



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

PITRAM 2026

Pertandingan Inovasi Antara Asasi Malaysia

Extended Abstract Book



11 dan 12 APRIL 2026

Dewan Berlian

Universiti Teknologi MARA

Cawangan Selangor

Kampus Puncak Alam



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Pusat
Asasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



MAJLIS DEKAN/PENGARAH ASASI
UNIVERSITI AWAM MALAYSIA

SAHIHFY: *Usul Hadis* berasaskan permainan kad

Muhammad Azhar, Iman Haqimi Mohamad Azlan, Muhammad Akid Rusyaidi Rohaizad,
Danish Mursyidee Mohd Zaihan, Mohd Zul Amin Mohd Zaki

Centre for Foundation Studies, International Islamic University Malaysia, 26300 Gambang,
Pahang, Malaysia

*muhmmdazhrr@gmail.com

ABSTRAK

Dalam era digital ini, penyebaran maklumat agama berlaku dengan pantas, namun tidak semua maklumat tersebut sahih. Masalah utama timbul apabila ramai individu di Malaysia menerima hadis tanpa semakan kerana bidang Usul Hadis yang sering dianggap abstrak, teoretikal, dan sukar dikuasai melalui kaedah teks tradisional. Bagi menangani isu ini, inovasi SAHIHFY dibangunkan bertujuan memudahkan prinsip pengesahan hadis melalui permainan kad, membolehkan pemain membezakan hadis sahih dan daif serta memupuk kemahiran pengesahan dalam kehidupan seharian. Kajian ini menggunakan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dengan merujuk kepada dua permainan kad sedia ada serta buku teks utama bagi membina mekanisme dan kandungan produk. Hasilnya, SAHIHFY berjaya mengubah bahan teks yang padat kepada format permainan kad dengan kebolehulungan main tinggi yang meningkatkan motivasi serta kefahaman pelajar secara interaktif. Kesimpulannya, SAHIHFY merapatkan jurang pendidikan selaras dengan SDG 4 (Pendidikan Berkualiti) dan SDG 16 (Keamanan, Keadilan, dan Institusi Kukuh). Produk ini mempunyai potensi pengkomersialan yang besar sebagai alat bantu mengajar (ABM) inovatif di sekolah dan institusi pengajian tinggi bagi membendung maklumat palsu dalam masyarakat.

Kata kunci: *Usul Hadis*, permainan kad, pengesahan hadis, alat bantu mengajar (ABM), maklumat palsu

1. PENGENALAN

Usul al-Hadis merupakan antara disiplin ilmu teras dalam pengajian Islam yang membolehkan umat Islam menilai kesahihan sesuatu hadis sebelum dijadikan rujukan hukum atau pegangan hidup (al-Khatib, 1989). Namun begitu, pelajar di peringkat asasi dan menengah kerap menganggap topik ini sebagai abstrak, padat, dan sukar difahami melalui pendekatan berasaskan teks semata-mata. Keadaan ini cenderung mengakibatkan motivasi pembelajaran yang rendah dan penghayatan yang terhad terhadap kepentingan ilmu tersebut dalam kehidupan seharian (Azami, 1977).

Dalam konteks yang lebih luas, penyebaran maklumat agama yang tidak sahih melalui media sosial semakin membimbangkan. Kemahiran *tabayyun* — proses menilai dan mengesahkan kesahihan sesuatu maklumat sebelum berkongsi atau menggunakannya — menjadi semakin relevan dalam kalangan generasi muda. Pembelajaran *Usul al-Hadis* yang berkesan didapati berpotensi membekalkan asas kemahiran ini, tetapi keberkesanannya bergantung kepada kaedah penyampaian yang sesuai dengan keperluan dan gaya pembelajaran pelajar masa kini. Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan (game-based learning, GBL) telah mendapat perhatian semakin meluas dalam bidang pendidikan. Plass et al. (2015) menghujahkan bahawa GBL berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman konseptual melalui

mekanisme permainan yang menggalakkan pemikiran kritis dan penglibatan aktif. Dichev dan Dicheva (2017) pula mendapati bahawa gamifikasi dalam pendidikan, apabila dilaksanakan dengan reka bentuk yang baik, mampu meningkatkan penglibatan pelajar secara bermakna berbanding kaedah konvensional.

Berdasarkan keperluan ini, SAHIHFY dibangunkan sebagai permainan kad yang menggabungkan kandungan dengan konsep permainan strategik. Objektif kajian ini adalah untuk: (i) membangunkan permainan kad berasaskan silibus *Usul al-Hadis* menggunakan Model ADDIE, (ii) menilai keberkesannya dalam meningkatkan skor pengetahuan pelajar melalui kajian pra-pasca, dan (iii) mendapatkan maklum balas pengguna terhadap reka bentuk dan kebolegunaan permainan.

2. METODOLOGI

2.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk eksperimental satu kumpulan pra-pasca tanpa kumpulan kawalan (*one-group pretest-post-test design*). Data dikumpulkan melalui ujian pra ($n=21$) dan ujian pasca ($n=6$ berpasangan) berasaskan 14 soalan aneka pilihan berkaitan *Usul al-Hadis*. Maklum balas peserta turut dikumpulkan menggunakan skala Likert lima mata melalui borang *Google Form* selepas sesi bermain. Analisis data melibatkan perbandingan min skor pra-pasca bagi sampel berpasangan dan analisis frekuensi terhadap data Likert.

2.2 Pembangunan SAHIHFY menggunakan Model ADDIE

SAHIHFY dibangunkan menerusi lima fasa Model ADDIE (Branch, 2009). Pertama sekali, fasa analisis melibatkan penilaian terhadap jurang pembelajaran dalam silibus *Usul al-Hadis* peringkat asasi. Didapati bahawa topik seperti klasifikasi hadis, syarat penerimaan *rawi*, dan pembezaan hadis *sahih* daripada hadis *dhaif* merupakan antara topik yang paling mencabar bagi pelajar. Kemudian, fasa reka bentuk dalam menghasilkan kerangka permainan yang menggabungkan konsep dadu dan kad, dengan kandungan permainan yang dirancang untuk merangkumi topik silibus sekolah menengah *Usul al-Hadis*. Seterusnya, fasa pembangunan untuk menghasilkan set kad dan komponen dadu dengan mempertimbangkan aspek corak kad yang estetik dan kemudahan untuk pemain memahami konsep permainan. Akhir sekali, fasa pelaksanaan merangkumi sesi ujian rintis dalam kalangan pelajar asasi UIAM Gambang, menggunakan format ujian pra, sesi bermain, dan ujian pasca. Akhir sekali, fasa penilaian melibatkan analisis perbandingan skor dan maklum balas peserta.

2.3 Mekanisme permainan

SAHIHFY mengandungi lima elemen utama permainan: (i) Kesukaran Dinamik — dadu menentukan tahap soalan bagi setiap pusingan; (ii) Kemahiran dan Tuah — kad strategi menggabungkan elemen kemahiran dengan keberuntungan; (iii) Soalan Bergilir — soalan yang tidak dapat dijawab diserahkan kepada pemain lain; (iv) Semakan Jawapan — peranan Penyoal ditetapkan khusus untuk mengesahkan jawapan menggunakan kad rujukan; dan (v) Variasi Tanpa Had — cabutan kad rawak memastikan setiap pusingan berbeza. Selain itu, kandungan permainan menggabungkan ilmu *Naqli* dan *Aqli* bagi menanamkan amalan *tabayyun* dalam kalangan pemain secara tidak langsung.

3. DAPATAN DAN PERBINCANGAN

3.1 Perbandingan Skor Pra-ujian dan Pasca-ujian

Jadual 1 menunjukkan perbandingan skor pra-ujian dan pasca-ujian bagi enam peserta yang mengikuti kedua-dua sesi. Ujian mengandungi 14 soalan aneka pilihan berkaitan *Usul al-Hadis*.

Jadual 1. Perbandingan Skor Pra-Ujian dan Pasca-Ujian (n=6)

Peserta	Skor Pra-Ujian (%)	Skor Pasca-Ujian (%)	Perubahan (%)
1	57.1	78.6	+21.4
2	14.3	35.7	+21.4
3	57.1	100.0	+42.9
4	42.9	50.0	+7.1
5	28.6	28.6	0.0
6	57.1	64.3	+7.1
Min	42.9	59.5	+16.6

Dapatan menunjukkan bahawa lima daripada enam peserta (83.3%) mencatatkan peningkatan skor selepas sesi permainan. Min skor keseluruhan meningkat daripada 42.9 peratus kepada 59.5 peratus, mencatatkan peningkatan sebanyak 16.6 mata peratusan. Peningkatan tertinggi dicatatkan oleh Peserta 3 dengan lonjakan 42.9 mata peratusan, sementara seorang peserta mengekalkan skor yang sama. Dapatan ini selari dengan kajian Hake (1998) yang mendapati bahawa pendekatan pembelajaran aktif secara umumnya menghasilkan indeks peningkatan ternormal (normalized gain) yang lebih tinggi berbanding pendekatan konvensional.

Walau bagaimanapun, penting untuk ditegaskan bahawa saiz sampel yang kecil (n=6) dan ketiadaan kumpulan kawalan menghadkan ruang huraian bagi dapatan ini. Kajian ini lebih tepat dianggap sebagai kajian rintis yang menunjukkan potensi awal SAHIHFY, dan bukan sebagai bukti konklusif atas keberkesanannya. Kajian lanjutan dengan reka bentuk kuasi-eksperimental atau rawak terkawal, dan melibatkan sampel yang lebih besar, bagi mendapatkan dapatan yang lebih tepat.

3.2 MAKLUM BALAS PESERTA

Dapatan kajian menunjukkan bahawa SAHIHFY menerima maklum balas yang sangat positif daripada semua peserta. Mereka sebulat suara mengakui keberkesanan permainan ini dalam memupuk kemahiran tabayyun serta potensinya untuk membendung penyebaran maklumat agama yang tidak sahih. Kemudian, kesemua peserta memberikan sokongan penuh untuk mencadangkan penggunaan SAHIHFY kepada pelajar lain, sekali gus membuktikan tahap kebolegunaan dan relevansi aplikasi ini yang tinggi.

4. KESIMPULAN

SAHIHFY menunjukkan potensi awal sebagai medium pembelajaran aktif yang dapat menyumbang kepada peningkatan pengetahuan dan motivasi pelajar dalam bidang *Usul al-Hadis*. Kajian rintis ini mencatatkan peningkatan min skor sebanyak 16.6 mata peratusan dalam kalangan peserta berpasangan (n=6), disertai maklum balas yang positif terhadap reka bentuk dan kebolegunaan permainan. Limitasi dari segi saiz sampel dan reka bentuk kajian menuntut kajian lanjutan yang lebih komprehensif untuk memperoleh kesimpulan yang lebih kukuh.

Dari aspek pengkomersialan, pasukan bercadang untuk menghasilkan versi bahasa Melayu SAHIHFY bagi pasaran pendidikan tempatan, dengan potensi kerjasama menerusi *Global Islamic Games* (GIG) untuk pengedaran yang lebih meluas. Pengiktirafan awal melalui Anugerah Inovasi Terbaik, Anugerah Pembentang Terbaik, dan Pingat Emas di YIC 2026, serta pendaftaran tanda dagangnya dengan MyIPO, turut memperkukuh kedudukan SAHIHFY sebagai inovasi pendidikan yang berpotensi untuk dikembangkan.

Projek ini didapati selari dengan dua Matlamat Pembangunan Mampan (SDG): SDG 4 (Pendidikan Berkualiti) menerusi pendekatan pembelajaran *Usul al-Hadis* yang lebih inklusif dan menarik, dan SDG 16 (Keamanan, Keadilan, dan Institusi Kukuh) menerusi pemupukan kemahiran *tabayyun* dalam kalangan generasi muda bagi membendung penyebaran maklumat agama yang tidak sahih.

PENGHARGAAN

Pasukan SAHIHFY merakamkan penghargaan kepada Muhammad Hazim Remmie Hirman dan Alyasofea binti Nazrul Hisham atas sumbangan mereka dalam membangunkan inovasi ini pada peringkat awal. Penghargaan turut ditujukan kepada Centre for Foundation Studies, Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM) Kampus Gambang atas sokongan yang diberikan, serta kepada semua peserta yang telah meluangkan masa menyertai sesi ujian rintis.

RUJUKAN

- al-Khatib, M. A. (1989). *Usul al-Hadith: 'Ulumuhi wa Mustalahuhu* . Dar al-Fikr.
- Azami, M. M. (1977). *Studies in hadith methodology and literature*. American Trust Publications.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development*. United Nations. <https://sdgs.un.org/2030agenda>