

ULASAN BUKU/BOOK REVIEW

Gamifikasi Global Zakat Game dalam Pendidikan Islam oleh Azman Ab Rahman. 2018. Nilai:
Penerbit USIM.

WAN ALI AKBAR WAN ABDULLAH*

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor,
Malaysia

ULASAN

Penulis memulakan perbincangan mengenai situasi pembayaran zakat di Malaysia yang berada pada tahap minimum. Isu ini dikaitkan dengan kekurangan ilmu tentang zakat. Lalu penulis menyimpulkan keperluan kepada penciptaan Global Zakat Game (GZG) sebagai satu alternatif pembelajaran zakat dalam kalangan pelajar.

Penulis menjelaskan tentang kepesatan perkembangan teknologi IT pada hari ini sebagai satu kaedah baru yang boleh digunakan untuk pembelajaran pelajar. Gamifikasi adalah salah satu daripada cabang penggunaan IT dalam pendidikan. Kemudian, penulis menerangkan konsep gamifikasi melalui beberapa definisi yang diberikan oleh sarjana dan kamus serta membezakan antara maksud permainan (game) dan bermain (play). Penulis turut menyebut mengenai empat elemen asas permainan dan kepentingan gamifikasi dalam pendidikan Islam. Kepentingan gamifikasi dalam pendidikan Islam adalah satu sub-topik yang spesifik dan memberi fokus kepada pendidikan Islam. Namun penulis tidak menghuraikan kepentingan tersebut dalam konteks pendidikan Islam, sebaliknya menjelaskan kepentingan tersebut secara umum. Penulis cuma menerangkan maksud gamifikasi dalam pendidikan Islam pada pendahuluan sub-topik ini. Cadangan pengulas, penulis boleh menghuraikan sub-topik ini dengan lebih spesifik dan memberikan contoh-contoh serta penjelasan yang lebih menjurus kepada pendidikan Islam. Bagi pengulas, gamifikasi dalam pendidikan

*Corresponding author: Wan Ali Akbar Wan Abdullah, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia, mel-e: wanaliakbar.kpm@gmail.com
Diserahkan: 16 Februari 2020
Diterima: 24 Ogos 2020
DOI: <http://dx.doi.org/10.17576/JH-2021-1301-10>

Islam sesuai ditakrifkan sebagai penggunaan elemen permainan bagi tujuan membantu pelajar memahami sesuatu kandungan/pelajaran tentang Islam.

Dalam bab 2, penulis menjelaskan secara spesifik tentang GZG. Penulis mengemukakan data tentang pembayaran zakat di Wilayah Persekutuan. Dicadangkan lebih baik jika penulis dapat membentangkan fakta tentang pembayaran zakat secara umum di Malaysia dan secara spesifik di setiap negeri di Malaysia agar isu tersebut dapat dilihat secara lebih meluas. Gambaran yang lebih meluas mengenai situasi pembayaran zakat di setiap negeri dapat dinilai oleh pembaca dengan lebih baik mengenai keperluan kepada pembangunan GZG. Walau bagaimanapun, pujian patut diberikan apabila penulis membandingkan pembayar zakat dengan populasi Wilayah Persekutuan secara keseluruhan. Cuma tiada kepastian jumlah 1.7 juta penduduk itu merujuk kepada penduduk Muslim atau termasuk penduduk bukan Muslim di Wilayah Persekutuan.

Penulis menyebut mengenai kepentingan topik zakat dalam pendidikan Islam dan diajar di peringkat sekolah rendah dan menengah. Tiada pengajaran topik zakat di peringkat rendah. Manakala pengajaran topik zakat di peringkat sekolah menengah mungkin boleh dibentangkan dengan lebih terperinci dengan merujuk zakat-zakat yang diajar di peringkat sekolah menengah. Hal ini penting agar topik yang diajar itu dijadikan asas kepada reka bentuk GZG. Tanpa analisis kandungan, maka GZG mungkin direka bentuk tanpa disesuaikan dengan kurikulum sedia ada.

Seterusnya penulis menghuraikan apa-apa yang terkandung dalam kotak permainan gamifikasi GZG, manual GZG, pendekatan gamifikasi GZG dalam pendidikan Islam dan inovasi GZG dalam pendidikan Islam. Penulis menyebut bahawa dalam GZG, ada enam set kad zakat, merangkumi enam jenis zakat harta. Fakta ini sedikit berbeza dengan kandungan buku teks yang menyenaraikan lima jenis zakat harta (Rijaluddin Yahya et al. 2018). Yang tiada dalam buku teks adalah zakat pendapatan. Perihal zakat pendapatan hanya disebut secara ringkas dalam penyendal ketika membahaskan tentang zakat perniagaan (Rijaluddin Yahya et al. 2018).

Selain itu, penulis secara jelas menyebut mengenai penggunaan dadu dalam GZG. Oleh kerana inovasi ini dihasilkan oleh inovator yang berlatarbelakangkan bidang Fikah, maka adalah lebih baik jika dijelaskan serba sedikit tentang hukum penggunaan dadu dalam permainan menurut Fiqh Islam. Hal ini kerana pemain dadu (*al-Nardashir*) diumpamakan seperti mencelup tangannya dalam daging khinzir dan darahnya (Muslim t.th; Ibn Majah t.th) dan melakukan dosa kepada Allah dan rasul-Nya (Abu Daud 2009). Hal ini seolah-olah menunjukkan pengharaman penggunaan dadu. Sekurang-kurangnya fatwa daripada Mufti Wilayah Persekutuan (2017) boleh

disertakan sebagai rujukan guru, pelajar, amil dan sesiapa sahaja yang mempersoalkan hukum penggunaan dadu dalam permainan. Sebagai cadangan, untuk mengurangkan kos, penulis boleh menggunakan *QR Code* sebagai *link* ke paparan laman sesawang rasmi Mufti Wilayah Persekutuan itu.

Dalam bab 3 pula, penulis mula menerangkan langkah-langkah yang diambil dalam pembangunan GZG. Menurut penulis, GZG dibangunkan menggunakan dua model, iaitu Model Permainan Digital ADDIE dan Model Reka Bentuk Instruksi Rapid Prototyping. Model Permainan Digital ADDIE dikatakan diperkenalkan oleh Muhammad Sabri Sahrir et al. (2012). Sebenarnya, model ADDIE tidak diperkenalkan oleh Muhammad Sabri Sahrir, sebaliknya Muhammad Sabri Sahrir et al. (2012) cuma menggunakan model itu sebagai rujukan untuk pembangunan inovasi beliau.

Kesimpulannya, usaha penulisan dan penyusunan buku ini patut dipuji kerana tidak banyak sumber mengenai gamifikasi dalam pendidikan Islam di Malaysia. Hal ini kerana proses penghasilan inovasi biasanya bersifat eksklusif dan tidak disebar luaskan secara umum sebegini. Hal ini adalah bagi mengelakkan isu pencerobohan hak cipta daripada berlaku. Walau bagaimanapun, usaha penyusunan buku ini selaras dengan konsep-konsep terkini dalam inovasi, iaitu inovasi tidak lagi bersifat eksklusif, sebaliknya bersifat terbuka (*open innovation*) (Lednor 2019) dan hidup (*living innovation*) (Mathe 2016). Walau bagaimanapun, terdapat beberapa ruang yang boleh ditambah baik, seperti yang telah dinyatakan dalam perbincangan.

RUJUKAN

- Abu Daud, Sulaiman al-Asy'ath bin Ishaq. 2009. *Sunan Abi Daud*. t.tp: Darul Risalah al-'Alamiyyah.
- Ibn Majah, Abu Abdullah Muhammad bin Yazid. t.th. *Sunan Ibni Majah*. Dar Ihya' al-Kutub al-'Arabiyyah.
- Lednor, P.W. 2019. *How to be Innovative*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Mathe, H. 2016. *Living Innovation: Competing in the 21st Century Access Economy*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Mufti Wilayah Persekutuan. 2017. *Irsyad al-Fatwa Siri ke-196: Hukum Bermain Dadu*. <https://muftiwp.gov.my/ms/artikel/irsyad-fatwa/irsyad-fatwa-umum/841-irsyad-al-fatwa-siri-ke-196-hukum-bermain-dadu> [15 Februari 2020].

- Muhammad Sabri Shahrir, Nor Aziah Alias, Zawawi Ismail & Nurulhuda Osman. 2012. Employing Design and Development Research (DDR) Approaches in the Design and Development of Online Arabic Vocabulary Learning Games Prototype. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* 11(2): 108-119.
- Muslim, Ibn al-Hajjaj Abul Hasan. t.th. *Sahih Muslim*. Beirut: Dar Ihya' at-Turath al-'Arabiyy.
- Rijaluddin Yahya, Wan Ali Akbar Wan Abdullah, Norafidah Abdullah & Kyairaniah Abu Hasan. 2018. *Buku Teks Pendidikan Islam Tingkatan 3*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.