

TAMAM

40

NAJWA BINTI MUSA

YUNUS BIN SALEH

TENGKU ASHRAF B TENGKU ZAKARIA

HANISAH BT MOHAMAD HADZIR

MOHAMED KHALID B SAHUL HAMEED

KHADIJAH BT AHMAD MAZLAN

NOR AZAM BIN ABDULLAH

ABSTRACT

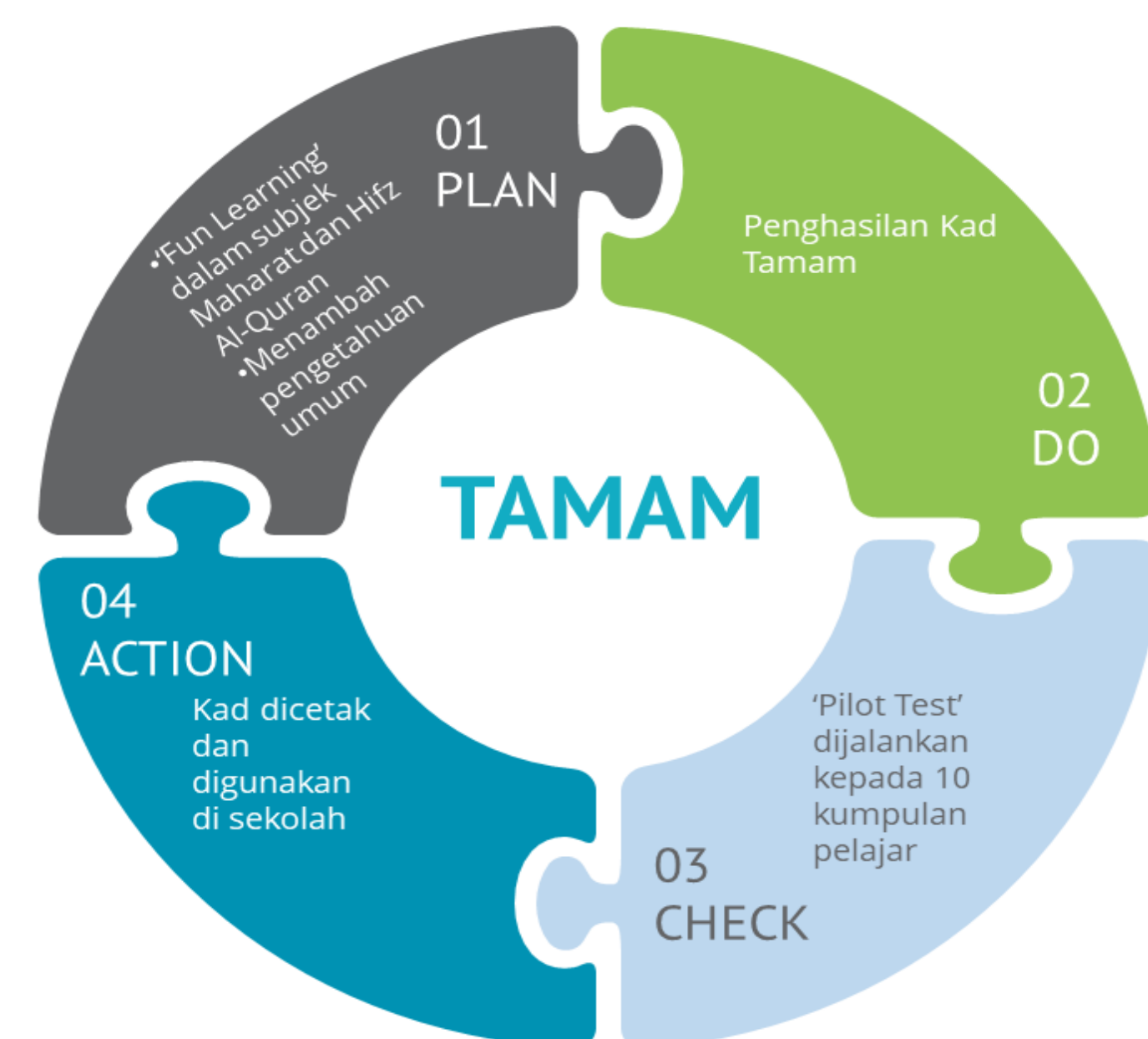
Dalam usaha menerapkan unsur pembelajaran menyenangkan “fun learning” dalam subjek-subjek Hifz Al-Quran dan Maharat Al-Quran, SBPI Rawang telah ~menginovasikan~ *mencipta* satu gamifikasi pendidikan berasaskan kad yang dinamakan TAMAM. TAMAM menghimpunkan 100 soalan berbentuk trivia yang merangkumi pengetahuan-asas berkaitan Al-Quran merangkumi ilmu tajwid, tafsir, hafazan, fiqh al-ayat (kefahaman) dan qiraat. Setiap satu soalan ditulis atas sekeping kad bersaiz standard seperti kad permainan yang biasa terdapat dalam pasaran. TAMAM dimainkan dalam bentuk kumpulan sekurang-kurangnya dua orang pemain dengan bilangan ideal antara 5 sehingga 10 orang. Pemain akan mengemukakan soalan kepada rakan di sebelah kanan mereka berdasarkan kad yang telah diagihkan. Giliran pemain adalah mengikut pusingan lawan jam yang diinspirasikan daripada pusingan tawaf sekeliling Kaabah. Sekiranya soalan yang dikemukakan berjaya dijawab, penyual mesti menyerahkan kad soalan berkenaan kepada pemain yang berjaya menjawabnya. Pemain yang kehilangan semua kad akan terkeluar daripada permainan manakala pemain yang mengumpulkan kad paling banyak akan diisytiharkan sebagai pemenang. Walaupun sasaran utama gamifikasi TAMAM ini ialah murid-murid yang mengambil subjek Hifz Al-Quran dan Maharat Al-Quran di peringkat sekolah menengah, permainan ini juga sesuai dimainkan seisi keluarga untuk memperoleh pengetahuan umum berkaitan Al-Quran. Pendekatan gamifikasi TAMAM diyakini dapat memupuk minat murid sekali gus meningkatkan penguasaan murid terhadap kedua-dua subjek yang dinyatakan (Hussain et. al, 2014). Selain itu TAMAM dapat mengeratkan silaturahim antara keluarga, mudah dimainkan, informatif dan sangat menyenangkan.

INTRODUCTION

Sekolah-sekolah Tahfiz Model Ulul Albab (TMUA) di bawah KPM telah menjangkau tahun ke 8 pelaksanaannya di sekolah-sekolah terpilih di seluruh Malaysia. Mata pelajaran Hifz Al-Quran dan Maharat Al-Quran adalah tunjang kepada kurikulum ini. Kedua-dua subjek ini dilihat sebagai subjek yang masih mengamalkan pengajaran secara tradisional. Pelbagai kaedah pembelajaran telah cuba diaplikasikan bagi memastikan kecemerlangan dalam kedua-dua subjek ini. TAMAM merupakan inspirasi yang dihasilkan dengan matlamat ‘fun learning’ menggunakan kaedah permainan.

TAMAM dilihat mampu menarik perhatian murid terhadap kedua-dua mata pelajaran ini, sekaligus memastikan pembelajaran berpusatkan murid dan pembelajaran terbeza dapat dilaksanakan. Input-input baru dan sedia ada digabungkan untuk menjadikan permainan ini menyenangkan bagi murid bermain sambil belajar bersama rakan-rakan. TAMAM juga diharap dapat membantu masyarakat menambah pengetahuan umum tentang Al-Quran secara menyenangkan.

METHODOLOGY

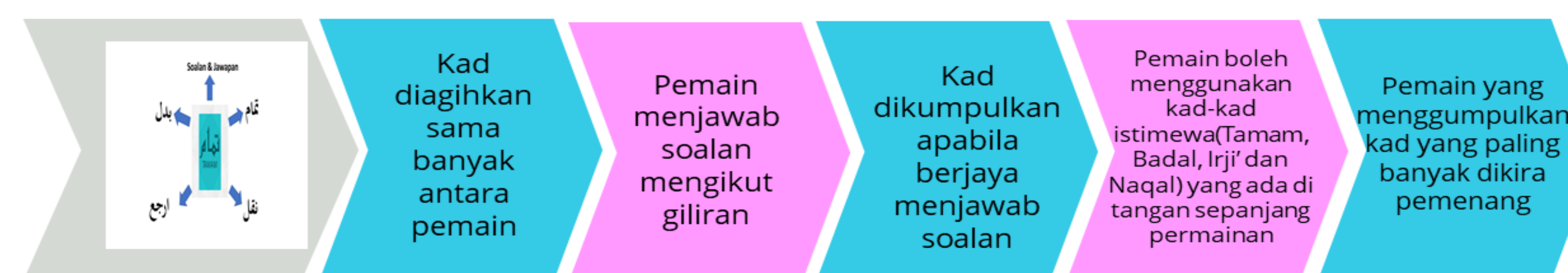


Kaedah PDCA; Dipopularkan oleh Dr William Edward Deming

PRODUCT DESCRIPTION/ INNOVATION IN BRIEF

- Kad Tamam mempunyai 2 kod warna iaitu biru dan merah jambu.
- Ia terdiri daripada 100 keping kad
- Ia bersaiz standard seperti kad permainan yang biasa terdapat dalam pasaran
- Warna biru mewakili soalan-soalan dari mata pelajaran Hifz al-Quran manakala
- Warna merah jambu mewakili soalan-soalan dari mata pelajaran Maharat Al-Quran.
- Kad Tamam juga mempunyai 5 jenis kad yang terdiri dari soalan dan jawapan, kad Immunity (TAMAM) , (IRJI’), Naqal dan Badal.

METHODOLOGY



Carta Alir Permainan TAMAM

SHARIAH COMPLIANCES

Produk ini adalah satu inovasi yang menyumbang kepada aktiviti yang bermanfaat dalam Islam iaitu mencari ilmu. Produk ini juga mendokong etika dan moral yang baik di kalangan pemain.

“LEADING INNOVATION”

SIGNIFICANCES

1. Memberi ruang kepada penghasilan pembelajaran dengan lebih inovatif dan fleksibel
2. Memberi nafas baharu kepada dunia pendidikan seterusnya memberi manfaat kepada guru dan murid.
3. Pelengkap kepada kaedah pengajaran untuk mencapai matlamat pengajaran.
4. Menggalakkan proses pembelajaran dan dapat menilai tahap pengetahuan kemahiran murid dalam mata pelajaran Hifz Al-Quran dan Maharat Al-Quran

NOVELTY/ ORIGINALITY

1. Produk yang baru bagi mata pelajaran Hifz Al-Quran dan Maharat Al-Quran. Produk dihasilkan dalam bentuk kad permainan.
2. Tiada produk seumpamanya di pasaran dalam nilai ilmu yang terdapat dalam kad permainan TAMAM ini.
3. Soalan dan jawapan dihasilkan dalam kalangan ahli pasukan yang berpengalaman mengajar lebih 10 tahun.
4. Istilah-istilah yang direka khas sesuai untuk permainan ini.

AWARDS :: PUBLICATION :: PATTERNS

Inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya dalam mata pelajaran Hifz dan Maharat Al-Quran