

GAMIFIKASI GLOBAL UMRAHAJI GAMES (GUG)

Group member

1) PROF. DR. AZMAN AB RAHMAN

4) MUHD. FAIZ ABD. SHAKOR

2) PROF. MADYA DR. MOHAMMAD NAJIB JAFFAR

5) NURUL NADIA NOZLAN

3) AFAF BINTI SUKARI



ABSTRACT

Pelaksanaan Umrah dan Haji memerlukan pemahaman yang jelas dari segi rukun, wajib, perkara yang dilarang semasa berihram dan cara-cara mengerjakan ibadat umrah dan haji, malah. Hal ini penting agar pematuhan syariah dapat diutamakan. Walaubagaimanapun, masyarakat masih belum mempunyai pengetahuan dan ilmu yang cukup tentang kaedah pelaksanaan ibadat umrah dan haji yang betul bahkan tidak memahami dan mendalami kaedah pelaksanaan ibadat umrah dan haji dengan sebaik mungkin. Oleh itu, masyarakat perlu diberikan persediaan dan gambaran yang jelas tentang suasana dan pelaksanaan ibadat umrah dan haji itu sendiri agar patuh syariah. Masyarakat perlu memperoleh ilmu umrah dan haji yang mencukupi supaya mampu menjadi panduan ketika menunaikan ibadat umrah dan haji. Justeru, permainan Global Umrahaji Game (GUG) diperkenalkan menggunakan konsep gamifikasi untuk meningkatkan kefahaman dan pengetahuan tentang kaedah pelaksanaan ibadat umrah dan haji yang patuh syariah secara terperinci kepada masyarakat seawal usia kanak-kanak. GUG merupakan permainan papan ilmiah patuh syariah yang bertemakan umrah dan haji bagi menerapkan konsep didik hibur (*fun learning*) dan interaktif dalam pendidikan ibadat umrah dan haji dalam masa yang sama dapat mengeratkan hubungan antara satu sama lain. GUG terbahagi kepada dua versi iaitu versi fizikal dan juga versi digital. Versi fizikal adalah berbentuk papan permainan dan penggunaan dadu serta kad. Manakala versi digital pula adalah berbentuk permainan menggunakan aplikasi permainan mudah alih dan aplikasi Augmented Reality (AR). GUG juga berperanan sebagai bahan atau alat bantu mengajar bagi subjek pendidikan Islam dan bahan latihan bagi kursus mutawif serta kursus haji yang dilaksanakan oleh agensi berkaitan. GUG amat diyakini dapat meningkatkan pengetahuan dan kefahaman masyarakat terhadap kepentingan pelaksanaan ibadat umrah dan haji dengan betul agar mampu mematuhi pensyariaan umrah dan haji yang sebenar.

INTRODUCTION

- ❖ Pelajar dan masyarakat kurang mendapati pendedahan tentang ilmu berkaitan Umrah dan Haji yang betul dan kaedah pelaksanaan Umrah Haji yang menepati syarak.
- ❖ Pendekatan pengajaran Pendidikan Islam di sekolah masih dalam bentuk teori dan sukar menarik minat pelajar untuk mempelajarinya.
- ❖ Kebanyakan travel umrah dan haji menyediakan kursus dalam bentuk teori.



PRODUCT DESCRIPTION/ INNOVATION IN BRIEF

PRAKTIKALITI DAN KEBOLEHGUNAAN:

❑ Konsep Didik Hibur ;

Mewujudkan konsep didik hibur dalam Pendidikan dengan menggunakan permainan papan Umrahaji sebagai alat bantu mengajar.

❑ Bercorak PAK 21;

Sangat relevan dengan corak Pendidikan abad ke-21 (PAK21) permainan papan Umrah haji membentuk suasana pembelajaran aktif serta interaktif antara guru dan pelajar.

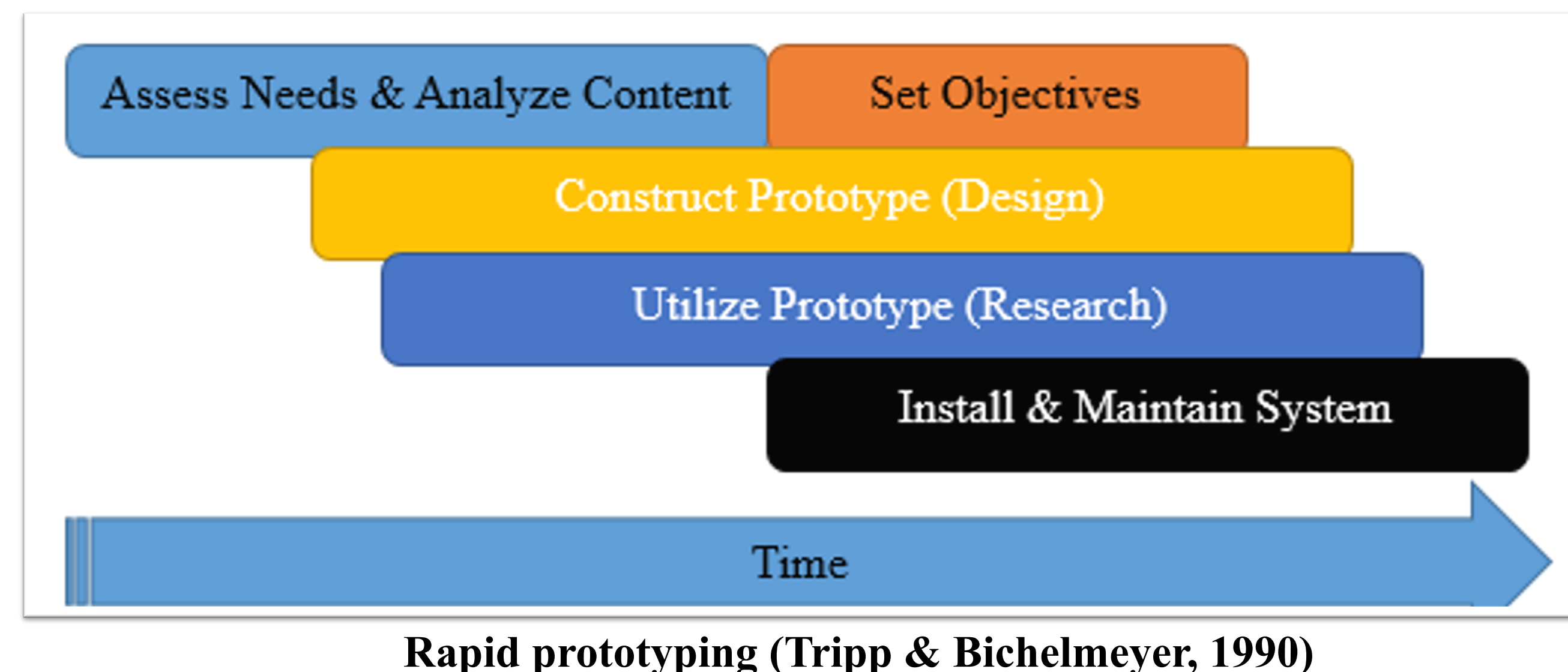
❑ Latihan Agensi Berkaitan ;

Satu kaedah latihan kepada mutawwif, pembimbing ibadat haji, Jemaah berkaitan kaedah pelaksanaan Umrah dan Haji dengan betul dan mempelajari ilmu Umrah dan Haji secara praktikal.

OBJEKTIF:

- ❑ Meningkatkan kesedaran berkaitan Umrah dan Haji melalui medium pembelajaran yang interaktif dan ilmiah.
- ❑ Meningkatkan kefahaman pelajar dan Jemaah serta masyarakat tentang kepentingan ilmu Umrah dan Haji dalam kalangan mutawwif, pembimbing ibadat haji, pelajar dan masyarakat.
- ❑ Mengukuhkan kemahiran dan ilmu pengetahuan tentang kaedah pelaksanaan ibadah Umrah dan Haji dalam kalangan mutawwif, pembimbing ibadat haji, pelajar dan masyarakat.
- ❑ Menjadi bahan atau alat bantu mengajar di sekolah dan kursus - kursus berkaitan Umrah dan Haji di travel Umrah dan Haji termasuk institusi pengajian.

METHODOLOGY



SHARIAH COMPLIANCES

Produk permainan papan Global Umrahaji Games (GUG) telah disemak oleh pihak Jabatan Mufti Negeri Perak dan disahkan segala kandungan berkenaan hukum umrah dan haji adalah bertepatan dengan syarak. Produk ini juga telah disemak oleh pakar-pakar bidang seperti Guru Pendidikan Islam, pihak agensi umrah dan haji dan Mutawwif bagi mengesahkan kandungan yang terkandung di dalam permainan ini adalah patuh Syariah.

“LEADING INNOVATION”

SIGNIFICANCES

- ❑ Meningkatkan kefahaman pelajar dan masyarakat tentang ilmu Umrah dan Haji.
- ❑ Alat bantu mengajar untuk subjek dan topik Umrah dan Haji di institusi pendidikan.
- ❑ Satu kaedah latihan kepada mutawwif, pembimbing ibadat Haji, pelajar, para pendidik, agensi-agensi Umrah & Haji berkaitan kaedah pelaksanaannya serta mendalami ilmu Umrah & Haji secara menyeluruh dan dengan betul.

NOVELTY/ ORIGINALITY

- ❑ Produk pertama yang berasaskan Pendidikan Islam, Umrah dan Haji di Malaysia dan di dunia.
- ❑ Buku Ibadat Haji Umrah dan Ziarah oleh Tabung Haji.
- ❑ Sukatan pelajaran subjek Ibadah KAFA Tahun 6.
- ❑ Sukatan pelajaran subjek Pendidikan Islam Tahun 1, 2, 4, 5, & Tingkatan 1, 2, 4, 5
- ❑ Sukatan Pelajaran Subjek Pendidikan Syariah Islamiah Tingkatan 4 Sekolah Menengah.

AWARDS :: PUBLICATION :: PATTERNS

AWARDS:

- ❑ GOLD AWARD - MALAYSIA TECHNOLOGY EXPO (MTE) 2021
- ❑ THE BEST AWARD - MALAYSIA TECHNOLOGY EXPO (MTE) 2021
- ❑ AWARD OF MERIT - THE MALAYSIA-CROATIA TECHNOLOGY EXCHANGE 2021
- ❑ GOLD AWARD - INTERNATIONAL UNIVERSITY CARNIVAL ON E-LEARNING (IUCEL) 2021
- ❑ GOLD AWARD - KNOVASI UKM 2021
- ❑ GOLD AWARD - E-CONTENT DEVELOPMENT COMPETITION 2021
- ❑ GOLD AWARD - CARNIVAL OF RESEARCH AND INNOVATION (CRI 2021)
- ❑ BEST AWARD - CARNIVAL OF RESEARCH AND INNOVATION (CRI 2021)

PUBLICATION:

“Keberkesanan Gamifikasi Global Umrahaji Game (GUG) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Malaysia”

PATTERNS:

MYIPO / Trade Mark No. : 2018010507