


KEBERKESANAN GAMIFIKASI GLOBAL HALAL GAME (GHG) DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (P&P) SERTA LATIHAN KEPADA EKSEKUTIF HALAL

THE EFFECTIVENESS OF GLOBAL HALAL GAME (GHG) GAMIFICATION IN TEACHING & LEARNING AND TRAINING TO HALAL EXECUTIVES

Azman Ab Rahmanⁱ & Muhammad Nasiruddin Asmanⁱⁱ

ⁱ (Corresponding author) Timbalan Pengarah, Institut Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa Sedunia (INFAD), Universiti Sains Islam Malaysia. azman@usim.edu.my

ⁱⁱ Pembantu Penyelidik, Institut Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa Sedunia (INFAD), Universiti Sains Islam Malaysia. nasznasiruddin@gmail.com

 <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol17no1.5>

Abstrak	Abstract
<p><i>Perkembangan industri halal pada masa kini memerlukan kesedaran dan kefahaman tentang konsep halal dan persijilan halal dalam kalangan masyarakat Islam Malaysia termasuk pelajar dan eksekutif halal. Pelbagai kaedah digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran serta latihan dalam mempelajari ilmu halal. Salah satu kaedah terkini yang digunapakai adalah berkonsepkan gamifikasi. Justeru, objektif kajian ini adalah bertujuan untuk mengukur tahap keberkesanan gamifikasi Global Halal Game (GHG) dalam pengajaran dan pembelajaran serta latihan kepada Eksekutif Halal. Kajian kuantitatif ini menggunakan kaedah borang kaji selidik yang diedarkan kepada empat puluh tiga (43) orang responden yang mengambil bahagian dalam Professional Halal Training Programme – Certificate of Professional Halal Executive (PHEP) 2018 yang</i></p>	<p><i>The development of halal industry today requires awareness and understanding of the concept of halal and the certification of halal among Muslim societies in Malaysia including students and halal executives. Various methods are used in teaching and learning as well as training in the study of halal knowledge. One of the latest methods used is gamification. Therefore, the objective of this study is to measure the effectiveness of Global Halal Game (GHG) gamification in teaching and learning as well as training to Halal Executives. This quantitative study uses the method of survey form distributed to 43 respondents participating in the Professional Halal Training Programme – Certificate of Professional Halal Executive (PHEP) 2018 held in Islamic Science University of Malaysia (USIM). The findings of the study show that the effectiveness of GHG gamification in teaching and learning as well as training</i></p>

dilaksanakan di Universiti Sains Islam Malaysia. Hasil kajian mendapati bahawa tahap keberkesanan gamifikasi GHG dalam P&P dan latihan Eksekutif Halal adalah di tahap yang baik. Hasil kajian yang diperolehi juga boleh dijadikan penanda aras bagi pereka produk inovasi berciri gamifikasi untuk melakukan penambahbaikan dalam penghasilan produk inovasi pada masa akan datang.

Kata Kunci: Gamifikasi, Global Halal Game (GHG), Eksekutif Halal

of Halal Executive is at a good level. Designers for gamification-specific innovation can use the result of the study as a benchmark in order to make improvements in the future production of innovation.

Keywords: Gamification, Global Halal Game (GHG), Halal Executive

INTRODUCTION

Kepesatan pembangunan industri halal hari ini telah meletakkan Malaysia di barisan hadapan sebagai negara peneraju industri halal global. Hal ini bukanlah sekadar harapan dan hasrat yang terpendam kerana umum mengetahui bahawa persijilan halal negara telah mendapat pengiktirafan di peringkat global. Berdasarkan Thomson Reuters State of Global Islamic and Economic Report 2015/2016, Malaysia telah dinobatkan sebagai negara Islam terbaik dalam kalangan 73 buah negara, yang telah berjaya membangunkan ekonominya dengan maju (Utusan Online). Malaysia juga turut berada di tempat pertama dalam kategori Makanan Halal, Kewangan Islam dan Pelancongan Halal serta berada di dalam kedudukan lima negara teratas bagi kategori farmaseutikal dan kosmetik. Perkara ini amat jelas menunjukkan pertumbuhan yang pesat industri halal negara dan keterbukaan masyarakat berbilang kaum bukan sahaja di negara ini, bahkan dunia sendiri yang menerima baik produk halal sebagai salah satu sumber utama keperluan harian mereka.

Selain sumbangan kepada sektor pembuatan dan ekonomi, industri halal juga masih perlu memberi penumpuan kepada sektor pendidikan. Sektor pendidikan dalam industri halal amat penting kerana ia menjadi wadah dan pelantar asas dalam usaha memberi kesedaran kepada pengguna termasuk pengusaha industri halal. Pendidikan kepenggunaan halal bermatlamat untuk memberikan kesedaran dan hak-hak pengguna berhubung dengannya (Aizat Jamaluddin et. al., 2012). Dalam usaha mencapai objektif ini, pelbagai pihak sama ada sektor kerajaan mahupun swasta berusaha menyediakan landasan yang terbaik melalui penawaran program-program pendidikan kepenggunaan halal yang komprehensif serta memenuhi keperluan aspek Syariah dan teknikalitinya.

Pembelajaran dalam kelas menggunakan modul-modul khas agensi penyedia perkhidmatan pendidikan kepenggunaan halal merupakan satu

kemestian dengan kelulusannya yang diakui semua pihak. Namun, sebagai alternatif, pembelajaran secara santai dengan produk-produk inovasi pendidikan juga secara tidak langsung memberi manfaat dalam menyumbang kefahaman kepada pelajar dan pengguna. Penggunaan alat permainan sebagai salah satu sumber mendapatkan ilmu merupakan antara kaedah pembelajaran abad moden yang menerapkan ciri-ciri pembelajaran secara santai tetapi masih mencapai objektif. Dalam memahami pendidikan kepenggunaan halal ini, antara alat bantu mengajar yang dilihat dapat menyumbang kepada penjana ilmu secara santai adalah Gamifikasi Global Halal Game (GHG) yang diinovasikan oleh penyelidik tempatan. GHG yang diperkenalkan ini telah mengetengahkan konsep gamifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan kesedaran masyarakat seawal usia kanak-kanak lagi berkaitan disiplin halal (kampusuols.com).

GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

Keperluan Pendidikan abad ke-21 hari ini telah menggalakkan pelbagai inovasi dan ciptaan baharu dalam usaha menyampaikan maklumat serta pengetahuan kepada masyarakat amnya dan penuntut ilmu khususnya. Penciptaan kaedah dan cara baharu dalam usaha penyampaian maklumat ini adalah bagi menyeirinkan antara potensi dan kemahiran dalam diri seseorang dengan pengetahuan yang dibina. Percambahan ilmu melalui kaedah didik hiburan dilihat lebih sesuai diterapkan dengan generasi hari ini kerana perubahan pola pemikiran kanak-kanak hari ini yang berbeza dengan generasi sebelumnya. Kehendak kepada pembelajaran dalam masa yang sama boleh bermain memberi dorongan kepada perintis inovasi untuk membuat suatu inovasi yang sesuai dengan corak pemikiran masyarakat hari ini. Gamifikasi atau *gamification* merupakan antara kaedah pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran yang menjadi teknik dua serampang kepada pengguna dalam mendapatkan pengetahuan dalam masa yang sama berhibur secara santai.

Penggunaan istilah gamifikasi atau 'gamification' ini dilihat mula dikenali sekitar tahun 2002 dan dikatakan telah dipelopori oleh Nick Pelling yang merupakan seorang pengaturcara komputer dan pencipta permainan komputer Frak! (Nurkhamimi et. al., 2017). Pada tahun 2008, Brett Terill pula telah menggunakan terma ini didalam blog-nya dan menghuraikan perkataan tersebut sebagai pengadaptasian mekanisma permainan ke dalam aturan web yang lain untuk meningkatkan penglibatan pelayar (Hamari, 2012). Istilah ini kemudian kembali popular sekitar tahun 2010 dan digunakan secara meluas dalam bidang perniagaan bagi tujuan merencanakan pemasaran syarikat. Di Malaysia, istilah gamifikasi dalam Pelajaran dan Pembelajaran (P&P) sangat sinonim dengan konsep Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21). Pendekatan gamifikasi dikatakan mempunyai potensi yang besar dalam bidang

pendidikan kerana ia memberi ruang kepada penghasilan pembelajaran yang lebih inovatif dan fleksibel (Hsin-Yuan & Soman, 2013). Hal ini turut disokong oleh Hussain et. al., (2014) bahawa pendekatan gamifikasi yang diintegrasikan dengan penerapan elemen permainan ini bukan sahaja dapat menstimulasi daya pemikiran, bahkan dapat merangsang dan memotivasi pengamalnya.

Walau bagaimanapun, penerapan pembelajaran menggunakan kaedah gamifikasi ini dikatakan masih belum meluas pelaksanaannya. Berdasarkan carian penulis juga, laporan empirikal tentang keberkesannya terhadap pembelajaran pelajar juga tidak banyak direkodkan. Hal ini berkemungkinan disebabkan beberapa cabaran dalam pelaksanaannya yang membataskan penggunaan kaedah gamifikasi dalam pembelajaran di Malaysia secara meluas. Hussain, Tan & Idris (2014) menyatakan, penghasilan gamifikasi yang kurang berkualiti menjadi salah satu faktor mengapa kaedah gamifikasi kurang mendapat sambutan yang baik dalam pembelajaran di Malaysia. Rohaila & Fariza (2017) pula berpendapat, pembina gamifikasi yang tidak mempunyai pengalaman dalam bidang pendidikan juga menjadi salah satu faktor keterbatasan ini. Perkara ini turut disokong oleh Cugelman (2013), bahawa lambakan rekabentuk gamifikasi yang tidak meyakinkan bukanlah disebabkan oleh ralat fungsi permainan tersebut, tetapi kerana ia dibangunkan oleh mereka yang tidak mempunyai latar belakang dalam bidang pendidikan. Justeru, kekangan ini memberi pandangan bagaimana mungkin ia dapat diadaptasi sedangkan olahan format, struktur kandungan dan penceritaannya tidak menepati kehendak pasaran dan pembelajaran semasa (Noor et al, 2015).

Melihat kepada permasalahan yang timbul ini, satu inovasi dengan ciri gamifikasi yang menepati piawaian dan berkesan kepada pengguna perlu dibangunkan. Gamifikasi GHG merupakan sebuah produk inovasi yang dibangunkan oleh penyelidik yang mempunyai latar belakang bidang pendidikan selain berpengalaman luas dalam pembinaan produk inovasi pendidikan. GHG ini telah dibangunkan bertujuan untuk memberi nilai tambah dalam pemasaran bidang halal di negara termasuk memberi pendedahan dan kesedaran kepada masyarakat berkaitan industri halal melalui medium pembelajaran yang interaktif (Kampusuols.com). Menurut pereka, GHG adalah permainan papan ilmiah yang dibangunkan secara khusus berasaskan sukatan pelajaran pendidikan Islam sekolah rendah dan sekolah menengah dan 'Manual Prosedur Pensijilan Halal Malaysia' bagi menerapkan konsep didik hibur dan interaktif dalam pendidikan halal (islamicgames.com.my). Bagi mengukur tahap keberkesannya, kajian empirikal ini telah dijalankan dengan harapan ia dapat memberi nilai tambah kepada kajian-kajian lain berkaitan keberkesanan gamifikasi dalam pembelajaran selain menjadi perintis kepada kajian-kajian lain yang berkaitan

dengan keberkesanan penggunaan pelbagai media pengajaran dalam meningkatkan pengetahuan pelajar.

INSTRUMEN PENYELIDIKAN

Instrumen kajian amat penting bagi mengukur tahap keberkesanan sesuatu produk termasuk GHG, instrumen penyelidikan yang digunakan dalam penyelidikan ialah soal kaji selidik yang diedarkan kepada 43 responden. Responden bagi kajian yang dipilih adalah mereka yang mengambil bahagian dalam Professional Halal Training Programme – Certification of Professional Halal Executive (PHEP) 2018. Soal selidik merupakan alat untuk mengumpul data bagi penyelidik sains sosial. Soal selidik sebenarnya tidak lebih daripada satu borang yang dibentuk khusus untuk mengisi maklumat yang diberikan oleh setiap responden dalam temu bual (Ahmad Mahdzan Ayob, 2005).

Bagi satu-satu kajian, satu soal selidik yang sama hendaklah digunakan untuk semua responden. Ini bagi memastikan keseragaman dalam jawapan yang diberikan. Keseragaman bermaksud semua mereka memberi jawapan yang sama, tetapi jawapan itu diletakkan di ruang yang sama bagi membolehkan pemprosesan data melalui komputer. Soalan itu juga dikemukakan mengikut urutan yang sama (Ahmad Mahdzan Ayob, 2005). Bagi kaedah analisis data pula, penyelidik akan menggunakan analisis data secara berkomputer menggunakan aplikasi SPSS versi 23 (*Service Package for Science Social*) untuk mendapatkan keputusan analisis yang tepat. Secara khususnya kajian ini akan menggunakan analisa diskriptif seperti Cronbach alpha dan statistik frekuensi.

DAPATAN KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dan proses pengumpulan data dilakukan melalui soal selidik yang diedarkan secara persampelan mudah kepada empat puluh tiga (43) orang responden. Soal selidik ini hanya mengandungi empat bahagian. Bahagian A adalah berkaitan dengan demografi atau maklumat peribadi responden. Bahagian B pula mengkehendaki responden menjawab tiga belas (13) soalan yang berkaitan ciri-ciri fizikal permainan GHG berdasarkan pendapat responden dan seterusnya bahagian C pula merupakan sepuluh (10) soalan berkaitan keberkesanan GHG dalam P&P dan latihan eksekutif halal. Manakala bahagian D adalah soalan tunggal berbentuk komen atau cadangan lanjut bagi tujuan penambahbaikan produk GHG pada masa hadapan.

Bagi mencapai tujuan kajian ini, penyelidik memfokuskan kepada instrumen bahagian C iaitu persoalan berkenaan keberkesanan GHG dalam P&P dan latihan kepada eksekutif halal. Bahagian ini mengkehendaki responden menjawab 10 soalan berdasarkan Skala Likert iaitu Kurang Setuju (1), Sederhana Setuju (2), Agak Setuju (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5).

Sepuluh (10) soalan yang dinyatakan dalam soal selidik ini adalah seperti berikut:

- i. Pengetahuan saya tentang ilmu halal meningkat selepas menggunakan GHG.
- ii. Pemahaman saya tentang ilmu halal meningkat selepas menggunakan GHG
- iii. GHG dapat meningkatkan minat saya untuk mempelajari ilmu halal.
- iv. Kandungan GHG merangkumi sukatan pembelajaran ilmu halal.
- v. Saya mampu menguasai teori ilmu halal secara menyeluruh.
- vi. Saya mahir mengenai ilmu halal selepas menggunakan GHG.
- vii. Semua topik berkaitan ilmu halal terkandung dalam GHG.
- viii. GHG sesuai digunakan di semua peringkat umur.
- ix. GHG boleh digunakan sebagai bahan didik hibur (*edutainment*) oleh seisi keluarga.
- x. GHG sesuai dijadikan sebagai alternatif kepada bahan pendidikan permainan islamik.

Kesemua sepuluh (10) soalan daripada bahagian C ini diwajibkan untuk dijawab oleh responden kajian agar penyelidik dapat menganalisis data kajian ini dengan baik dan mendapatkan kesimpulan yang diharapkan bagi tujuan kajian ini.

Analisis Kebolehpercayaan Instrumen

Ujian kebolehpercayaan (*reability test*) pekali alfa atau *Cronbach Alpha* telah dijalankan terhadap data soal selidik. Ujian kebolehpercayaan ini dilakukan untuk mengetahui kebolehpercayaan dengan mengukur konsistensi dalaman dengan cara mengelompok item dalam soal selidik yang mengukur konstruk yang sama. Nilai *Cronbach Alpha* yang tinggi menunjukkan kelompok item tersebut menilai konstruk yang sama manakala nilai koefisien yang rendah menunjukkan kurang keseragaman antara item dalam menilai sesuatu konstruk (Othman Talib, 2013).

Item yang terlibat dalam ujian ini merangkumi item-item soalan yang terdapat di Bahagian C: Keberkesanan GHG Dalam P&P dan latihan eksekutif halal. Hasil penilai dapat dilihat sebagai mana jadual 1 dibawah.

Nilai Pekali Cronbach Alpha	Jumlah Item (N)
0.893	10

Jadual 1: Kebolehpercayaan Instrumen

Setelah analisis dibuat (rujuk Jadual 1), didapati nilai pekali *Cronbach Alpha* bagi 10 item daripada soalan-soalan di Bahagian C adalah 0.893 iaitu pada tahap baik. Menurut Mohd Majid Konting (2004), pekali kebolehpercayaan yang lebih daripada 0.60 boleh digunakan. Menurut Lim Chong Hin (2007), secara umumnya, panduan kasar dalam menaksir kebolehterimaan instrumen kajian dari segi kebolehpercayaan berasaskan nilai pekali kebolehpercayaan adalah seperti jadual berikut:

Pekali Kebolehpercayaan	Tahap Kebolehpercayaan
0.90 atau lebih	Amat Baik
0.80-0.89	Baik
0.60-0.79	Sederhana
0.40-0.59	Diragui
0.00-0.39	Ditolak

Jadual 2: Nilai Pekali Kebolehpercayaan

Maka nilai *Cronbach Alpha* 0.893 yang telah diperoleh bagi kajian ini menjadi tanda aras bahawa kajian ini adalah layak diterima. Nilai pekali *Cronbach Alpha* bagi setiap satu item daripada 10 item yang terlibat menunjukkan nilai yang melebihi 0.80 dan ini menandakan kebolehpercayaan yang baik. Hasil analisis adalah seperti berikut:

Konstruk	Item	Korelasi Item yang diperbetulkan dengan Jumlah Skor	Nilai Alfa jika Item Digugurkan	Jumlah Item	Nilai Alfa Keseluruhan
Keberkesanan GHG Dalam PdP Dan latihan Eksekutif halal	C1	.687	.881	10	0.893
	C2	.769	.875		
	C3	.784	.876		
	C4	.597	.885		
	C5	.719	.876		
	C6	.655	.882		
	C7	.591	.888		
	C8	.566	.892		
	C9	.727	.876		
	C10	.448	.894		

Jadual 3: Hasil Analisis

Analisa Statistik Frekuensi

Bagi melihat statistik kekerapan jawapan setiap instrumen di bahagian C ini, penyelidik telah menganalisa jawapan responden secara deskriptif terhadap skala likert yang diberikan. Terdapat 10 soalan yang diajukan dalam bahagian ini dengan pilihan jawapan menggunakan skala likert, pilihan 1 hingga 5. Responden perlu memilih satu pilihan jawapan sahaja pada setiap soalan. Penerangan terhadap kekerapan jawapan tersebut diterjemahkan dalam bentuk carta pai sebagaimana dibawah;



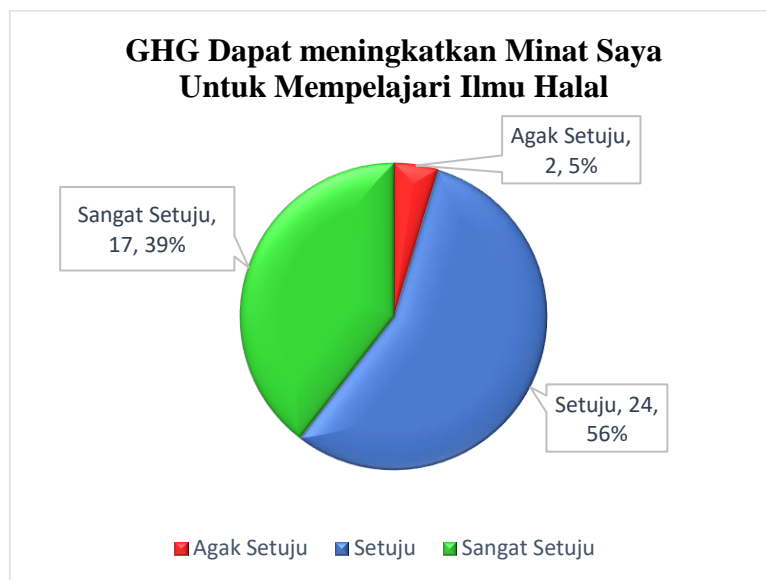
Rajah 1: Pengetahuan Tentang Ilmu Halal

Kajian yang dijalankan terhadap instrumen C1 iaitu “Pengetahuan Saya Tentang Ilmu Halal Meningkatkan Selepas Menggunakan GHG” sebagaimana pada Rajah 1 diatas mendapati, sebanyak 63% bersamaan 27 orang responden setuju dengan kenyataan tersebut. Manakala 28% dengan jumlah responden adalah seramai 12 orang menyatakan sangat setuju dan hanya 9% merujuk kenyataan agak setuju dengan jumlah 4 orang responden sahaja.



Rajah 2: Pemahaman Tentang Ilmu Halal

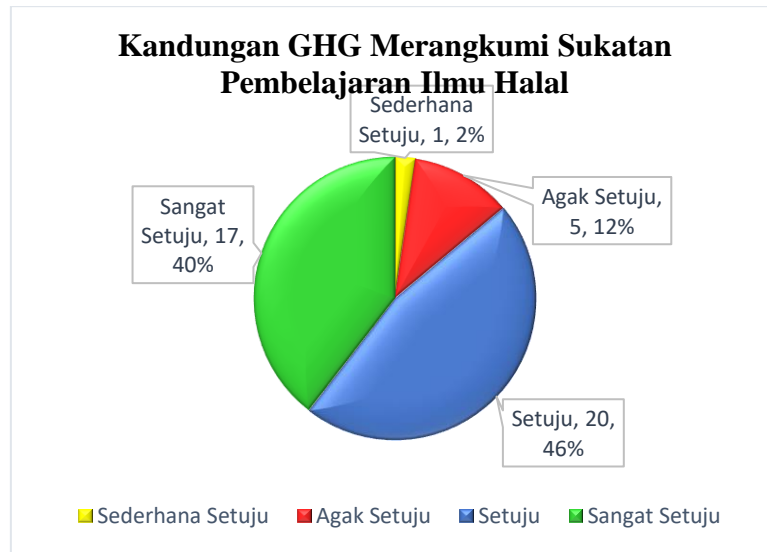
Instrumen C2 pada kajian yang dijalankan terhadap persoalan “Pemahaman Saya Tentang Ilmu Halal Meningkatkan Selepas Menggunakan GHG” dengan mendapati sebanyak 56% bersamaan 24 orang responden adalah setuju dengan peningkatan pemahaman tentang ilmu halal selepas menggunakan GHG. Manakala 32% dengan jumlah seramai 14 orang responden menyatakan sangat setuju dan 5.12% responden bersamaan jumlah 5 orang merujuk kenyataan agak setuju. Perkara ini dapat dilihat dengan jelas pada Rajah 2 di atas.



Rajah 3: Minat Mempelajari Ilmu Halal

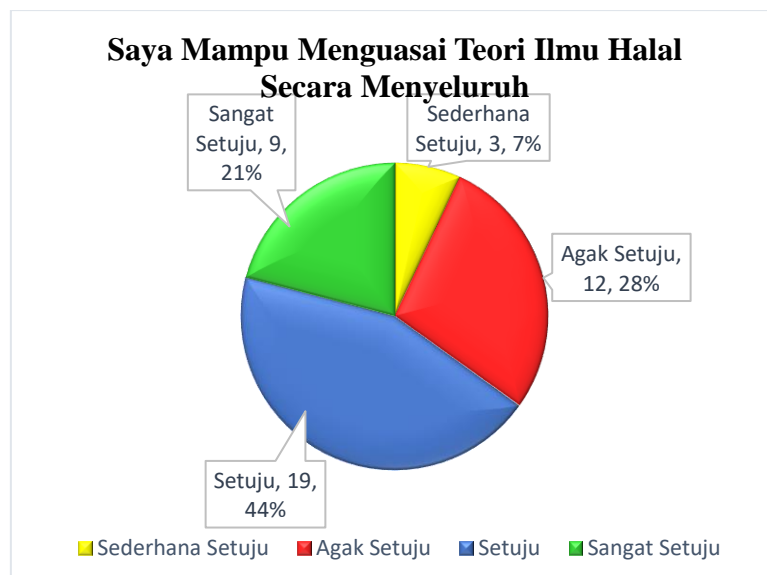
Pada Rajah 3, kajian yang dijalankan terhadap instrumen C3 berkenaan “GHG Dapat meningkatkan Minat Saya Untuk Mempelajari Ilmu Halal” menunjukkan 56% bersamaan 24 orang responden bersetuju terhadap kenyataan ini. Manakala seramai 17 orang responden iaitu bersamaan 39%

sangat setuju dan hanya 5% atau 2 orang responden sahaja memilih agak setuju bahawa GHG dapat meningkatkan minat untuk mempelajari ilmu Halal.



Rajah 4: Kandungan GHG

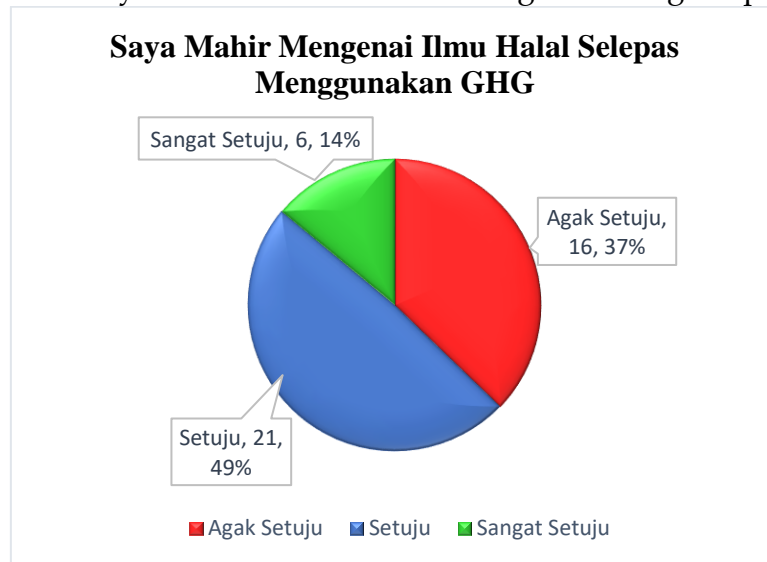
Instrumen C4, pada Rajah 4 sebagaimana di atas, kajian terhadap pertanyaan “Kandungan GHG Merangkumi Sukatan Pembelajaran Ilmu Halal” mendapati 46% bersamaan majoriti 20 orang responden setuju dengan merujuk kepada carta pai tersebut. Manakala 40% seramai 17 orang responden menyatakan sangat setuju dan hanya 5 orang responden iaitu sebanyak 12% menyatakan agak setuju dan baki 2% dengan hanya seorang responden mempunyai nilai terkecil yang menyatakan sederhana setuju.



Rajah 5: Menguasai Ilmu Halal

Instrumen C5 yang merujuk kepada persoalan “Saya Mampu Menguasai Teori Ilmu Halal Secara Menyeluruh” pada Rajah 5 pula

mendapati, sebanyak 44% responden bersamaan 19 orang bersetuju dengan kemampuan menguasai teori ilmu halal secara menyeluruh. Manakala 21% iaitu menyamai dengan 9 orang responden menyatakan sangat setuju dan diikuti dengan sebanyak 28% merujuk kepada 12 orang responden menyatakan agak setuju manakala selebihnya iaitu dengan skala sederhana setuju adalah sebanyak 7% iaitu bersamaan dengan 3 orang Responden.



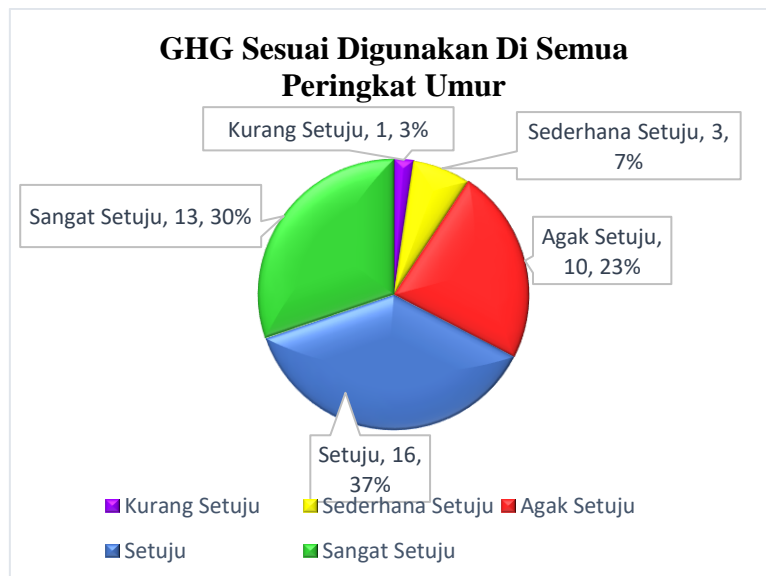
Rajah 6: Mahir Mengenai Ilmu Halal

Kajian keberkesanan GHG ini diteruskan dengan persoalan pada instrumen C6 mengenai pernyataan “Saya Mahir Mengenai Ilmu Halal Selepas Menggunakan GHG”. Pada Rajah 6 yang dipaparkan, penyelidik mendapati bahawa majoriti sebanyak 49% bersamaan 21 orang responden setuju dengan kenyataan tersebut. Diikuti dengan 37% mewakili jumlah seramai 16 orang responden memilih skala agak setuju dan bakinya iaitu sebanyak 14% responden dengan hanya seramai 6 orang menyatakan sangat setuju.



Rajah 7: Topik Halal

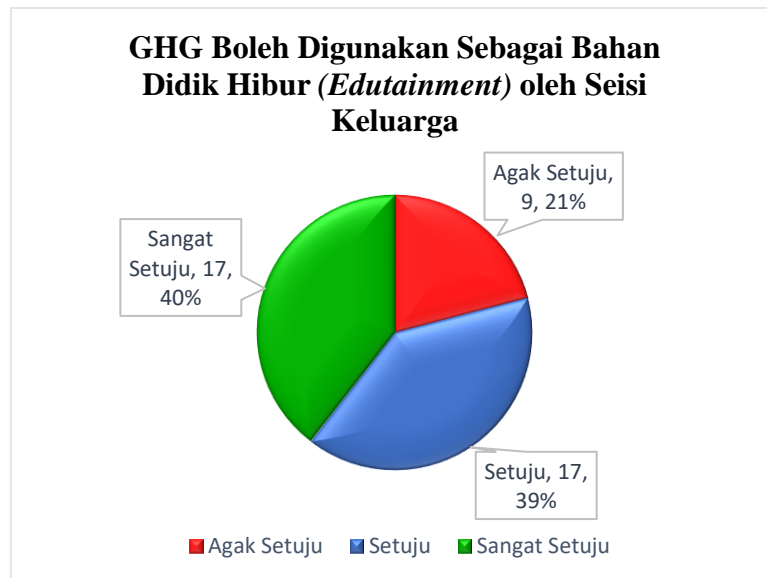
Pada Instrumen C7 pula, kajian yang dijalankan terhadap “Semua Topik Berkaitan Ilmu Halal Terkandung Dalam GHG” mendapati secara jelas bahawa sebanyak 33% bersamaan 14 orang responden menyatakan setuju terhadap topik yang terkandung didalam GHG ini. Manakala 30% responden berjumlah 13 orang masing-masing menyatakan sangat setuju dan agak setuju dan nilai terakhir adalah sebanyak 7% menyatakan sederhana setuju yang mewakili 3 orang responden sahaja. Analisis ini dapat dilihat pada Rajah & yang dipaparkan di atas.



Rajah 8: Sesuai Digunakan Peringkat Umur

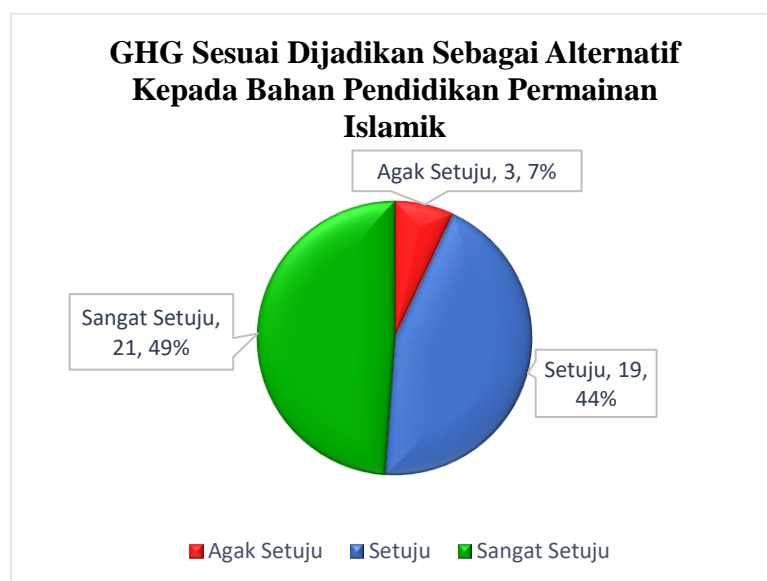
Pada instrumen C8, pernyataan “GHG Sesuai Digunakan Di Semua Peringkat Umur” menunjukkan bacaan yang agak signifikan. Sebanyak 37% responden yang mewakili 16 orang telah menyatakan setuju dengan

kesesuaiannya pada semua peringkat umur. Manakala 30% pula sangat setuju yang menyamai jumlah 13 orang responden. Ini seterusnya disusuli dengan jumlah peratusan sebanyak 23% atau bersamaan 10 orang responden menyatakan agak setuju, 7% merujuk kepada 3 orang responden menyatakan sederhana setuju manakala 3% bersamaan 1 orang responden berpendapat kurang setuju pada pernyataan ini.



Rajah 9: Bahan Didik Hibur

Pada Rajah 9 di atas, instrumen 9 iaitu “GHG Boleh Digunakan Sebagai Bahan Didik Hibur (*Edutainment*) oleh Seisi Keluarga” menunjukkan bacaan peratusan sebanyak 40% atau 17 orang menyatakan sangat setuju bahawa GHG boleh digunakan sebagai bahan didik hiburan oleh seisi keluarga. Manakala 39% bersamaan 17 orang responden lagi turut bersetuju dan yang lainnya pula iaitu sebanyak 21% dengan hanya 9 orang responden memberi kenyataan agak setuju sahaja.



Rajah 10: Alternatif Bahan Pendidikan

Pada instrumen terakhir iaitu C10, kajian yang dijalankan terhadap pernyataan “GHG Sesuai Dijadikan Sebagai Alternatif Kepada Bahan Pendidikan Permainan Islamik” mendapati, sebanyak 49% bersamaan 21 orang responden sangat setuju terhadap kenyataan kajian ini. Manakala 44% atau mewakili 19 orang responden menyatakan setuju dan hanya 7% iaitu 3 orang responden menyatakan agak setuju menunjukkan mereka kurang kepastian terhadap kesesuaian GHG dijadikan sebagai alternatif kepada bahan pendidikan permainan islamik.

PENEMUAN KAJIAN

Hasil penyelidikan yang dilakukan oleh penyelidik terhadap 43 responden dalam kajian ini mendapati bahawa terdapat empat bahagian dalam soal selidik yang terdiri daripada bahagian A sehingga bahagian D sepertimana berikut:

1. Bahagian A: Latar Belakang Diri
2. Bahagian B: Ciri-ciri Fizikal Permainan Global Halal Game
3. Bahagian C: Keberkesanan GHG Dalam P&P dan Latihan Eksekutif Halal.
4. Bahagian D: Komen dan Cadangan Lanjut.

Bagi kajian ini, penyelidik memfokuskan kepada pada bahagian C iaitu kajian mengukur tahap keberkesanan GHG dalam P&P dan latihan eksekutif halal. Pada bahagian C ini, penyelidik memfokuskan kepada pengetahuan dan pemahaman responden terhadap ilmu halal selepas menggunakan GHG. Selain itu, penguasaan dan kemahiran pengguna juga turut diukur dalam bahagian ini. Kesesuaian GHG untuk digunakan pada semua peringkat umur turut menjadi salah satu instrumen pengukuran

kerana ia akan memberi kekuatan kepada nilai pengukuran keberkesanan GHG ini sendiri kepada kumpulan fokus yang dikaji.

Hasil kajian dapat dirumuskan bahawa keberkesanan GHG kepada kumpulan sasar tidak dapat dinafikan berdasarkan bukti yang dinyatakan sebelum ini apabila sebanyak 89% daripada responden memilih untuk bersetuju dan sangat bersetuju bahawa pemahaman dan pengetahuan mereka bertambah selepas melibatkan diri dengan permainan ini. Tambahan lagi, sebanyak 65.1% responden menyatakan bahawa mereka mampu menguasai teori ilmu halal secara menyeluruh selepas menggunakan GHG ini. Ini disokong oleh data pada instrumen C5 sebagaimana dapat dilihat pada carta pai yang diberikan sebelum ini. Penyelidik yakin bahawa tahap keberkesanan GHG berada pada tahap yang baik adalah berdasarkan bacaan data sebanyak 61.8% responden menyatakan mereka menjadi lebih mahir mengenai ilmu halal selepas menggunakan GHG ini.

PENUTUP

Natijah daripada kajian empirikal yang dijalankan ini, penyelidik telah menganalisa data-data kajian bagi menjawab persoalan dan objektif yang ingin dicapai. Kesimpulan penting yang dapat diberikan hasil daripada kajian ini adalah ujian kebolehpercayaan (reability test) pekali alfa atau cronbach alpha telah mencatatkan nilai 0.893 dan ini menjadi tanda aras bahawa kajian ini adalah amat baik dan layak diterima. Tahap peningkatan pemahaman dan pengetahuan pengguna GHG juga berada pada tahap yang baik iaitu mencatatkan bacaan antara 87 hingga 90 peratus keseluruhan. Penguasaan teori ilmu halal dan kemahiran mengenai ilmu halal selepas menggunakan GHG juga meningkat dengan bacaan antara 61 hingga 65 peratus masing-masing. Ini telah jelas menunjukkan bahawa GHG merupakan produk yang baik dan berkesan bagi kegunaan dalam pengajaran dan pembelajaran selain amat berguna kepada para Eksekutif Halal bagi latihan pengukuhan mereka untuk lebih melonjak dalam memahami lapangan kerjaya mereka.

RUJUKAN

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. 2014. *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Science. Hawaii, USA, January 6-9, 2014.
- Huotari, K., & Hamari, J. 2012. *Defining Gamification – Service Marketing Perspective*. In Proceedings of the 16th International Academic Mindtrek Conference. Tampere, Finland. October 3-5, 2012.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. 2014. *Digital Game-Based Learning for Remedial Mathematics Students: A New Teaching And Learning*

- Approach In Malaysia*. International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering, 9(11), 325-338.
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. 2013. *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto, Canada: Rotman school of management.
- Lim Chong Hin. 2007. *Penyelidikan Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Mc-Graw-Hill Education.
- Malaysia Kini Peneraju Industri Halal.
<http://www.utusan.com.my/bisnes/ekonomi/malaysia-kini-peneraju-industri-halal-1.208304> (diakses pada 4 April 2016).
- Malaysia Peneraju Pasaran halal Dunia – TPM.
<https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2017/08/316552/malaysia-penerajui-pasaran-halal-dunia-tpm>. (diakses pada 23 Ogos 2017)
- Mohd Majid Konting. 2004. *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Noor, N. M., Yusoff, F. H., & Lob, R. 2015. *The Potential Use of Augmented Reality In Gamification*. International Computing and Informatics. Hlm. 159-167.
- Othman Talib. 2013. *Asas Penulisan Tesis, Penyelidikan & Statistik*. Universiti Putra Malaysia Press.
- Penyelidik USIM Cipta Permainan Berkonsep Gamifikasi, Pupuk Kesedaran Halal. <https://kampusuols.com/article/423879/U-Inovasi/Penyelidik-USim-cipta-permainan-berkonsep-gamifikasi-pupuk-kesedaran-halal>. (diakses pada 24 Disember 2018)
- Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. 2017. *Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (Editor)., *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.

Disclaimer

Opinions expressed in this article are the opinions of the author(s). Journal of Fatwa Management and Research shall not be responsible or answerable for any loss, damage or liability etc. caused in relation to/arising out of the use of the content.