

E-BOOK OF EXTENDED ABSTRACT

THE 14TH INTERNATIONAL INVENTION, INNOVATION & DESIGN COMPETITION 2025



14TH **INDES** 2025

ENVIRONMENTAL • SOCIAL • GOVERNANCE



E-BOOK OF EXTENDED ABSTRACT

THE 14th INTERNATIONAL
INVENTION, INNOVATION &
DESIGN COMPETITION 2025

Organized by:

Office of Research, Industry,
Community & Alumni Network
UiTM Perak Branch

© Unit Penerbitan UiTM Perak, 2025

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, copied, stored in any retrieval system or transmitted in any form or by any means; electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise; without permission on writing from the director of Unit Penerbitan UiTM Perak, Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, 32610 Seri Iskandar Perak, Malaysia.

Perpustakaan Negara Malaysia

Cataloguing in Publication Data

No e- ISBN: 978-967-2776-52-9

Cover Design: Dr. Mohd Khairulnizam Ramlie

Typesetting : Georgia

EDITORIAL BOARD

Editor-in-Chief

MUHD SYAHIR ABDUL RANI

Managing Editors

NUR FATIMA WAHIDA MOHD NASIR

SYAZA KAMARUDIN

NORASYIKIN ABDUL MALIK

Copy Editors

SHEEMA LIZA IDRIS

AZURAWATI ZAIDI

HALIMATUN SAADIAH ABD MUTALIB

HALIMATUSSAADIAH IKSAN

IZA FARADIBA MOHD PATEL

MOHAMAD SAFWAT ASHAHRI MOHD SALIM

MUHAMMAD WAJIHUDDIN JOHARI

NAZIRUL MUBIN MOHD NOOR

NORAZIAH AZIZAN

NOOR AILEEN IBRAHIM

NOOR FAZZRIENEE JZ NUN RAMLAN

NOORLINDA ALANG

NURAMIRA ANUAR

NURDIYANA MOHAMAD YUSOF

NURSHAHIRAH AZMAN

NURUL FARHANI CHE GHANI

NURUL MUNIRAH AZAMRI

ONG ELLY

PAUL GNANASELVAM

SITI SYAIRAH FAKHRUDDIN

WAN FARIDATUL AKMA WAN MOHD RASHDI

WAN NURUL FATIHAH WAN ISMAIL

ZARLINA MOHD ZAMARI

AMIRUL FARHAN AHMAD TARMIZI

IMRAN TORIQ

FARAID EDUGAME: DIDIK LIBUR DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN FARAID

Zahari Mahad Musa*, Norsuhaida Che Musa & Syaryanti Hussin

Fakulti Syariah dan Undang-undang
Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai 71800 Nilai Negeri Sembilan

*zahari@usim.edu.my

ABSTRAK

Rekacipta inovasi “*FARAID EDUGAME*” diperkenalkan sebagai salah satu alat bantu pengajaran dan pembelajaran agar pengetahuan tentang ilmu faraid terutamanya berkaitan waris, bahagian dan terma asas faraid dapat didedahkan pada peringkat awal lagi dalam bentuk yang lebih santai. Objektif utama inovasi ini ialah mewujudkan kepelbagaian alat bantu mengajar kepada pendidik dalam ilmu faraid secara formal di peringkat pengajian tinggi. Selain daripada itu, penggunaan alat bantu ini dapat menjadikan gamifikasi sebagai salah satu pendekatan interaktif agar pelajar mahir berfikir berbanding menerima maklumat semata-mata. Kajian ini berbentuk kualitatif iaitu penelitian kajian lepas tentang pelaksanaan gamifikasi dalam ilmu faraid. Produk ini menerapkan konsep didik libur (*fun learning*) dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P) ilmu faraid. Hasil projek inovasi ini dapat memperkasakan ilmu faraid sebagai suatu ilmu sepanjang hayat untuk diketahui oleh semua lapisan masyarakat. Perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran ilmu faraid secara khusus dan Pengajian Syariah secara am, seharusnya bergerak seiring dengan pendekatan pendidikan semasa secara menyeluruh sama ada penggunaannya di dalam atau di luar bilik darjah. Selain itu, penggunaan produk ini menjadikan pengajaran ilmu faraid sesuatu yang menyeronokkan.

Kata Kunci: Faraid Edugame, Didik Libur, Pengajaran dan Pembelajaran Faraid

1. PENDAHULUAN

Keperluan penggunaan alat bantu dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) berkaitan ilmu faraid seharusnya dipelbagaikan bagi membantu peningkatan kefahaman ilmu tersebut yang selalunya disifatkan dengan 3S iaitu sulit, spesifik dan sukar. Kesan kekurangan pengetahuan berkaitan ilmu faraid menyebabkan waris-waris tidak dapat mengetahui tentang agihan harta pusaka. Selain daripada itu, akibat daripada harta yang tidak diuruskan atau penyelesaian agihan pusaka yang lewat akan merugikan umat Islam kerana pembangunan harta tersebut akan terbengkalai walaupun harta tersebut sangat berpotensi untuk membangunkan sosio-ekonomi umat Islam.

Kajian awal mendapati gamifikasi merupakan salah satu pendekatan penting dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut Tan Wee Hoe (2016), Gamifikasi dalam pendidikan sebagai suatu kaedah Pembelajaran Berasaskan Permainan dihasilkan dengan harapan dapat menjadi sumber rujukan kepada pendidik yang berminat untuk mencuba pendekatan yang melibatkan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran di peringkat sekolah, kolej ataupun universiti. Selain itu, Shariful Hafizi Md Hanafiah et.al (2019) menyatakan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan mampu membantu murid memperkayakan pengalaman pembelajaran mereka dengan merangsang pelbagai kemahiran seperti kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT), kemahiran abad ke-21 dan kemahiran menyelesaikan masalah.

Dalam Pendidikan Islam, kepentingan gamifikasi juga tidak dapat dinafikan seperti pengajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi, murid dapat mengenal pasti kekuatan dan kelemahan

diri, membina kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif serta meningkatkan pencapaian murid (Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis, 2022).

Atas kepentingan ini, pembinaan produk inovasi *Faraid Edugame* ini adalah signifikan bagi memenuhi keperluan pembelajaran ilmu-ilmu Islam secara amnya, dan ilmu faraid dan berkaitan harta pusaka secara khususnya. Sehingga kini, tiada permainan yang berkonsep *edugame* (didik permainan) di pasaran yang berkaitan ilmu faraid.

2. METODOLOGI

Pembentukan inovasi ini berbentuk kualitatif iaitu penelitian kajian lepas tentang pelaksanaan gamifikasi dalam ilmu faraid. Model ADDIE (Rosset. 1987) digunakan dalam pembentukan *Faraid Edugame* ini. Model yang terdiri fasa *Analysis* (Analisis), *Design* (Rekabentuk), *Development* (Pembangunan), *Implementation* (Perlaksanaan) dan *Evaluation* (Penilaian) mempunyai pendekatan yang sistematik untuk proses merekabentuk dan menyediakan satu rangka kerja yang teratur bagi memastikan bahawa produk-produk pendidikan yang dihasilkan adalah efektif dan proses-proses kreatif adalah sangat efisien.

Jadual 1: *Faraid Edugame* berasaskan Model ADDIE

<i>Analysis</i> (Analisis)	<i>Design</i> (Rekabentuk)	<i>Development</i> (Pembangunan)	<i>Implementation</i> (Perlaksanaan)	<i>Evaluation</i> (Penilaian)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Isu dan masalah ilmu faraid dengan pelbagai terma, istilah dan formula ▪ Saringan bahan penerbitan dan saluran youtube 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kenalpasti platform permainan, soalan-soalan faraid berkaitan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembangunan prototaip gamifikasi berasaskan papan permainan berbentuk fizikal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendapatkan penilaian daripada pakar akademik dan industri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respon penilaian daripada pengguna diambil kira bagi proses penambahbaikan prototaip

3. PERBINCANGAN DAN DAPATAN

Projek inovasi *Faraid Edugame* dibangunkan sebagai satu alternatif pengajaran dan pembelajaran ilmu faraid berasaskan permainan. Disebabkan ilmu faraid seringkali disifatkan dengan 3S (sulit, spesifik dan susah) maka ilmu ini diajar secara formal di peringkat yang lebih tinggi. Menurut Jasni Sulong (2020) kurikulum pengajian faraid secara rasmi hanya diperkenalkan di peringkat menengah atas adalah kerana kursus tersebut melibatkan gabungan beberapa ilmu seperti kekeluargaan dan pengiraan yang tinggi dan berat. Pendekatan pengulangan sangat signifikan dalam penggunaan inovasi ini bagi mengingat dan mengulangkaji maklumat faraid. Hal ini kerana pengulangan maklumat merupakan sebahagian proses pendidikan supaya pelajar dapat menguasai sesuatu ilmu yang dipelajari (Wan Ali Akbar Wan Abdullah et al. 2022).

3.1 Objektif Inovasi

Pembangunan *Faraid Edugame* bertujuan untuk mencapai objektif berikut:

- 1) Mewujudkan kepelbagaian ruang pembelajaran (*learning space*) dalam ilmu faraid.
- 2) Meningkatkan keupayaan memahami ilmu faraid di luar bilik darjah secara santai.
- 3) Membudayakan alat bantu mengajar yang kreatif dan inovatif dalam disiplin ilmu faraid.

3.2 Rekabentuk Inovasi

Inovasi *Faraid Edugame* adalah berbentuk fizikal bagi memenuhi kepelbagaian permainan Islamik di pasaran. *Faraid Edugame* ini berasaskan permainan papan (*board game*) yang terdiri daripada empat komponen utama, iaitu:

- a. *Faraid Puzzle*: Rekabentuk inovasi ini bertujuan untuk menggabungkan cantuman kad kecil yang terdiri daripada 60 soalan faraid bagi mencapai paparan grafik waris-waris faraid yang disepakati.

- b. *Faraid Crossword*: Rekabentuk inovasi ini bertujuan untuk mencari jawapan yang tepat bagi setiap soalan faraid yang disediakan dalam bentuk teka silangkata.
- c. *Faraid Word Search*: Rekabentuk inovasi ini bertujuan untuk mencari perkataan bagi dua belas orang waris *ashab a-furud* yang merupakan waris yang memperolehi pecahan tertentu dalam bentuk taburan huruf.
- d. *Faraid Teka Formula*: Rekabentuk inovasi ini bertujuan untuk mencari formula faraid yang tepat bagi keluarga asas iaitu suami, isteri, ibu, bapa, anak lelaki dan anak perempuan.

3.2 Keunikan Inovasi

Rekabentuk *Faraid Edugame* yang dibangunkan sebagai salah satu alat bantu pengajaran dan pembelajaran (PdP) mempunyai keunikan yang diringkaskan daripada perkataan [F-A-R-A-I-D] itu sendiri. Ringkasan ini adalah seperti berikut:

- i. Huruf -F- mewakili perkataan fleksibel yang menunjukkan inovasi ini merupakan alternatif yang boleh digunakan di dalam atau di luar bilik kuliah.
- ii. Huruf -A- mewakili perkataan aturan silibus iaitu soalan-soalan dalam *Faraid Edugame* diambil daripada silibus ilmu faraid.
- iii. Huruf -R- mewakili perkataan ringkas yang menggambarkan pembinaan soalan ringkas melalui pendekatan soal dan jawab.
- iv. Huruf -A- mewakili perkataan akses bagi menunjukkan produk versi pertama ini disediakan dalam bentuk fizikal bagi memudahkan proses capaian.
- v. Huruf -I- mewakili infografik iaitu mewakili hasil akhir permainan untuk membentuk rajah, jadual berasaskan permainan dalam faraid.
- vi. Huruf -D- mewakili dinamik yang menunjukkan pembentukan inovasi memenuhi pendekatan semasa dalam konteks Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) iaitu memudahkan subjek yang susah.

4. KESIMPULAN

Sistem pendidikan masa kini mengalami perubahan yang amat pesat. Hal ini turut berlaku dalam pengajaran ilmu-ilmu Islam. Perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran ilmu faraid secara khusus dan Pengajian Syariah secara am, seharusnya bergerak seiring dengan pendekatan pendidikan semasa secara menyeluruh sama ada penggunaannya di dalam atau di luar bilik darjah. Penggunaan produk inovasi *Faraid Edugame* ini menjadikan pengajaran ilmu faraid sesuatu yang menyeronokkan terutama meningkatkan penglibatan, pengetahuan dan kerjasama antara pelajar. Secara tidak langsung, pembinaan inovasi *Faraid Edugame* juga menggalakkan tenaga pengajar untuk lebih kreatif dan inovatif dengan mempelbagaikan kaedah pengajaran supaya suasana Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) lebih menarik dan tidak membosankan.

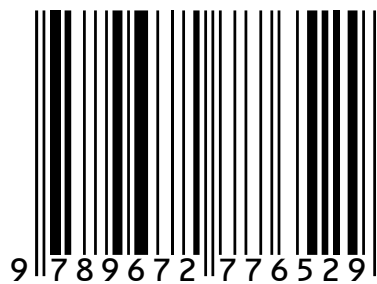
RUJUKAN

- Hanafiah, S.H.M., Majid, A.H.A., Teh. K.S.M. (2019). Gamification in Education: A Literature Review. *Asian People Journal*, 2(2), 31-41.
- Jasni Sulong & Zawawi Ismail. (2020). Pengajian Ilmu Faraid Di Malaysia: Kajian Penawaran Kursus Di Institusi Pengajian Tinggi Terpilih. *The Online Journal of Islamic Education*. April 2020, Vol. 8, Issue 1.
- Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis, (2022). Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahaaran (PdPC) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*. Volume 5 (1) Januari 2022, 58-64.
- Tan Wee Hoe. (2016) *Gamifikasi dalam Pendidikan: Pembelajaran Berasaskan Permainan*. Tanjong Malim, Perak: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Wan Ali Akbar Wan Abdullah, Khadijah Abdul Razak & Mohd Isa Hamzah. (2022). Innovation Material for Islamic Teaching Education and Its Relationship to Basic Concepts of Education. *Journal of Positive School Psychology*. Vol. 6, No. 4, 1536-1547.

E-Book of Extended Abstract THE 14th INTERNATIONAL INVENTION, INNOVATION &
DESIGN COMPETITION 2025

e ISBN 978-967-2776-52-9



Unit Penerbitan UiTM Perak

(online)