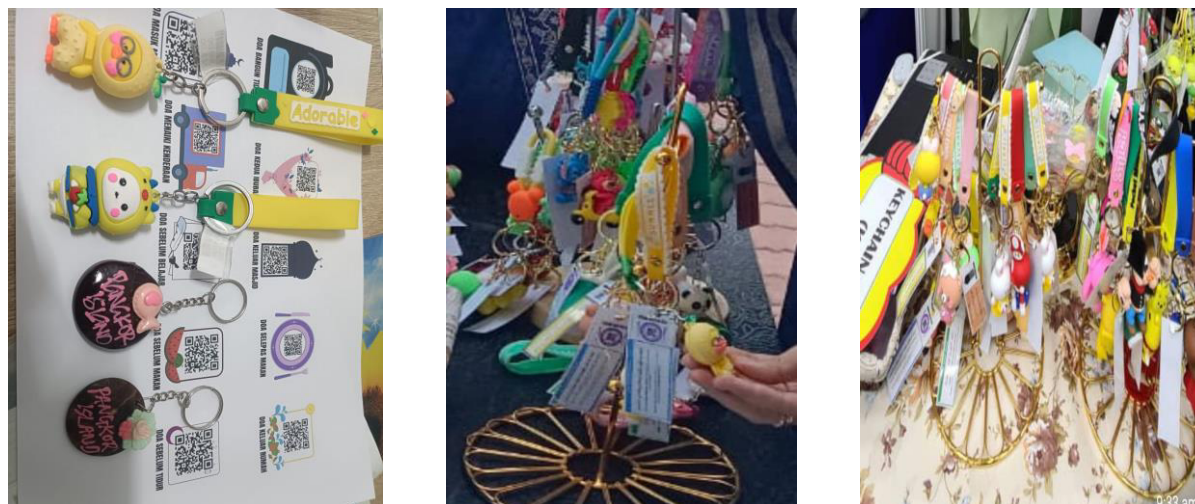
KiD dicipta untuk mencapai objektif yang telah ditetapkan. Lantaran itu, KiD dibangunkan bertujuan untuk mewujudkan kaedah Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) dengan cara menyeronokkan serta memudahkan proses PdP disamping memberi pemahaman yang lebih jelas bagi modul teoritikal. Menurut Smidt [16] apabila kanak-kanak berinteraksi antara satu sama lain semasa bermain, kanak-kanak belajar kemahiran sosial seperti, bertolak ansur, bekerja sama dan berkongsi sesuatu. Selain itu, ianya juga bertujuan untuk memudahkan pelajar dalam menyelesaikan tugas yang melibatkan ujian lisan. Objektif utama kajian ini ialah menjelaskan rekaan produk KiD yang diciptakan bagi mengatasi masalah untuk menghafaz sebahagian doa-doa dalam subjek adab dan PCHI. Secara mudahnya, objektif kajian ini boleh disimpulkan sebagai berikut:

- i. Membantu pelajar-pelajar serta guru-guru Kafa mengajar subjek adab dan PCHI dengan mudah dan berkesan.
- ii. Memastikan pelajar-pelajar Kafa dapat menguasai kedua-dua subjek ini dengan mudah.
- iii. Memperkukuhkan dari sudut ilmu, teori dan praktikal.

### 3.1 Ciri-ciri KiD

#### 3.1.1 Produk KiD mengandungi:

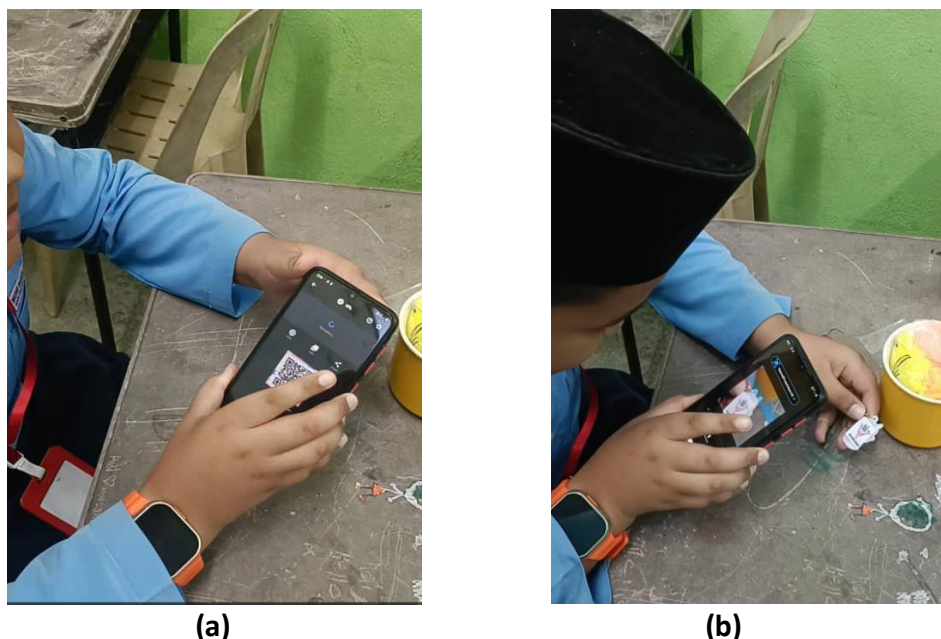
- i. Keychain
- ii. Barcode
- iii. Doa yang bertulis
- iv. Aplikasi bacaan doa yang tepat
- v. 10 Doa pilihan



Gambar 1. Produk KiD

## 4. Metodologi Kajian

Kajian ini merupakan kajian kes yang berbentuk kualitatif dengan menggunakan pendekatan terapi bermain. Sampel kajian terdiri daripada 20 orang kanak-kanak yang berumur 11 tahun di sekolah KAFA Integrasi Masjid Gunung Sali iaitu 11 orang kanak-kanak perempuan dan 9 orang kanak-kanak lelaki. Sampel kajian tersebut merupakan pelajar-pelajar KAFA yang bermain permainan KiD. Menurut Moyles [13] bermain adalah pengalaman pengajaran dan pembelajaran yang terbaik dan menjadi keutamaan dalam pendidikan. Dalam kajian ini dapatan kajian diperolehi melalui pemerhatian guru-guru terhadap ujian lisan iaitu menghafaz doa-doa harian yang terdapat dalam silibus subjek adab dan PCHI. Penggunaan dalam bentuk didik hibur, objektif dan misi berkonsepkan permainan, sikap dan gaya bermain, pembentukan emosional dan perubahan sahsiah para pelajar adalah tujuan sebenar bagi merealisasikan kemenjadian pelajar dalam memperoleh ilmu teori dan praktikal. Oleh itu, kajian dan penilaian serta analisa dalam sesi praktikal telah berhasil satu dapatan yang amat memberangsangkan. Hasil maklumat daripada pemerhatian dalam sesi dan rakaman sesi, rakaman gambar semasa menjalankan sesi saringan dianalisis dan dilaporkan dalam bentuk kualitatif.



**Gambar 2.** Pelaksanaan dan pengujian KiD (a) responden cuba mengimbas barcod yang tertera, (b) responden memainkannya

#### 4.1 Cara Penggunaan KiD

- i. Pasang Aplikasi All Scanner
- ii. Imbas Kod Bar Yang Tertera pada Rantai Kunci
- iii. Klik Search pada Goodle
- iv. Klik Skip Advertisement
- v. Klik Butang Play

#### 5. Hasil Kajian dan Perbincangan

Kajian ini telah melibatkan seramai 5 orang pelajar sekolah KAFA yang terdiri daripada 3 orang pelajar perempuan dan 2 orang pelajar lelaki. Kesemua pelajar ini berumur 11 tahun iaitu mereka sekarang berada di peringkat sekolah rendah. Tambahan pula, kesemua pelajar ini akan menduduki peperiksaan UPKK yang sangat penting, kerana peperiksaan ini boleh membantu pelajar-pelajar ini untuk memasuki sekolah menengah yang terbaik. Antara sekolah yang menjadi target pelajar-pelajar ini Sekolah Menengah Maktab Mahmud, Sekolah Menengah Agama berasrama penuh dan sebagainya. Kesemua pelajar ini akan diberi KiD yang berlainan doanya setiap seorang. Kumpulan sasaran ialah pelajar tahun 5 yang lemah bidang bacaan dan hafazan.

Walau bagaimanapun, hasil sesi saringan yang dijalankan ini tidak menunjukkan keperluan sesi terapi bermain yang tetap kerana keperluan untuk menjalani sesi terapi bermain akan berubah mengikut keperluan diri kanak-kanak. Sekiranya terdapat kanak-kanak yang memerlukan sesi terapi bermain, sesi akan dijalankan walaupun dalam sesi saringan didapati kanak-kanak tidak mempunyai isu yang membangkit. Ringkasnya daripada hasil analisis sesi saringan terapi bermain ini, didapati peratus sampel kanak-kanak yang memerlukan sesi terapi bermain berterusan adalah tinggi iaitu sebanyak 91% daripada jumlah sampel. Jadual 1 menunjukkan dengan lebih jelas permainan oleh seorang sampel yang menjalani sesi bermain. Berdasarkan hasil terapi bermain, isu yang dapat dikenalpasti dialami oleh para pelajar di sekolah KAFA adalah isu lemah bacaan dan hafalan.

Hasil temu bual responden dikategorikan mengikut beberapa tema iaitu (i) Meningkatkan pengalaman belajar (ii) Menarik Minat Murid (iii) Menggalakkan Pembelajaran di Luar Waktu Persekolahan.

### 5.1 Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran

Hasil dapatan kajian mendapati bahawa majoriti pelajar merasakan permainan KiD ini dapat membantu meningkatkan pengalaman pembelajaran dalam subjek adab dan PCHI. Menurut Al-Azawi *et al.*, [4] mendefinisikan pembelajaran berasaskan permainan digital sebagai integrasi permainan digital dalam PnP yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Di dalam permainan ini, pelajar akan diminta menghafaz doa-doa harian mengikut silibus yang telah ditetapkan oleh JAKIM (Jabatan Kemajuan Islam Malaysia). Terdapat pelbagai permainan digital yang boleh digunakan oleh guru dan ibu bapa bagi tujuan pendidikan anak-anak di mana penggunaan permainan ini haruslah mencapai standard pembelajaran supaya membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan elemen pembelajaran abad Ke -21 (PAK21) iaitu *collaboration and use of ICT learning* dapat diterapkan dalam kalangan murid (Zahari *et al.*, [19]). Menurut Estriegana *et al.* [7] teknologi digital dalam pendidikan adalah amat penting untuk menyediakan pelajar dengan pengalaman baharu dan menambah baik proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, teknologi ciptaan KiD amat membantu mempercepatkan hafalan doa serta bacaan doa yang tepat. Hal ini menambahkan pengalaman pembelajaran dalam kedua-dua subjek ini.

### 5.2 Menarik Minat Murid

Hasil dapatan kajian mendapati bahawa permainan KiD merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang mampu mengelakkan murid-murid daripada mengalami suasana yang membosankan di dalam bilik darjah. Melalui kaedah permainan digital dalam PnP, tenaga pengajar perlu mengambil sikap proaktif dan kreatif dalam menjana iklim pembelajaran yang bersifat inkuiri bagi menjadikan murid pasif juga turut menunjukkan minat, seronok, dan tidak bosan dengan sesi PnP apabila guru memberikan permainan yang hendak digunakan mengikut keupayaan mereka seterusnya memberi peluang kepada mereka untuk melibatkan diri secara aktif. Ini kerana, pembelajaran abad ke-21 menekankan konsep pembelajaran berpusatkan murid di mana murid belajar secara kolaboratif dengan guru serta murid melalui perbincangan dan menyelesaikan masalah (Siong [15]). Justeru, KiD membantu guru memainkan peranan yang penting dalam merancang aktiviti pembelajaran dan bahan bantu belajar yang inovatif supaya dapat mencorak pemikiran murid dengan lebih berkesan. Tasripin *et al.* [18], permainan yang menggunakan alat elektronik yang menggunakan elemen multimedia seperti gambar, cerita, muzik, dan suara membolehkan kanak-kanak untuk terlibat secara aktif dengan permainan tersebut.

### 5.3 Menggalakkan Pembelajaran di Luar Waktu Persekolahan

Hasil dapatan kajian telah mendapati dengan menggunakan permainan digital di rumah dan dalam sesi PdP dapat menggalakkan para pelajar untuk mempelajari subjek adab dan PCHI walaupun berada di rumah. Secara tidak langsung, mata pelajaran ini akan terus dipelajari di luar waktu persekolahan. Dengan perkembangan teknologi permainan digital yang sentiasa berkembang dan ditambahbaik maka terhasillah KiD yang terdapat 10 doa di dalamnya. Aplikasi ini merupakan aplikasi berkaitan doa-doa harian mengikut silibus subjek adab dan PCHI di mana ianya merupakan salah satu bidang yang diajar di sekolah KAFA.

Berikut merupakan dapatan data dan rekod yang telah dijalankan kepada lima orang pelajar.

### Jadual 1

#### Dapatan soal selidik

Bil	Perkara	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5
1.	Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran a) Adakah permainan KiD ini memberikan pengalaman baru kepada kamu? b) Apakah pengalaman yang kamu dapat?	a) "Ya" b) Dapat memudahkan hafalan doa	a) "Ya" b) Dapat mengingat doa dengan mudah	a) "Ya" b) Dapat melancarkan hafalan doa	a) "Ya" b) Cepat ingat doa	a) "Ya" b) Dapat memudahkan hafalan doa
2.	Menarik Murid a) Adakah KiD ini menarik dan cantik?	a) "Ya"	a) "Ya"	a) "Ya"	a) "Ya"	a) "Ya"
3.	Menggalakkan Pembelajaran di Luar Waktu Persekolahan a) Adakah KiD ini membantu kamu menghafal doa di rumah, berikan sebabnya?	a) "Ya", sebab saya boleh mendengar bacaan daripada KiD sendiri, kemudian menghafalnya tanpa bantuan ibu ayah.	a) "Ya", sebab saya boleh mendengar bacaan yang betul daripada KiD.	a) "Ya", sebab saya boleh mengingat doa dengan cepat tanpa bantuan ibu ayah.	a) "Ya", sebab saya tidak perlu mengganggu ayah dan ibu	a) "Ya", sebab saya boleh bawa ke mana-mana tempat dan boleh menghafal pada bila-bila masa.

## 6. Impak dan Keberkesanan Penggunaan KiD

Hasil daripada soal selidik yang dijalankan jelaslah di sini KiD amat membantu para pelajar tahun 5 di sekolah KAFA Integrasi Masjid Gunung Sali dalam subjek adab dan PCHI. Walaupun keberkesanan penggunaan bahan pengajaran multimedia dilihat semakin menurun, dengan bantuan alat dan penyelidikan teknologi terkini, bahan pengajaran ini sebenarnya boleh meningkatkan prestasi pembelajaran pelajar (Simarmata *et al.*, [14]). Jelas terbukti bahawa pembelajaran berasaskan permainan memberi impak dan kesan yang positif dalam memastikan proses PdP berjalan dengan lancar. Pembelajaran berasaskan permainan memberi kesan dan impak yang positif dalam memastikan objektif hasil pembelajaran dicapai. Seajar dengan itu, penggunaan KiD juga mampu memberi impak kepada pengguna dari pelbagai sudut khususnya kepada pelajar. Impaknya ialah para pelajar ialah dapat menghafaz dengan cepat, pelajar boleh membaca dengan tepat, pelajar boleh mendapatkan markah target, memudahkan urusan para guru dan untuk memartabatkan sistem pembelajaran KAFA. Hasil kajian dapat dijadikan sumber rujukan kepada pihak berkepentingan seperti warga pendidik sekolah KAFA dalam memastikan kaedah PdP yang lebih berkesan.

## 7. Kesimpulan

Kesimpulannya, transformasi kurikulum pendidikan melalui KSPK 2010 telah menyatakan guru perlu memfokuskan proses pengajaran dan pembelajaran yang mengembirakan dan bermakna kepada kanak-kanak. Belajar melalui bermain terbukti sebagai amalan terbaik dalam pendidikan. Penggunaan kaedah PdP berbantuan permainan digital masih baru dan penggunaannya belum begitu meluas dalam mata pelajaran adab dan PCHI. Oleh itu, para guru perlu bijak mengolah kemudahan teknologi moden agar dapat digunakan sebagai PdP yang menarik dan interaktif. Walaupun terdapat kekangan dalam menggunakan aplikasi dan perisian permainan di dalam bilik darjah, namun para guru juga boleh memperkenalkan permainan digital seumpama ini kepada murid-murid dan ibu bapa mereka seterusnya mendorong mereka untuk menggunakannya di rumah sebagai alat pembelajaran sendiri. Dengan ini, masa murid-murid lebih terjamin dan secara tidak langsung, mata pelajaran adab dan PCHI ini tidak hanya terhenti di sekolah sahaja bahkan berterusan sehingga di luar waktu persekolahan. Daripada penyelidikan yang telah dijalankan terhadap kepentingan PdP berbantuan permainan digital dalam Pendidikan KAFA pula, penyelidik mencadangkan agar kajian lanjutan dijalankan dengan memberi tumpuan kepada subjek yang lain pula. Selain itu, terdapat juga ciri-ciri reka bentuk permainan yang direka oleh pengeluar aplikasi dan perisian turut tidak bersesuaian dengan keperluan pembelajaran murid.

Justeru, adalah penting kajian lebih mendalam dilakukan pada masa akan datang bagi memberi penyelesaian kepada permasalahan ini seterusnya memberi pencerahan pemilihan permainan yang sesuai kepada para guru sekolah KAFA untuk digunakan dalam sesi PdP mereka.

## Pengakuan

Penyelidikan ini adalah inspirasi daripada kajian Matching Grant bertajuk Amalan Kreativiti Pengajaran Guru Pendidikan Islam Menerusi E-Learning di Malaysia dan Indonesia (kod SO : 14953).

## References

- [1] Abd Manan, Mawaddah, Norzulaili Mohd Ghazali, Zulhilmi Mohamed Nor, and Mohd Mohd. "Analisis Tematik Peranan Ibu Terhadap Pembentukan Spiritual Anak Berdasarkan Hadis Sahih Al-Bukhari." In *Proceeding of International Prophetic Conference*, no. 8th, pp. 177-190. 2022.
- [2] Abd Rahman, Ishak, and Ainul Afzan binti Ramli. "Isu dan cabaran dalam pelaksanaan pendidikan peringkat rendah dan menengah: Pendekatan Malaysia semasa pandemik COVID-19." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 6, no. 9 (2021): 1-13. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i9.1043>
- [3] Abdullah, Sharifah Fadylawaty Syed, Fadhilah Adibah Ismail, Kamariah Yusoff, Azizah Zakaria, and Norsalwati Sabtu. "Shariah Compliant Guidelines on the Use of Gadgets." In *Enhancing Halal Sustainability: Selected Papers from the 4th International Halal Conference 2019*, pp. 99-108. Springer Singapore, 2021. [https://doi.org/10.1007/978-981-33-4854-7\\_9](https://doi.org/10.1007/978-981-33-4854-7_9)
- [4] Al-Azawi, Rula, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi. "Educational gamification vs. game based learning: Comparative study." *International journal of innovation, management and technology* 7, no. 4 (2016): 132-136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- [5] Christie, James F., and Kathleen A. Roskos. "Play's potential in early literacy development." *Encyclopedia on early childhood development* (2009): 1-6.
- [6] Dagang, Mohd Yusoff. "Amalan kreativiti pengajaran guru pendidikan islam di sekolah-sekolah negeri Johor." PhD diss., Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, 2016.
- [7] Estriegana, Rosa, José-Amelio Medina-Merodio, and Roberto Barchino. "Student acceptance of virtual laboratory and practical work: An extension of the technology acceptance model." *Computers & Education* 135 (2019): 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.010>

- [8] Haron, Zulkiflee, Arieff Salleh Rosman, Mohd Nasir Ripin, Aminudin Hehsan, Juhazren Junaidi, Al-Ikhsan Ghazali, and R. H. Mokhtar. "Impact of Preliminary Exposure in Technology to Children." *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies* 8, no. 4 (2017): 28-42.
- [9] Mahamod, Zamr, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, and Juliawati Ibrahim. "Perbandingan gaya pengajaran guru Bahasa Melayu dan guru Bahasa Inggeris." *Jurnal Pendidikan (UKM)* 34, no. 1 (2009): 67-92.
- [10] Mahsyam, Saifuddin. "KONSEP DOA DALAM AL-QUR'AN (KAJIAN TAFSIR TEMATIK)." PhD diss., Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2015.
- [11] Malaysia, Kementerian Pendidikan. "Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Semakan 2017)." *Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Penulis* (2016).
- [12] Moyles, Janet. "Starting with play: Taking play seriously." *The excellence of play* 4 (2015): 14-24.
- [13] Simarmata, Janner, M. Dharma, T. Putra Nasution, R. T. Manurung, M. A. Lubis, N. Kurniasih, and R. Rahim. "Prototype application multimedia learning for teaching basic English." *Int. J. Eng. Technol* 7, no. 2.12 (2018): 264-266.
- [14] Siong, Wong Weng, and Kamisah Osman. "Pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan STEM dan penguasaan kemahiran abad ke-21." *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities* 3, no. 1 (2018): 121-135.
- [15] Smidt, Sandra. *Playing to learn: The role of play in the early years*. Routledge, 2010. <https://doi.org/10.4324/9780203851999>
- [16] Sudi, Suriani, Fariza Md Sham, and Phayilah Yama. "Pembentukan Spiritual Menurut Islam Sebagai Solusi Dalam Menangani Permasalahan Sosial: Spiritual Development According To Islam As A Solution In Dealing With Social Problems." *The Sultan Alauddin Sulaiman Shah Journal (JSASS)* 5, no. 2 (2018): 269-278.
- [17] Tasripin, Nurdiyana, and Kamariah Abu Bakar. "Permainan Interaktif dalam pembelajaran pronomor dan pendidikan matematik prasekolah." In *Seminar Antarabangsa Isu-isu Pendidikan (ISPEN2018)*, pp. 136-141. 2018.
- [18] WILLIAMS-WASHINGTON, KRISTIN N., JOANNA MELON, and GARY M. BLAU. "Childhood growth and development within a family context." In *Family Influences on Childhood Behavior and Development*, pp. 39-56. Routledge, 2008. <https://doi.org/10.4324/9780203929254-8>
- [19] Zahari, Nuril Ham Al Hafizah, Sharifah Norshah Bani Syed Bidin, and Syadiah Nor Wan Syamsuddin. "Kepentingan pengajaran dan pemudahcaraan berbantuan permainan digital bagi mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah." *RABBANICA-Journal of Revealed Knowledge* 2, no. 2 (2021): 19-28.
- [20] Zulfikri, Aqila Zahirah, and Abdul Halim Masnan. "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." *Southeast Asia Early Childhood Journal* 12, no. 1 (2023): 128-134.