

Permainan Serious Penghayatan Sunnah Rasulullah SAW dalam Aktiviti Sehari-hari

Nurhidayu Mohamad Zulkifli
Zurina Muda

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Perkembangan revolusi digital (4IR) menjadikan aplikasi dan inovasi teknologi maklumat dan komunikasi (Information Technology and Communication – ICT) semakin penting dalam mewarnai kehidupan manusia. Salah satu inovasi yang sangat digemari oleh golongan belia, remaja atau kanak-kanak adalah permainan digital. Permainan digital yang ada dipasaran kini meski hanya sekadar untuk berseronok tetapi berpotensi mempengaruhi pemikiran, akhlak dan aqidah pengguna. Tinjauan awal menunjukkan di Malaysia, penghasilan permainan serius Islami masih kurang dari segi kuantiti dan kualiti serta kewujudan permainan digital bersifat anti-Islam yang meluas dalam jaringan Internet adalah sesuatu yang membimbangkan. Justeru kajian ini dijalankan dengan mengintegrasikan dua cabang ilmu iaitu permainan serius dari bidang ICT (multimedia) dan pendidikan sunnah Rasulullah SAW dari bidang Pengajian Hadis. Dalam kajian ini, satu prototaip permainan serius yang diberi nama Jelajah Hadis dibangunkan sebagai medium untuk memberi pendedahan dan mendidik kanak-kanak tentang amalan sunnah Rasulullah SAW. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti keperluan bagi pembangunan kerangka konsep permainan serius Islami, mereka bentuk model konseptual dan prototaip yang bersumberkan hadis sahih serta menilai kebolegunaan prototaip permainan serius Islami. Metodologi yang digunakan adalah Pemprototaipan Permainan Serius yang terdiri daripada lima fasa iaitu analisis, reka bentuk, pembangunan prototaip, pengujian dan penilaian. Secara keseluruhan dapatan kajian mendapati penerimaan pengguna kepada permainan serius Jelajah Hadis adalah amat memuaskan dengan memperoleh nilai purata sebanyak 81.3% daripada hasil penilaian prototaip yang dijalankan. Ini juga menunjukkan maklum balas yang positif daripada responden yang kesemuanya berminat bermain prototaip permainan Jelajah Hadis dan ingin melaksanakan amalan sunnah Rasulullah SAW dalam kehidupan mereka. Sumbangan kajian dalam bentuk model konseptual dan reka bentuk kajian serta prototaip berjaya dihasilkan dan boleh dijadikan sebagai panduan dan pemangkin kepada kajian masa hadapan yang memfokus kepada bidang permainan serius Islami.

1. PENGENALAN

Dewasa ini teknologi maklumat merubah cara kerja dan memainkan peranan utama dalam kehidupan manusia. Perkembangan revolusi industri kepada revolusi digital (4IR) menjadikan aplikasi dan inovasi teknologi maklumat dan komunikasi (*Information Technology and Communication – ICT*) semakin penting dalam mewarnai kehidupan manusia. Salah satu inovasi yang sangat digemari oleh golongan belia, remaja dan kanak-kanak adalah permainan digital yang semakin melambak dipasaran. Pelbagai jenis permainan sama ada berasaskan platform web atau mobil dipasarkan untuk menarik minat pengguna bermain dan menghabiskan masa mereka. Kebanyakan permainan ini hanya bertujuan berseronok dan membuang masa mereka, lebih parah lagi jika permainan ini memberi pengaruh kepada pemikiran, akhlak dan aqidah mereka.

Lantaran dari situasi semasa ini, sebuah kajian yang memberi fokus kepada pembangunan permainan serius bagi mendidik pengguna tentang sunnah Rasulullah SAW dijalankan. Terdapat dua cabang ilmu yang terlibat dalam kajian ini iaitu permainan serius dan sunnah Rasulullah SAW.

1.1. Permainan Serius

Permainan serius ditakrifkan sebagai permainan digital yang memberi keutamaan kepada pendidikan dan manfaat pengguna. Ia digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang seperti

pendidikan, kejuruteraan, perindustrian, perubatan, kebudayaan dan pelancongan (Novak, 2012). Bagi kajian ini tumpuan diberikan kepada pembangunan permainan serius bagi tujuan pendidikan akhlak. Konsep pendidikan dalam persekitaran menarik dan interaktif yang diterapkan dalam permainan serius ini dapat membantu pengguna untuk memanfaatkan teknologi di sekeliling mereka disamping meningkatkan kemahiran dan pengetahuan sedia ada (Hummel et al. 2017).

1.2. Sunnah Rasulullah SAW

Sunnah ialah tingkah laku, amalan, pembawaan atau cara hidup Rasulullah SAW sama ada berbentuk percakapan, perbuatan mahupun perakuan (Al-'Asqalani 2012; Haifa 2014). Setiap manusia bergelar Muslim hendaklah sentiasa mentaati segala perintah Allah SWT selari dengan sunnah yang telah ditunjukkan oleh Rasulullah SAW (Abdullah Nasih Ulwan 2015; JAKIM 2018; Khairul Nizam 2015; Noornajihan Jaafar 2016). Allah SWT mengutuskan nabi Muhammad SAW yang juga mempunyai keperluan dan keinginan seperti manusia biasa supaya kita mampu mengikut setiap ajaran yang dibawanya. Seharusnya tiada alasan bagi umat Islam untuk meninggalkan sunnah Rasulullah SAW di era pemodenan ini. Seperti firman Allah SWT dalam surah al-Nisa' ayat 165 yang bermaksud:

Rasul-rasul itu merupakan pembawa berita gembira dan pemberi peringatan, agar tidak ada alasan bagi manusia untuk membantah Allah setelah rasul-rasul itu diutuskan. Sesungguhnya Allah SWT maha perkasa lagi Maha Bijaksana.

Melalui penyelidikan ini, sebuah kajian berkaitan permainan serius Islami yang disertakan hadis-hadis sahih berkaitan sunnah Rasulullah SAW dibangunkan bagi memanfaatkan permainan serius dalam pendidikan sunnah di kalangan kanak-kanak. Penyampaian amalan sunnah melalui potongan hadis-hadis sahih dalam permainan serius ini secara tidak langsung mampu melahirkan golongan kanak-kanak yang sentiasa terikat dengan dalil sahih sama ada dari al-Quran mahupun hadis dalam setiap perlakuan mereka. Jiwa yang terikat dengan al-Quran dan hadis akan melahirkan insan yang terpelihara dari segala anasir negatif walau di mana mereka berada. Diharap kajian yang dijalankan mampu menjadi pencetus kepada kanak-kanak untuk lebih mendalami ajaran Islam bertunjangan al-Quran dan al-Hadis.

2. TINJAUAN AWAL

Perkembangan teknologi terutama dalam bidang ICT telah mengubah cara hidup kanak-kanak masa kini. Jika dahulu, mereka memperoleh hiburan ketika bermain bersama rakan-rakan dan melibatkan pergerakan fizikal, kini mereka mampu memperoleh hiburan hanya didepan skrin. Pelbagai permainan digital disediakan yang mampu diperoleh dengan mudah melalui jaringan Internet mengikut minat masing-masing. Namun begitu, permainan serius terutama yang bersifat Islami tidak menjadi pilihan kebanyakan daripada mereka (Lotfi et al. 2014). Lebih membimbangkan apabila terdapat permainan digital yang mampu memberi pengaruh negatif dari sudut fahaman, tingkah laku dan akidah tersedia dalam jaringan Internet dan mudah diperoleh di laman-laman sesawang popular seperti Google Play, Steam, Paradox dan Download.cnet. Justeru, tinjauan awal dilakukan bagi membuat pemerhatian kepada permainan serius Islami dan permainan serius anti-Islam dalam jaringan Internet. Tinjauan awal ini dilakukan bermula September 2017 hingga April 2018.

2.1. Permainan Serius Islami

Pemerhatian dilakukan kepada dua puluh buah permainan serius Islami dengan mengambil kira enam aspek iaitu modul, kandungan, elemen, pengguna, penerbit dan tempat penerbitan. Berdasarkan pencarian yang telah dilakukan, penyediaan permainan serius Islami hanya terhad pada laman Google Play sahaja. Menurut Nugrahani & Wibawanto (2017), situasi ini berlaku kerana tidak mendapat permintaan yang tinggi di kalangan pengguna. Rajah 1 menunjukkan penghasilan permainan serius Islami mengikut negara.

Jadual 1. Peratusan Penghasilan Permainan Serious Islami mengikut Negara

Negara	Bilangan	Peratus
Indonesia	15	75 %
USA / Amerika Syarikat	2	10 %
Malaysia	1	5 %
Jordan	1	5 %
Perancis	1	5 %

Berdasarkan rajah 1, negara Indonesia berada pada kedudukan pertama, diikuti Amerika Syarikat, Malaysia, Jordan dan Perancis. Malaysia yang mempunyai majoriti penduduk Muslim berada jauh ke belakang jika dibandingkan dengan negara jiran iaitu Indonesia. Mengikut statistik yang telah dikeluarkan oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (2017), 75.9 % penduduk Malaysia memiliki telefon pintar dan 83.7 % daripadanya menggunakan telefon pintar bagi tujuan hiburan termasuk bermain permainan digital. Statistik dan penghasilan permainan serious Islami di Malaysia ini didapati tidak seimbang dan sangat terhad menyebabkan permainan serious Islami kurang mendapat tempat di kalangan pengguna Malaysia terutama yang beragama Islam.

Penyediaan aktiviti permainan yang terlalu ringkas dan mendatar juga antara kelemahan yang ada pada permainan serious Islami (Lotfi et al. 2014). Keadaan ini akan menjadikan pengguna mudah bosan dan bertukar kepada permainan digital lain yang lebih canggih dan mampu memenuhi minat mereka. Pada bahagian seterusnya, pemerhatian dijalankan bagi melihat permainan digital anti-Islam dalam jaringan Internet.

2.2. Permainan Digital Anti-Islam

Istilah anti-Islam yang digunakan melalui bahagian ini merujuk kepada pengisian permainan digital yang secara terang memburukkan agama Islam dan mampu merosakkan akidah pengguna. Lima buah permainan digital anti-Islam dikenal pasti berdasarkan empat aspek iaitu modul, penerbit, tempat penerbitan dan teknik animasi. Permainan digital ini mudah diperolehi di laman permainan digital yang popular iaitu Steam, Paradox, Download.cnet dan Google Play. Jadual 2 menunjukkan senarai maklumat lima buah permainan serious anti-Islam.

Jadual 2. Senarai Maklumat Permainan Digital Anti-Islam

Bil.	Permainan Digital	Modul / Aktiviti	Penerbit	Teknik Animasi
1.	Fallen Times (tarikh penerbitan: 5 Oktober 2017)	Menentang sebuah imej besarban yang digelar sebagai 'Muhammad boss' dan pengikutnya yang digambarkan sebagai kambing. Misi penentangan ini dijadikan sebagai demo bagi permainan ini.	DaFu Studio China	Animasi 3D dengan kebolehan skrin 360 darjah
2.	ARrived (tarikh penerbitan: 5 Ogos 2017)	Karakter manusia di dalam permainan akan meminta bantuan daripada pemain yang mereka anggap sebagai tuhan. Pemain perlu memenuhi permintaan mereka dengan kebolehan mengawal cuaca, tumbuh-tumbuhan dan emosi manusia. Moto permainan ini adalah 'Be The God You Want to Be'.	Luden.io Cyprus	Augmented Reality (AR) & Animasi 3D

3.	The Making of a Prophet (tarikh penerbitan: 5 Mac 2010)	Menggambarkan Nabi Muhammad sebagai seorang yang bengis dan kejam di mana melalui permainan ini, imej Nabi Muhammad dilihat sebagai seorang kaki pukul.	MDickie United Kingdom	Animasi 3D dengan kebolehan skrin 360 darjah
4.	Angry Prophets (tarikh penerbitan: 29 September 2013)	Permainan ini mampu menimbulkan salah faham berkenaan sifat para nabi dan rasul sebagai pamarah dan bengis. Konsep permainan adalah seperti permainan Angry Bird.	Yo4Apps USA	Animasi 2D
5.	The You Testament (tarikh penerbitan: 5 Disember 2008)	Permainan ini bertujuan memberi gambaran negatif tentang perwatakan nabi Isa AS. Perkara ini jelas bertentangan dengan kisah yang telah dinyatakan melalui al-Quran dan Hadis.	MDickie United Kingdom	Animasi 3D dengan kebolehan skrin 720 darjah

Berdasarkan jadual 2, dapat disimpulkan bahawa terdapat pelbagai pihak yang telah menggunakan permainan digital sebagai medium bagi menyampaikan ideologi negatif dan dakyah mereka. Menurut Belman (2016) keadaan ini berlaku kerana mereka menyedari peluang besar yang ada pada permainan digital yang dapat disebar secara meluas dan mampu mempengaruhi pemikiran pengguna. Selain itu, menurut Lotfi, et al. (2014), permainan digital anti-Islam ini juga mendapat sokongan dari syarikat besar negara masing-masing menjadikan mereka mampu menghasilkan permainan digital yang canggih dan mengikut trend masa kini seperti yang dapat dilihat pada jadual 2 bagi menarik minat pengguna permainan digital.

Daripada tinjauan awal yang dijalankan, terdapat tiga permasalahan kajian yang telah dikenal pasti iaitu permainan serius Islami yang telah dibangunkan kurang berkualiti (Lotfi et al. 2014) termasuk di Malaysia, penghasilan permainan serius Islami di Malaysia pada tahap yang sangat rendah dan kewujudan permainan digital anti-Islam dalam jaringan internet yang membimbangkan (Nugrahani & Wibawanto 2017).

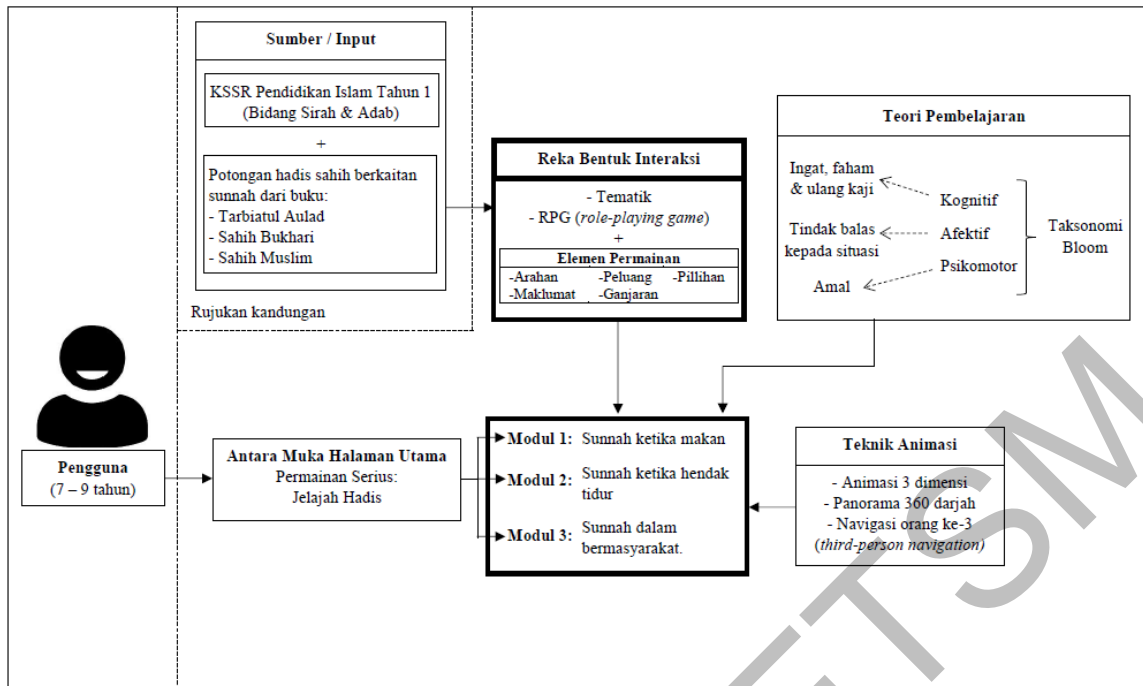
3. PEMBANGUNAN PROTOTAIP JELAJAH HADIS

Melalui kajian ini, sebuah prototaip permainan serius Jelajah Hadis dibangunkan bagi mendidik pengguna berkaitan sunnah Rasulullah SAW melalui tujuh buah hadis sahih. Terdapat tiga modul yang disediakan melalui prototaip ini iaitu sunnah ketika makan, sunnah ketika hendak tidur dan sunnah dalam bermasyarakat. Pemilihan tiga modul iaitu sunnah makan, tidur dan bermasyarakat adalah berdasarkan tiga rutin utama kanak-kanak di Malaysia iaitu makan, tidur dan berkawan supaya setiap ilmu sunnah yang disampaikan dapat dipraktikkan dalam aktiviti harian mereka.

Prototaip ini dibangunkan khusus bagi platform android. Platform ini dipilih kerana ia mudah dibawa dan boleh diguna walau di mana sekalipun. Perisian utama yang digunakan bagi membangunkan prototaip Jelajah Hadis ialah Unreal Engine 4. Bahagian 3.1 membincangkan reka bentuk prototaip.

3.1 Reka Bentuk Prototaip

Reka bentuk prototaip melibatkan dua perkara utama iaitu model konseptual dan hierarki tugas prototaip. Rajah 1 menunjukkan model konseptual prototaip permainan serius Jelajah Hadis.



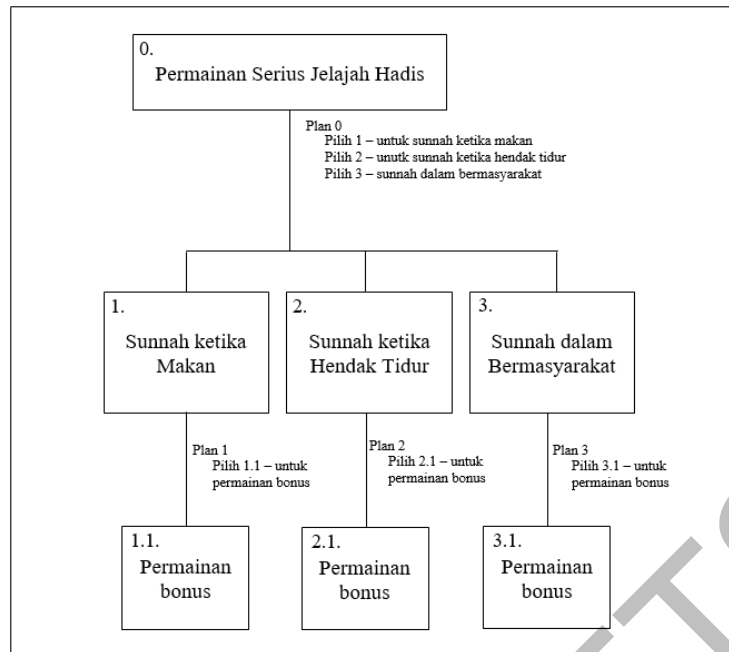
Rajah 1. Model Konseptual Prototaip Jelajah Hadis

Berdasarkan rajah 1, kandungan prototaip diperoleh dari gabungan silibus KSSR Pendidikan Islam Tahun 1 dengan hadis-hadis sahih dari kitab Tarbiatul Aulad, Sahih Bukhari dan Sahih Muslim. Tarbiatul Aulad adalah buku panduan mendidik anak berdasarkan Islam oleh Dr. Abdullah Nasih Ulwan serta Sahih Bukhari dan Sahih Muslim adalah buku koleksi hadis sahih berkaitan panduan hidup Muslim. Silibus KSSR dirujuk bagi mengenal pasti tahap pendidikan kanak-kanak tentang sunnah Rasulullah. Daripada rujukan kandungan ini, tiga buah modul dihasilkan bagi membangunkan prototaip iaitu Sunnah ketika Makan (modul 1), Sunnah ketika hendak Tidur (modul 2) dan Sunnah dalam Bermasyarakat (modul 3).

Pengguna yang disasarkan adalah kanak-kanak dalam lingkungan umur tujuh hingga sembilan tahun setelah mengambil kira faktor minda, emosi dan spiritual mereka. Berdasarkan kajian Noornajihan Jaafar (2016), ketika berumur tujuh hingga sembilan tahun, minda, emosi dan rohani kanak-kanak masih di peringkat permulaan dan mudah belajar dari keadaan sekeliling. Segala yang diperoleh pada peringkat ini akan menentukan keperibadian mereka kelak.

Reka bentuk interaksi yang digunakan adalah RPG (*role-playing game*) yang merupakan antara genre pilihan bagi penggemar permainan digital masa kini. Konsep RPG digunakan kerana ia dapat memberi pengalaman seperti menjelajah ke alam dunia digital kepada pengguna (Nugrahani & Wibawanto 2017). Selain itu, teknik animasi 3 dimensi, panorama 360 darjah dan navigasi orang ketiga digunakan supaya prototaip mempunyai kesinambungan dengan dunia realiti. Prototaip yang dibangunkan perlu mempunyai kesinambungan dengan dunia realiti supaya segala maklumat dapat difahami dan mudah dipraktikkan dalam kehidupan sebenar.

Dari segi elemen pembelajaran, kajian ini menggunakan teori Bloom yang merangkumi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Melalui prototaip Jelajah Hadis, pengguna perlu ingat dan faham hadis sahih yang disediakan kemudian mengulang kaji kandungan hadis pada slot permainan bonus. Dari segi afektif, setiap hadis disusun mengikut kandungan hadis sebagai contoh hadis tentang sunnah makan diletakkan pada ruang makan. Susunan ini bertujuan membantu pengguna untuk bertindak balas dengan amalan sunnah berdasarkan situasi. Aspek ketiga iaitu psikomotor adalah amal atau praktik segala amalan sunnah dari prototaip yang merupakan tujuan utama kepada pembangunan prototaip ini. Rajah 2 menunjukkan hirerki tugas prototaip Jelajah Hadis.



Rajah 2. Hierarki tugas prototaip Jelajah Hadis

Berdasarkan rajah 2, pengguna boleh memilih salah satu daripada tiga modul iaitu Sunnah ketika Makan, Sunnah ketika hendak Tidur dan Sunnah dalam Bermasyarakat. Setiap modul disediakan slot permainan bonus bagi menguji pengguna berkaitan modul yang telah dipelajari. Bahagian 3.2 menerangkan proses penghasilan prototaip Jelajah Hadis.

3.2 Penghasilan Prototaip

Perisian yang digunakan bagi membangunkan prototaip Jelajah Hadis adalah Unreal Engine 4. Terdapat lapan proses yang terlibat iaitu penciptaan logo, penghasilan avatar, memasukkan animasi kepada avatar, mereka bentuk prop dan platform permainan, memasukkan sistem pemarkahan, menambah audio pada prototaip, memprogramkan sistem kawalan dan pemasangan prototaip kepada peranti.

- a. Penciptaan logo.
Logo direka bentuk menggunakan perisian Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Elemen multimedia yang digunakan bagi menghasilkan logo permainan serius Jelajah Hadis adalah teks 'Jelajah Hadis' dan imej avatar. Rajah 3 menunjukkan logo permainan serius Jelajah Hadis.
- b. Penghasilan avatar.
Laman sesawang yang digunakan bagi memperoleh model avatar 3 dimensi ialah Mixamo. Laman ini menyediakan model 3 dimensi dengan format yang disokong oleh perisian Unreal Engine 4 iaitu FBX. Pemilihan avatar adalah berdasarkan penampilan seorang lelaki yang menutup aurat dan tidak memakai perhiasan seperti rantai atau gelang disamping mengambil kira tema pengembaraan untuk disesuaikan kepada konsep prototaip Jelajah Hadis. Avatar yang telah dipilih kemudian diimport ke dalam perisian Unreal Engine 4 untuk pembangunan prototaip.
- c. Memasukkan animasi kepada avatar.
Langkah pertama yang diperlukan sebelum memasukkan animasi kepada avatar adalah menyelaraskan rangka avatar baru mengikut rangka avatar asal yang ada pada Unreal Engine 4. Kedua-dua avatar diletakkan dalam posisi-T bagi memudahkan proses penyelarasan. Proses penyelarasan ini perlu dilakukan dengan teliti bagi memudahkan proses memindahkan animasi

kepada avatar baru. Setelah animasi berjaya dipindahkan, animasi ini dikemas kini mengikut kelajuan dan posisi.

- d. Mereka bentuk prop dan platform permainan.
Terdapat empat platform atau tapak yang perlu dibangunkan iaitu, satu platform permainan utama dan tiga platform permainan bonus. Setiap platform ini mengandungi pelbagai prop bagi menghidupkan suasana pengembaraan dalam prototaip Jelajah Hadis. Dari segi reka bentuk teks hadis, saiz dan warna teks dipilih bagi memastikan pengguna mampu membaca matan hadis dengan mudah dan jelas.
- e. Memasukkan sistem pemarkahan.
Markah meningkat setiap kali kapsul berjaya dikutip. Proses yang terlibat bagi memprogramkan sistem pemarkahan ini adalah membangunkan 'blueprint'. Blueprint dalam perisian Unreal Engine adalah satu bentuk pengekodan secara visual. Ia mudah difahami dan amat sesuai bagi golongan pemula.
- f. Menambah audio pada prototaip.
Perisian yang digunakan bagi menyunting audio adalah WavePad Sound Editor. Audio yang digunakan bagi membangunkan prototaip Jelajah Hadis terdiri daripada muzik latar, dan kesan bunyi kepada animasi dalam prototaip.
- g. Memprogramkan sistem kawalan.
Sistem kawalan yang digunakan bagi mengawal avatar adalah *virtual joystick* atau *analog stick*. Blueprint dihasilkan bagi mengehadkan pergerakan avatar supaya mudah di kawal oleh pengguna sasaran. Kebolehan panorama ditetapkan kepada 360 darjah menjadikan pengguna dapat meninjau keseluruhan tapak permainan dalam satu bulatan yang lengkap bagi mengenal pasti kedudukan kapsul yang perlu dikutip.
- h. Pemasangan prototaip kepada peranti.
Peranti yang digunakan adalah telefon pintar android. Langkah pertama adalah memasang 'CodeWorks 1R6u1' pada PC supaya setiap kod yang digunakan pada prototaip Jelajah Hadis disokong oleh peranti android. Kemudian PC disambungkan kepada peranti, peranti yang disambung perlu mempunyai mod pembangun (*developer mode*) dan telah diaktifkan. Masa pemasangan prototaip kepada peranti bergantung kepada kemampuan dan ruang simpanan yang tersedia pada peranti.

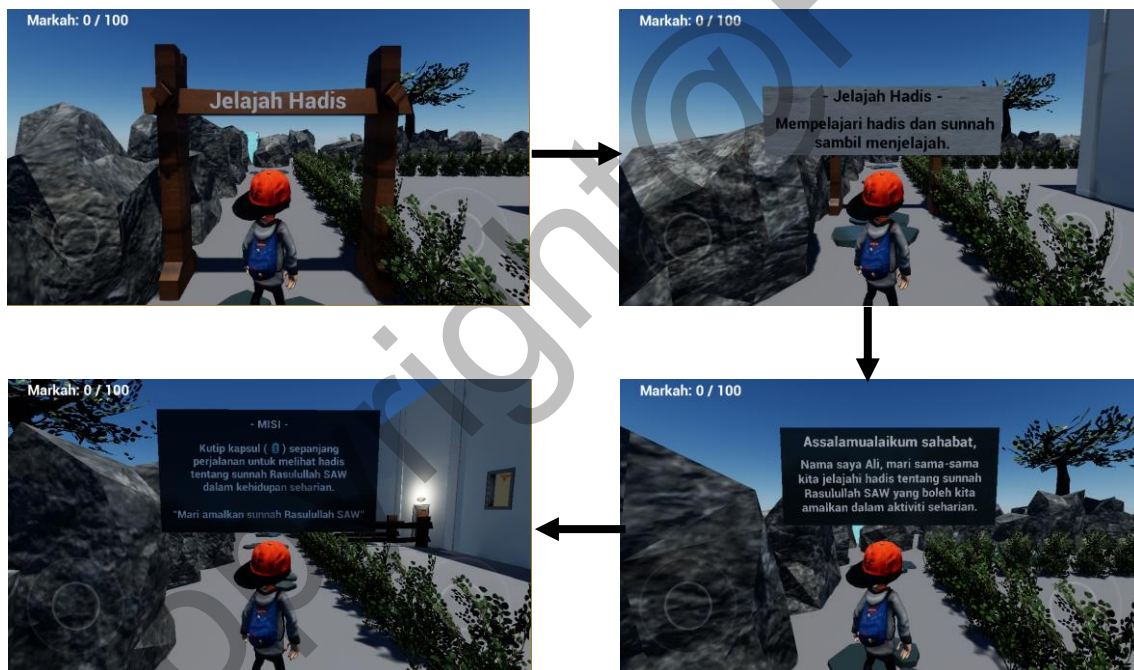
3.3 Antara Muka Prototaip

Antara muka pertama sebaik sahaja prototaip Jelajah Hadis dibuka adalah logo rasmi permainan serius Jelajah Hadis. Reka bentuk logo ini terdiri daripada teks 'Jelajah Hadis' dan imej avatar. Rajah 3 menunjukkan reka bentuk logo Jelajah Hadis.



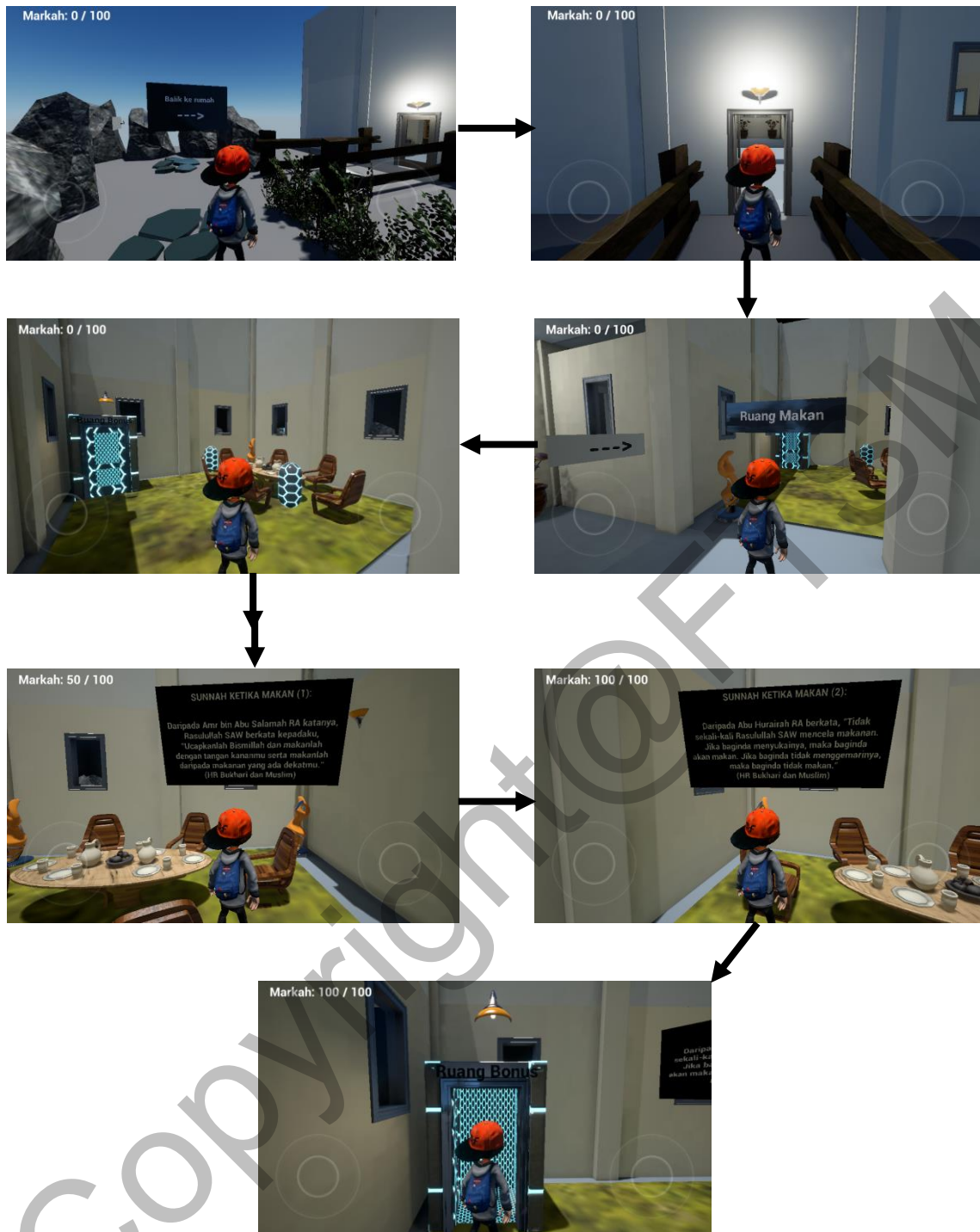
Rajah 3. Logo permainan serius Jelajah Hadis

Antara muka seterusnya adalah pengenalan kepada permainan serius Jelajah Hadis yang terdiri daripada trademark permainan, teks kata alu-aluan bagi meraikan pengguna dan arahan tentang misi permainan. Rajah 4 menunjukkan skrin pengenalan permainan serius Jelajah Hadis.



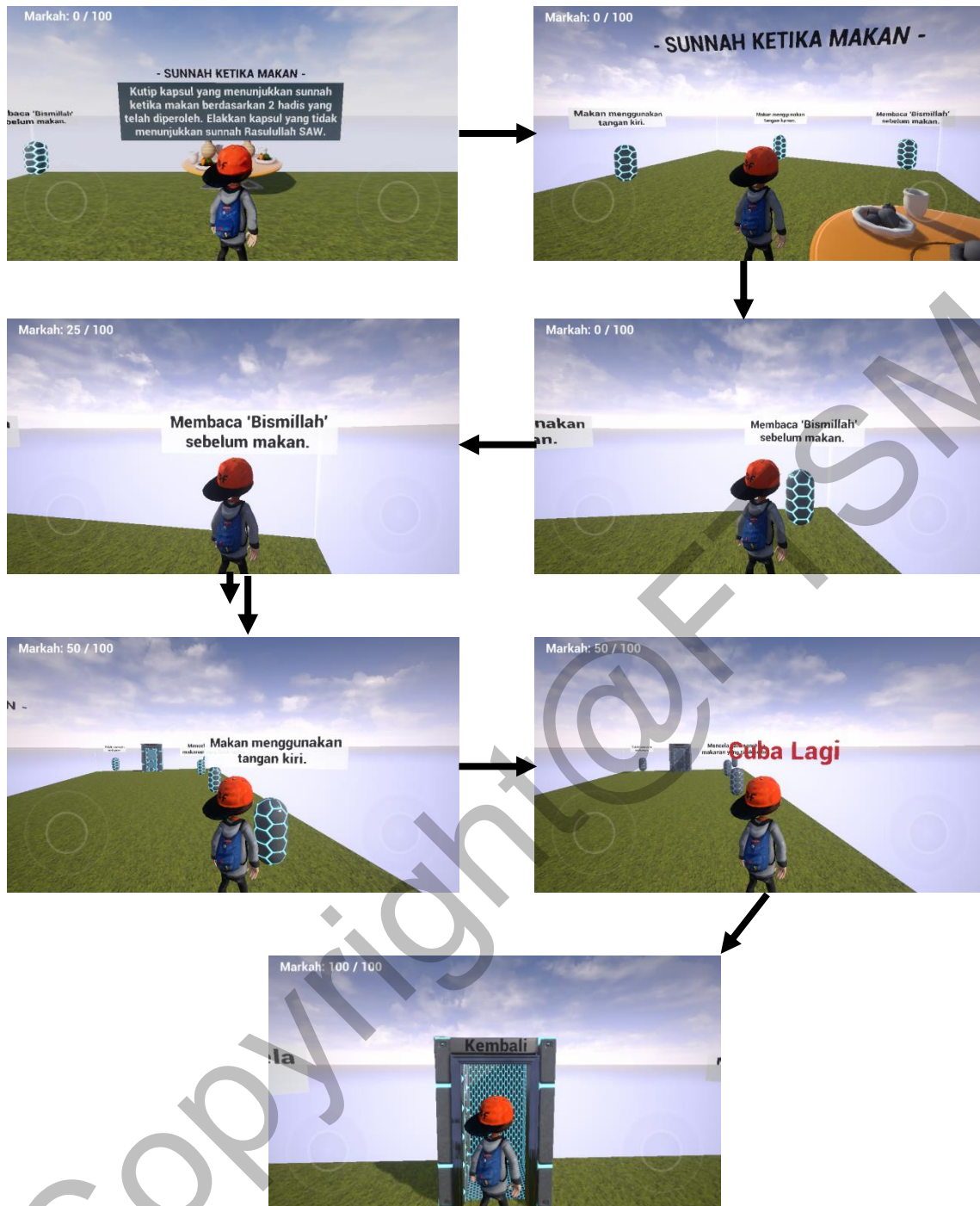
Rajah 4. Skrin pengenalan

Berdasarkan rajah 4, pengguna perlu mengawal avatar yang diberi nama Ali untuk menjalankan misi permainan. Dua bulatan pada dua sudut kiri dan kanan bahagian bawah adalah alat kawalan bagi menggerakkan avatar. Sistem kawalan yang digunakan adalah *virtual joysticks*. Misi permainan serius Jelajah Hadis ialah kutip kapsul sepanjang perjalanan untuk melihat hadis tentang sunnah Rasulullah SAW. Terdapat tiga modul sunnah dalam permainan ini iaitu sunnah ketika makan (modul 1), sunnah ketika hendak tidur (modul 2) dan sunnah dalam bermasyarakat (modul 3). Rajah 5 menunjukkan antara muka modul 1.



Rajah 5. Skrin modul 1

Berdasarkan rajah 5, modul 1 terletak dalam bahagian rumah di ruang makan. Terdapat dua kapsul yang perlu dikutip. Pengguna akan melihat hadis tentang sunnah ketika makan apabila berjaya mengutip kapsul ini. Dua kapsul menunjukkan terdapat dua hadis berkaitan sunnah ketika makan. Markah bertambah setiap kali kapsul berjaya dikutip. Selepas itu, pengguna ke ruang bonus bagi menguji kefahaman berkaitan hadis yang telah diperolehi dari modul 1. Rajah 6 menunjukkan antara muka permainan bonus.



Rajah 6. Skrin permainan bonus

Berdasarkan rajah 6, pengguna perlu mengutip kapsul yang menunjukkan sunnah Rasulullah SAW. Markah bertambah apabila pengguna berjaya mengutip kapsul yang betul. Jika sebaliknya, teks 'cuba lagi' muncul menunjukkan kapsul yang telah dikutip bukan daripada sunnah Rasulullah SAW. Setelah berjaya menyelesaikan misi pada slot permainan bonus ini, pengguna ke pintu 'kembali' untuk pergi ke permainan utama bagi modul seterusnya.

Misi atau aktiviti pada modul 2 dan 3 adalah sama. Perbezaannya adalah dari segi situasi dan pengisian hadis sahih. Situasi bagi modul 2 adalah di ruang tidur dan kandungan hadis adalah berkaitan sunnah ketika tidur manakala situasi bagi modul 3 adalah di luar kawasan rumah dengan kandungan hadis tentang sunnah dalam bermasyarakat. Setiap modul ini juga disediakan permainan bonus untuk menguji pengguna tentang hadis-hadis yang telah diperoleh. Seterusnya, prototaip diuji oleh lima belas orang pengguna kanak-kanak seperti yang dibincangkan pada bahagian 3.4.

3.4 Pengujian Sistem

Prototaip Jelajah Hadis ini telah diuji kebolehgunaannya mengikut tiga kategori elemen iaitu elemen multimedia, mekanisma permainan dan penghayatan pengguna. Lima belas kanak-kanak dalam lingkungan umur 7 hingga 9 tahun menjadi responden kepada penilaian yang telah dijalankan. Jadual 3 menunjukkan hasil penilaian kebolehgunaan prototaip.

Jadual 3. Hasil penilaian kebolehgunaan prototaip

Kategori Elemen	Peratus (%)
Elemen Multimedia	95
Mekanisma permainan	68
Penghayatan Pengguna	83.3
Peratus Keseluruhan	81.3

Peratus kebolehgunaan elemen multimedia adalah amat memuaskan iaitu 95 %. Rata-rata pengguna berpuas hati dengan elemen multimedia yang telah digunakan kecuali 3 pengguna. Tiga pengguna ini telah dikenal pasti mempunyai tahap membaca yang kurang memuaskan menjadikan mereka menghadapi kesukaran ketika membaca hadis dari prototaip. Mereka terdiri daripada pengguna paling muda dalam sesi penilaian iaitu pengguna berumur tujuh tahun. Namun begitu mereka menunjukkan minat yang cukup baik ketika menggunakan prototaip walaupun memerlukan bantuan dari segi pembacaan.

Purata kebolehgunaan mekanisma permainan berada pada tahap sederhana iaitu 68 %. Enam pengguna tidak berpuas hati dengan sistem kawalan prototaip kerana mereka menghadapi kesukaran ketika mengawal avatar. Situasi ini berlaku kerana keenam-enam pengguna ini tidak mempunyai pengalaman bermain permainan digital bergenre RPG. Sedikit latihan diperlukan untuk mereka menguasai teknik kawalan pada prototaip Jelajah Hadis. Dari pemerhatian sepanjang penilaian, didapati pada percubaan keempat, mereka sudah mampu mengawal avatar dengan baik.

Purata kebolehgunaan dari segi penghayatan pengguna pula pada tahap amat memuaskan iaitu 83.3 %. Secara umumnya, kebanyakan pengguna menyatakan untuk mengamalkan sunnah yang telah diperolehi dari prototaip. Ini menunjukkan pendekatan permainan serius bagi mendidik amalan sunnah dalam kalangan kanak-kanak adalah relevan dan efektif.

Secara keseluruhan purata yang diperolehi dari hasil penilaian ini adalah amat memuaskan iaitu 81.3 peratus. Peratusan ini menunjukkan responden berpuas hati dengan prototaip Jelajah Hadis sebagai medium untuk mempelajari sunnah Rasulullah SAW.

4. KESIMPULAN

Melalui kajian ini, sebuah prototaip permainan serius Jelajah Hadis telah dibangunkan bagi mendidik pengguna tentang sunnah Rasulullah SAW dari hadis sahih. Dari hasil penilaian, didapati pengguna ingin menggunakan permainan serius Jelajah Hadis untuk mempelajari sunnah Rasulullah SAW. Pengguna juga ingin mengamalkan sunnah yang telah dipelajari dalam kehidupan seharian. Ini menunjukkan prototaip yang dibangunkan berjaya menarik minat kanak-kanak untuk mempelajari dan mengamalkan sunnah Rasulullah SAW.

Pendidikan sunnah Rasulullah SAW di peringkat kanak-kanak penting bagi membentuk keperibadian mereka kelak. Ini kerana Rasulullah SAW adalah contoh dan ikutan terbaik dalam Islam. Malangnya, perkara ini tidak menjadi perhatian di kalangan ibu bapa atas faktor pengaruh pemodenan dan globalisasi yang diterapkan sejak zaman penjajah sehingga kini. Bagi mereka, perkara yang paling menggembirakan adalah apabila anak-anak bekerjaya dan dipandang tinggi oleh masyarakat. Keadaan seperti ini akan lebih indah jika dalam masa yang sama ibu bapa turut menekankan aspek akhlak dan ilmu agama dalam diri anak-anak ini.

Selain itu, prototaip Jelajah Hadis ini juga dibangunkan bagi menghadapi lambakan permainan digital yang tidak memberi sebarang faedah kepada pengguna. Diharap usaha kecil ini dapat menjadi

pencetus kepada penyelidik akan datang untuk meningkatkan penghasilan permainan serius Islami yang mampu menarik minat penggemar permainan digital terutamanya. Jadikan setiap kajian yang dijalankan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Bukan sekadar menjadi koleksi di pusat pengajian atau berpusing dalam kalangan golongan berpendidikan sahaja.

Sebagai penutup, perkembangan teknologi yang berlaku kini wajar diambil peluang oleh semua pihak untuk membantu masyarakat ke arah meminati ilmu Islam kerana setiap ilmu Islam ini dapat membawa kebaikan kepada diri, orang sekeliling dan negara.

RUJUKAN

- Al-Quran. (t.th.).
- Abdullah Nasih Ulwan. (2015). *Tarbiyatul Aulad Fil Islam Jilid 1* (1st ed.). Selangor: PTS Publication & Distribution Sdn. Bhd.
- Al-'Asqalani, I. H. (2012). *Bulughul Maram 1613 Hadis tentang Bab Taharah hingga Bab Jinayah* (1st ed.). Selangor: Al-Hidayah Publication.
- Belman, J. (2016). *A Study of Empathetic Play in Serious Games*. New York University.
- Haifa, A. A.-A. (2014). *100 Sunnah Rasulullah yang Dilupakan* (8th ed.). Selangor: Kemilau Publika.
- Hummel, H. G. K., Brinke, D. J., Nadolski, R. J., & Baartman, L. K. J. (2017). Content validity of game-based assessment: case study of a serious game for ICT managers in training. *Technology, Pedagogy and Education*, 26(2), 225–240. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2016.1192060>
- JAKIM. (2018). Mentaati Perintah Allah SWT Selari dengan Sunnah Rasulullah SAW. Retrieved from <http://www.islam.gov.my/e-hadith/1579-mentaati-perintah-allah-swt-selari-dengan-sunnah-nabi-saw>
- Khairul Nizam, Z. N. (2015). *Buat Pahala Free Gaya Rasulullah* (2nd ed.). Selangor: PTS Publishing House.
- Lotfi, E., Amine, B., Fatiha, E., & Mohammed, B. (2014). Learning to Pray, Islamic Children's game. *International Conference on Multimedia Computing and Systems -Proceedings*, 622–627. <https://doi.org/10.1109/ICMCS.2014.6911271>
- Noornajihan Jaafar. (2016). *Pembangunan Profesionalisme Guru Pendidikan Islam* (1st ed.). Selangor: Penerbit KUIS.
- Novak, J. (2012). *Game Development Assentials* (3rd ed.). Clifton Park, USA: Delmar, Cengage Learning.
- Nugrahani, R., & Wibawanto, W. (2017). Framing Islamic History Through Interactive Game (Case Study: Ibn Battuta Games). *KnE Social Sciences*, 1(3), 292. <https://doi.org/10.18502/kss.v1i3.749>
- Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (MCMC). (2017). *Hand Phone Users Survey 2017*. Malaysia. Retrieved from <http://www.mcmc.gov.my>