

**PENGUNAAN I MY MAHRAM SEBAGAI MEDIUM PENGAJARAN TOPIK 3
PERKAHWINAN DALAM ISLAM BAGI KURSUS MPU 13012 PENDIDIKAN ISLAM
DALAM KALANGAN PELAJAR KOLEJ KOMUNITI TAWAU**

Noranisah A Ramli¹ & Norsyahida A Ramli²

¹Unit Pengajian Am, Kolej Komuniti Tawau, Malaysia, noranisah@kktaw.edu.my

²Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi Mara, Malaysia, syahidaramli@uitm.edu.my

DOI: 10.51200/kitab.v1i2.6061

ABSTRAK

Pada masa kini, inovasi dalam medium pengajaran merupakan amalan baik pendidik pada masa kini selaras dengan dasar Pelan Pembangunan Pendidikan (2013-2025) yang berteraskan agenda yang ke 7 iaitu “Meningkatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia”. Justeru itu, tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap pengetahuan, keberkesanan penggunaan dan penerimaan pelajar Kolej Komuniti Tawau terhadap I My Mahram dalam kursus MPU 13012 Pendidikan Islam iaitu Topik 3: Perkahwinan dalam Islam khususnya bagi subtopik: Perempuan yang Haram Dikahwini. I My Mahram merupakan satu inovasi aplikasi digital *Google Site* yang dibina sebagai satu medium untuk memberi kefahaman yang mendalam secara maya terutamanya dari segi menentukan mahram dalam kekeluargaan samada seseorang itu mahram ataupun bukan mahram. Aplikasi ini mempunyai pendekatan yang menarik iaitu menentukan mahram melalui 5 skop pembahagian dalam kekeluargaan Islam dengan menggunakan panduan berbentuk infografik peta berkonsepkan *family tree* yang mudah difahami dan menyeronokkan untuk dipelajari. Pada pemerhatian pengkaji, pelajar tidak berminat dan fokus apabila mempelajari topik ini secara konvensional iaitu dengan hanya penerangan pensyarah melalui tayangan slaid dan penulisan nota di papan putih. Responden kajian ini melibatkan 60 orang pelajar Kolej Komuniti Tawau sesi II 2022/2023 yang mengambil kursus MPU 13012 Pendidikan Islam. Kajian ini menggunakan reka bentuk tinjauan. Soal selidik merupakan instrumen bagi kajian ini dan ia dibina berdasarkan kajian (Sabtu & Yusoff, 2021), (Husain et.al, 2020) dan (Lapammu & Mahamod, 2018). Kajian rintis telah dijalankan ke atas instrumen kajian dan mendapati interpretasi kebolehpercayaan adalah sangat tinggi iaitu nilai $\alpha=.966$. Hasil kajian mendapati skor min bagi ketiga-tiga konstruk kajian adalah tinggi terhadap penggunaan I My Mahram iaitu tahap pengetahuan 4.37 (SP=.659), tahap keberkesanan penggunaan 4.32 (SP=.616) dan tahap penerimaan 4.42 (SP=.628). Jelas bahawa kajian ini menunjukkan peranan I My Mahram sebagai alat bantu mengajar yang berkesan dalam menyelesaikan kekeliruan dalam penentuan mahram secara interaktif kepada para pelajar.

Kata kunci: Mahram, Pendidikan Islam, aplikasi digital, kolej komuniti

ABSTRACT

Nowadays, innovation in teaching mediums is a good practice among educators, in line with the objectives of the Malaysian Education Development Plan (2013-2025), which

emphasizes its 7th agenda, “Leveraging ICT to enhance the quality of learning in Malaysia.” Therefore, the purpose of this study is to identify the level of knowledge, effectiveness of use, and acceptance among students of Kolej Komuniti Tawau towards *I My Mahram* in the MPU 13012 Islamic Education course, specifically Topic 3: Marriage in Islam, with a focus on the subtopic: Women Prohibited for Marriage. *I My Mahram* is an innovative digital application built using Google Sites as a medium to provide a deeper understanding in a virtual format, particularly in determining whether an individual is a mahram or not. This application adopts an engaging approach by defining mahram through five scopes of family relationships in Islam, using infographic guides in the form of a family tree concept that is easy to understand and enjoyable to learn. Based on the researchers' observations, students tend to lose interest and focus when studying this topic using conventional methods, such as lectures accompanied by slide presentations and notes written on the whiteboard. The respondents for this study consisted of 60 students from Kolej Komuniti Tawau, Session II 2022/2023, who were enrolled in the MPU 13012 Islamic Education course. This study employed a survey research design, with questionnaires as the primary instrument. The instrument was developed based on studies by Sabtu & Yusoff (2021), Husain et al. (2020), and Lapammu & Mahamod (2018). A pilot study was conducted on the instrument, revealing a very high reliability interpretation with a Cronbach's alpha value of $\alpha=.966$. The study results showed that the mean scores for all three constructs of the research were high concerning the use of *I My Mahram*, namely, the level of knowledge at 4.37 (SD=.659), the level of effectiveness at 4.32 (SD=.616), and the level of acceptance at 4.42 (SD=.628). Clearly, this study highlights the role of *I My Mahram* as an effective teaching aid in resolving confusion regarding the determination of mahram in an interactive manner for students.

Keywords: Mahram, Islamic education, digital application, community college

1. PENGENALAN

Kemajuan teknologi pada abad ke 21 telah memberi perubahan yang drastik dan komprehensif kepada keseluruhan sektor termasuk sektor pendidikan. Pada masa ini, transformasi kemajuan teknologi telah berkembang pesat terhadap sektor pendidikan meliputi pengurusan, pembelajaran dan pengajaran (PdP), pentaksiran, fasiliti dan sebagainya. Malaysia merupakan negara terawal yang menggalakkan penggunaan teknologi diaplikasikan dalam dunia pendidikan dengan melaksanakan Pelan Pembangunan Pendidikan (2013-2025) yang memfokuskan pada agenda yang ke 7 iaitu “Meningkatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia” (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Pelan ini memberi galakan kepada para pendidik untuk berusaha untuk mempertingkatkan kualiti dalam PdP terutama dalam penghasilan medium pengajaran yang berinteraktif dan berinovatif. Pendidik perlu melakukan anjakan paradigma dengan menggunakan medium pengajaran berkonsepkan aplikasi digital dan teknologi berbanding dengan hanya melaksanakan pengajaran secara konvensional. Punca pelajar menjadi lemah dalam pelajaran dan kurang bermotivasi kerana pelaksanaan strategi pengajaran yang dikendalikan secara tradisional (Akmaliah 2005; Basiron, 2012). Suasana pembelajaran yang aktif dapat diwujudkan di antara guru dan pelajar sekiranya medium pengajaran yang digunakan mengikut arus perkembangan teknologi (Azman et al. 2014).

Konsep mahram wajib difahami oleh semua umat Islam untuk mengelakkan berlakunya kepercincangan hubungan sosial dalam kekeluargaan Islam. Menurut Ishartono et al. (2019), umat Islam dapat menjaga tingkah laku yang melanggar batasan norma agama sekiranya dapat memahami konsep mahram. Sehubungan itu, kursus MPU 13012 Pendidikan Islam merupakan satu kursus yang wajib diambil oleh semua pelajar kolej komuniti yang beragama Islam. Pengkaji telah menghasilkan inovasi medium pengajaran dalam Google Site yang bernama I My Mahram yang dibina untuk menentukan mahram atau bukan mahram dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam iaitu pada subtopik Perempuan yang Haram Dikahwini.

Aplikasi ini mempunyai 5 skop pembahagian dalam kekeluargaan Islam iaitu keluarga sendiri, keluarga ibu bapa, keluarga pasangan, keluarga susuan dan lain-lain mengikut sudut pandangan situasi kedudukan lelaki dan perempuan. Selain itu, aplikasi ini mempunyai panduan berbentuk infografik peta berkonsepkan salasilah keluarga dengan petunjuk mahram (hijau) dan bukan mahram (merah) yang memberi pendekatan yang menarik kepada pelajar untuk mempelajari topik tersebut dari segi visual. Menurut Mahdi et al. (2020), alat bantu mengajar yang menggunakan elemen visual seperti siri animasi Upin & Upin dapat menarik minat pelajar dalam memahami sesuatu topik dan dapat membincangkannya dengan lebih pantas. Di samping itu, I My Mahram juga mempunyai dalil-dalil Al-Quran, hadis, dan ijmak ulama mengenai mahram untuk memberi panduan tambahan kepada pengguna. Pembangunan kandungan I My Mahram telah dirujuk di laman web Mufti Wilayah Persekutuan dan Maktabah Al Bakri. Pada Ogos 2023, I My Mahram telah mendapat hak cipta MyIPO, no pendaftaran: DV2023W01143.

2. PERNYATAAN MASALAH

Kelaziman menggunakan kaedah konvensional dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menyebabkan pelajar menunjukkan perasaan emosi negatif di atas alasan kaedah penyampaian yang kurang interaktif (Jusoh et al. 2019). Situasi ini akan menyebabkan pelajar mengalami masalah pemahaman dalam pembelajaran. Pernyataan ini selari dengan kajian Jumiran (2014) yang mendapati masalah visual dan kaedah PdP secara tradisional menjadi punca pelajar sukar menyelesaikan soalan berkaitan penghasilan sifir dua digit. Menurut Kit & Mahmud, (2023), kaedah PdP yang menggunakan perisian lebih bermanfaat daripada kaedah konvensional yang lebih menekankan teori matematik sehingga memberi kesukaran kepada pelajar untuk faham konsep matematik yang abstrak. Masalah daripada dapatan kajian-kajian lepas mengenai penggunaan kaedah ini sebagai medium pengajaran dapat disimpulkan bahawa kaedah ini sudah tidak relevan digunakan untuk pembelajaran abad ke 21 (PAK 21). Kaedah konvensional tidak mempunyai elemen pembelajaran berpusatkan pelajar yang aktif dalam PdP seperti pendapat daripada kajian Serin (2019; Nagaraj & Mahmud, 2022) bahawa kaedah ini hanya berpusatkan guru yang terdiri daripada tiga aktiviti sahaja iaitu pengajaran, soal jawab, dan sesi latihan diberi kepada pelajar walaupun pelajar tidak memahami konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Diikuti dengan kajian daripada Sukor et al. (2022), kaedah ini tidak meningkatkan perkembangan intelektual pelajar secara kreatif dan penglibatan kerja secara berkumpulan. Sehubungan itu, pensyarah perlu mempunyai inisiatif untuk membuat perubahan dalam melaksanakan medium pengajaran berkonsepkan teknologi digital kepada pelajar.

Kesediaan pensyarah dalam menghasilkan inovasi PdP merupakan satu elemen yang penting dalam usaha untuk menghasilkan PdP yang berkualiti kepada para

pelajar. Pelajar akan menjadi bosan disebabkan tidak berbantuan teknologi maklumat sehingga pelajar yang lebih tahu mengenai bidang pengkomputeran akan membantu guru dalam penggunaan berkaitan dengan bidang ini (Kamary & Hamzah, 2019). Pensyarah yang mencuba alat bantu baru dan inovasi dalam PdP akan dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran pelajar. Mereka perlu berani mencuba cara baru untuk mengintegrasikan alat bantu mengajar ke dalam pengajaran mereka. Ketersediaan pensyarah dalam menginovasikan alat bantu mengajar adalah penting dalam era pendidikan yang semakin menuju ke arah pendigitalan dan berteknologi. Alat bantu mengajar yang digunakan dengan baik boleh meningkatkan interaktiviti, penyampaian maklumat, dan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Menurut Bakar et. al 2020, masalah keyakinan dalam menggunakan kaedah digital dalam proses PdP sering di hadapi oleh pensyarah di Kolej Komuniti. Sehubungan itu, institusi pendidikan perlu memastikan bahawa pensyarah diberikan sokongan dan insentif untuk mencuba inovasi dalam medium pengajaran. Pelaksanaan latihan dan bimbingan berkaitan inovasi alat bantu mengajar juga boleh membantu meningkatkan ketersediaan pensyarah. Selain itu, mempromosikan budaya yang menggalakkan inovasi dan perkongsian idea dalam kalangan pensyarah adalah penting untuk memastikan pengajaran yang lebih berkualiti.

Masalah yang dihadapi oleh pelajar Kolej Komuniti Tawau dalam mempelajari subtopik Perempuan yang Haram dikahwini di Topik 3: Perkahwinan dalam Islam, MPU 13012 Pendidikan Islam iaitu mereka kurang fokus, minat dan sering mengalami kekeliruan dalam menentukan mahram dalam keluarga. Hal ini kerana, pensyarah menggunakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) dengan hanya penerangan di slaid tanpa berbantuan alat bantu mengajar yang interaktif di dalam kelas. Pelajar akan mengalami masalah dalam melaksanakan aktiviti dan latihan pembelajaran di dalam kelas sekiranya mereka tidak dapat menguasai subtopik ini secara menyeluruh. Hal ini selari dengan dapatan kajian daripada Shaharuddin et al. (2012) yang mendapati antara salah satu faktor utama yang menyumbang kepada kegagalan pelajar dalam peperiksaan subjek Sains dan Matematik adalah disebabkan teknik pengajaran pensyarah yang sukar difahami dan tidak sesuai. Rentetan itu, pelajar akan mengalami motivasi yang rendah kerana mereka merasakan pensyarah tidak membantu mereka sepanjang proses PdP (ibid). Oleh itu, kajian ini wajar dilaksanakan untuk melihat sejauh mana keberkesanan penggunaan I My Mahram sebagai medium pengajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran pelajar dalam topik ini.

3. OBJEKTIF KAJIAN

Objektif penyelidikan ini adalah untuk mengenal pasti: -

- i. Tahap pengetahuan pelajar Kolej Komuniti Tawau melalui penggunaan I My Mahram sebagai medium pengajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi kursus Pendidikan Islam.
- ii. Tahap keberkesanan I My Mahram sebagai medium pengajaran dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi Kursus MPU 13012 Pendidikan Islam di Kolej Komuniti Tawau.
- iii. Tahap penerimaan pelajar Kolej Komuniti Tawau melalui penggunaan I My Mahram sebagai medium pengajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi kursus Pendidikan Islam.

4. PERSOALAN KAJIAN

Terdapat tiga (3) persoalan kajian seperti berikut:

- i. Apakah tahap pengetahuan pelajar Kolej Komuniti Tawau melalui penggunaan I My Mahram sebagai medium pengajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi kursus Pendidikan Islam?
- ii. Apakah tahap keberkesanan I My Mahram sebagai medium pengajaran dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi Kursus MPU 13012 Pendidikan Islam di Kolej Komuniti Tawau?
- iii. Apakah tahap penerimaan pelajar Kolej Komuniti Tawau melalui penggunaan I My Mahram sebagai medium pengajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi kursus Pendidikan Islam?

5. SKOP KAJIAN

Skop kajian dilakukan untuk memastikan kajian tidak terlalu umum dan pengkaji dapat menjimatkan waktu dan wang ringgit dalam menjalankan kajian. Fokus kajian ini adalah untuk melihat sejauh mana penggunaan I My Mahram sebagai alat bantu mengajar yang membantu pelajar untuk memahami konsep mahram dengan jelas dan menyeluruh. Kajian ini hanya melibatkan responden daripada pelajar Kolej Komuniti Tawau sahaja iaitu pelajar semester II 2022/2023 daripada 4 program iaitu Sijil Kulinari, Sijil Sistem Komputer dan Rangkaian, Sijil Teknologi Elektrik dan Sijil Servis Kenderaan Ringan yang mengambil kursus Pendidikan Islam.

6. KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada semua pihak terutamanya pelajar dalam membuktikan keberkesanan penggunaan aplikasi digital iaitu I My Mahram dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam topik yang berkaitan dengan mahram. Hal ini selari dengan dapatan daripada Rusli et al. (2021), majoriti pelajar memberikan persepsi yang positif kepada aplikasi multimedia dalam proses PdP di bilik kuliah iaitu membantu pelajar fokus dan mudah memahami kandungan topik yang dipelajari. Selain itu, usaha pensyarah membangunkan inovasi I My Mahram dapat mencapai salah satu sasaran kerja utama (SKU) iaitu membudayakan inovasi dan penyelidikan di Kolej Komuniti. Penemuan baru yang diperolehi oleh pensyarah menerusi gabungan pelaksanaan penyelidikan dan penulisan akan mencetuskan inovasi berkaitan dengan pengajaran (Burhan & Mohamed, 2009).

7. LIMITASI KAJIAN

Limitasi kajian ini terhad kerana kajian ini hanya berfokus kepada pelajar Kolej Komuniti Tawau sahaja. Seterusnya, kajian ini hanya dikaji mengenai penggunaan I My Mahram terhadap aspek PdP. Oleh itu, kajian di masa akan datang diharapkan dapat diperluaskan dengan membuat perkongsian I My Mahram kepada pelajar Kolej Komuniti di Sabah dalam aspek yang berbeza dan seterusnya membuat kajian untuk melihat tahap penggunaan I My Mahram dengan skop kajian yang lebih besar berbanding kajian sebelumnya.

8. SOROTAN LITERATUR

8.1 Inovasi Medium Pengajaran dalam Pendidikan Islam

Inovasi dalam medium pengajaran dalam subjek Pendidikan Islam dapat membantu meningkatkan keberkesanan pembelajaran dan memotivasi pelajar untuk lebih mendalami ajaran Islam. Beberapa kajian lepas telah meneliti perlunya penekanan integrasi medium pengajaran yang berinovatif dengan pemahaman pelajar serta peranan pensyarah dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. Pernyataan ini selaras dengan pernyataan oleh Nurhidin (2017) iaitu kepentingan inovasi pembelajaran Pendidikan Islam yang kukuh selari dengan kemajuan teknologi kerana sehingga saat ini pembelajaran hanya tertumpu kepada sudut kognitif sahaja. Penggunaan teknologi dalam inovasi terhadap kaedah pembelajaran harus segera dilaksanakan oleh pendidik untuk menjadikan proses pembelajaran tidak kaku malah akan menjadi menarik dan tidak bosan seperti menggunakan Internet, *e-learning* dan aplikasi dalam subjek Pendidikan Islam (Nurdin, 2016).

Antara kajian lepas yang menggunakan inovasi terhadap subjek Pendidikan Islam adalah kajian daripada Jaafar et al. (2019) mengenai Inovasi Yadun yang bertujuan menarik minat pelajar dalam penguasaan ilmu tajwid telah menemui hasil yang baik. Inovasi yadun menggunakan kaedah 5 jari untuk menguasai hukum tajwid yang melibatkan nun sakinah dan tanwin. Peningkatan tahap penguasaan ilmu tajwid bagi kumpulan eksperimen yang menggunakan kaedah ini lebih tinggi daripada kumpulan kawalan yang menggunakan kaedah konvensional. Hal ini kerana, kaedah ini memberi impak yang positif dengan meningkatkan kemahiran kognitif dan keyakinan pelajar serta suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

Seterusnya, Ahad et al. 2021 menghasilkan inovasi D.O.M (Dissolution of Marriage) Smart Cycle. Inovasi ini berfungsi mencari maklumat dan memberi kefahaman dengan penerangan secara konseptual mengenai lima jenis pembubaran perkahwinan dengan berteraskan beberapa kronologi seperti tempoh iddah, proses rujuk, prosuder perundangan semasa dan hak wanita selepas pembubaran perkahwinan. Dapatan kajian menunjukkan impak positif daripada pelajar terhadap topik perbincangan dalam modul Pendidikan Islam 2 setelah menggunakan inovasi D.O.M. Skor min tahap penguasaan pelajar mencapai nilai skor min yang tinggi dan hubungan korelasi antara penggunaan inovasi ini dengan peningkatan kefahaman terhadap topik memperoleh hubungan yang signifikan. Keputusan ini menunjukkan bahawa inovasi alat bantu mengajar ini menjadi medium yang sangat membantu proses pembelajaran dan menghasilkan keputusan peperiksaan pelajar yang memberangsangkan.

Terdapat inovasi alat bantu mengajar yang menggunakan konsep permainan terhadap PdP dalam Pendidikan Islam seperti kajian Rahman et al. (2017), (Rahman & Ghani, 2019, (Johaniff et. al, 2022) dan (Zainuddin et al., 2023). Pelbagai jenis inovasi berkonsepkan gamifikasi telah dibangunkan oleh pengkaji-pengkaji seperti penggunaan bahan mawjud dan permainan ilmiah dengan reka bentuk dengan grafik yang menarik. Menurut Ibrahima dan Noor (2019), pemain berkeinginan untuk belajar, bersosial, bersaing dan mencapai matlamat dapat diusahakan melalui teknik permainan. Pendekatan metodologi seperti penelitian dokumentasi, temubual dan soal selidik menentukan hasil dapatan kajian berkenaan penggunaan dan keberkesanan inovasi gamifikasi terhadap topik berkaitan Pendidikan Islam. Hasil berdasarkan kajian-kajian di atas dapat disimpulkan inovasi medium pengajaran berkonsepkan gamifikasi samada secara fizikal dan maya dapat memberi impak yang positif kepada para pendidik dan pelajar.

8.2 Pendekatan Pembelajaran mengenai Mahram

Terdapat beberapa kitab yang membahas konsep mahram dari segi bahasa dan istilah. Pembahasan-pembahasan daripada ulama mengenai konsep mahram dirangkum dalam buku Syarah Fathal Qarib Diskursus Fikih Munakahah karya Tim Pembukuan Mahad Al-Jamiah Al-Aly Uin Malang (2021) . Maksud Mahram dari segi bahasa ialah sesuatu yang diharamkan; seseorang yang tidak boleh dikahwini manakala dari segi istilah mahram merupakan seseorang yang tidak boleh dikahwini kerana sebab dimuliakan, hubungan kerabat dan perkara-perkara yang dilarang oleh Allah s.w.t; orang yang dibenarkan untuk duduk berdua-duaan dan dibenarkan melihat auratnya. Mahram terbahagi kepada dua iaitu Mahram Muabbad (selama-lamanya) dan Mahram Muaqqat (sementara).

Beberapa kajian lepas mengenai pembelajaran berkaitan dengan topik mahram. Rosyid dan Ulum (2020) mengkaji keberkesanan pembelajaran mahram nasab dengan menggunakan *Graf Tree* dalam kalangan pelajar Pondok Pesantren di daerah Bangkalan, Indonesia. Pembelajaran berbantuan *Graf Tree* telah menggantikan kaedah tradisional yang tidak memberi kefahaman kepada pelajar dalam topik mahram nasab. Penggunaan *Graf Tree* sebagai medium pembelajaran menunjukkan kesan yang efektif dan positif kepada pelajar semasa dan pelajar yang sudah mempelajari topik ini menerusi peratusan tertinggi dalam purata skor markah.

Seterusnya, kajian daripada (Nur et al., 2023) telah menggunakan Adobe Flash sebagai medium animasi pembelajaran mahram. Pengkaji membangunkan aplikasi ini supaya pelajar dapat mencari maklumat mengenai mahram dalam Islam dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini bermula dengan menu pemilihan jantina, diikuti dengan paparan struktur keseluruhan mahram dalam keluarga dan penjelasan mahram secara terperinci. Ujian percubaan telah dijalankan ke atas aplikasi ini supaya pengguna dapat menggunakannya dengan baik di komputer. Hasil pengujian aplikasi ini dengan menggunakan kaedah *Black Box* mendapati aplikasi ini dapat dijalankan dengan lancar dan boleh digunakan pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja.

Terdapat beberapa lompang kajian yang diperhatikan dalam kajian-kajian lepas mengenai mahram dalam konteks medium pengajaran. Sebahagian besar alat bantu mengajar kajian sebelum ini cenderung memberi tumpuan kepada keseluruhan mahram sahaja tanpa membuat pembahagian keluarga seperti I My Mahram yang berfungsi menentukan mahram melalui pecahan keluarga seperti keluarga ibu bapa, keluarga pasangan dan sebagainya. Seterusnya, kajian penggunaan Adobe Flash dalam pembelajaran animasi mahram yang hampir sama dari segi penyampaian medium dengan I My Mahram iaitu secara digital, tetapi kajian ini tidak membuat peninjauan penggunaan aplikasi tersebut terhadap pelajar. Selain itu, kajian mengenai alat bantu mengajar untuk pembelajaran topik mahram masih lagi kurang terutamanya di Malaysia. Oleh itu, kajian ini akan cuba mengisi kekosongan ini dengan melihat sejauh mana penggunaan I My Mahram dapat memberi manfaat dan membantu pelajar dalam pembelajaran topik mahram.

9. METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang membolehkan pengumpulan data secara kuantitatif dan analisis statistik untuk memberikan gambaran yang komprehensif. Metodologi deskriptif akan digunakan untuk menerangkan secara

terperinci pandangan dan sikap responden terhadap I My Mahram. Pengumpulan data akan dilakukan melalui satu tinjauan (survei) dengan menggunakan instrumen borang soal selidik yang telah diadaptasi dari tiga kajian lepas yang relevan dengan kajian ini iaitu kajian oleh Sabtu dan Yusoff (2021), Husain et.al (2020) dan Lapammu dan Mahamod (2018). Borang soal selidik ini telah disusun semula dan disesuaikan untuk tujuan kajian ini agar sesuai dengan konteks dan objektif kajian yang sedang dijalankan.

Penggunaan skala Likert lima (5) tahap dalam borang soal selidik akan membolehkan responden memberi penilaian berperingkat mengikut skala tahap sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Borang soal selidik ini mengandungi empat (4) bahagian seperti berikut:-

- i. Bahagian A: Data Demografi Responden
- ii. Bahagian B: Tahap pengetahuan pelajar terhadap I My Mahram dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi Kursus MPU 13012 Pendidikan Islam di Kolej Komuniti Tawau
- iii. Bahagian C: Tahap keberkesanan I My Mahram sebagai medium pengajaran dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam bagi Kursus MPU 13012 Pendidikan Islam di Kolej Komuniti Tawau
- iv. Bahagian D: Tahap penerimaan pelajar terhadap I My Mahram dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.

Responden yang akan terlibat dalam kajian ini adalah pelajar sesi II 2022/2023 yang sedang mengambil subjek MPU 13012 Pendidikan Islam. Mereka menjawab soal selidik ini melalui platform secara dalam talian iaitu *Google Form*. Pelajar akan menggunakan I My Mahram ketika pembelajaran dan aktiviti serta latihan dalam subtopik Perempuan Yang Haram dikahwini. Dengan menggunakan metodologi yang merangkumi tinjauan dengan instrumen borang soal selidik yang telah diadaptasi daripada kajian lepas, serta melibatkan skala Likert untuk pengukuran jawapan responden, kajian ini berharap dapat menggambarkan pandangan pelajar yang pelbagai dan terperinci mengenai penggunaan inovasi I My Mahram dalam topik 3 Perkahwinan Dalam Islam, MPU 13012 Pendidikan Islam.

10. KAJIAN RINTIS

Kajian ini merupakan sebuah kajian rintis yang telah dilakukan untuk mengukur tahap konsistensi atau kebolehpercayaan dalam instrumen pengukuran yang digunakan untuk penggunaan inovasi I My mahram dalam kalangan pelajar Komuniti Tawau. Dalam menilai kebolehpercayaan instrumen ini, kajian ini menggunakan statistik Cronbach's alpha sebagai pengukuran reliabiliti.

Setelah soal selidik ini disebarkan kepada responden yang sama cirinya dengan responden kajian semasa iaitu pelajar semester lepas iaitu sesi I 2022/2023 yang telah tamat kursus MPU 13012 Pendidikan Islam, data yang diperoleh dianalisis menggunakan pengiraan Cronbach's alpha. Hasil analisis menunjukkan nilai alpha yang sangat tinggi iaitu nilai $\alpha = .966$.

Keputusan ini menandakan bahawa instrumen soal selidik yang digunakan dalam kajian ini adalah sangat konsisten dan boleh dipercayai dalam mengukur tahap pengetahuan, tahap keberkesanan penggunaan dan tahap penerimaan pelajar pelajar

terhadap inovasi I My Mahram. Nilai alpha yang tinggi ini menunjukkan tahap konsistensi yang tinggi antara item-item dalam soal selidik, yang merujuk kepada keseragaman dalam cara responden menilai pernyataan yang diberikan.

Dengan hasil yang sangat tinggi berdasarkan Cronbach's alpha, kajian rintis ini memberi keyakinan kepada penyelidik bahawa instrumen soal selidik yang digunakan adalah boleh dipercayai dan sesuai dalam kajian ini. Keputusan ini memberi kepastian akan kualiti instrumen yang digunakan dan memberi sokongan kepada penemuan dapatan kajian ini.

11. DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian ini merupakan hasil analisis deskriptif terhadap data yang dikumpulkan dari 60 orang responden yang terlibat dalam kajian ini. Analisis data dilakukan menggunakan perisian SPSS versi 27 bagi menentukan statistik deskriptif seperti peratus, purata, dan sisihan piawai bagi setiap item dalam soal selidik. Manakala demografi responden hanya melibatkan jantina dan program pengajian.

Jadual 1 di bawah merupakan satu skala interpretasi yang mengaitkan skor atau nilai yang mungkin diperoleh daripada kajian ini dengan interpretasi yang lebih mudah difahami. Skala ini diambil daripada kajian Hashim (2021) untuk membantu menganalisis tahap pengetahuan, penggunaan dan penerimaan pelajar terhadap inovasi I My Mahram berdasarkan skor min yang diperoleh.

Jadual 1: Interpretasi skor min

Skor Min	Interpretasi
1.00 – 2.50	Rendah
2.51 – 3.50	Sederhana
3.51 – 5.00	Tinggi

Sumber: Hashim (2021)

11.1 Demografi kajian

Demografi kajian ini memberikan pencerahan tentang komposisi dan pengagihan responden kajian berdasarkan jantina serta pilihan program pengajian. Jadual 2 menunjukkan terdapat empat program utama yang dianalisis iaitu Sijil Sistem Komputer dan Rangkaian (SSK), Sijil Servis Kenderaan Ringan (SKR), Sijil Kulineri (SKU), dan Sijil Teknologi Elektrik (SKE).

Secara keseluruhan, jumlah responden adalah sebanyak 60 orang. Daripada jumlah ini, 35 orang merupakan pelajar lelaki manakala 25 orang adalah pelajar perempuan. Ini menunjukkan peratusan jantina dengan 58.3% pelajar lelaki dan 41.7% pelajar perempuan. Pelajar SKU menunjukkan jumlah responden yang tertinggi iaitu seramai 18 orang diikuti dengan SKE dan SSK masing-masing seramai 17 orang dan SKR dengan hanya 8 orang sahaja berdasarkan unjuran program.

Jadual 2: Taburan demografi (N=60)

Jantina	Program				Jumlah
	Sijil Sistem Komputer dan Rangkaian (SSK)	Sijil Servis Kenderaan Ringan (SKR)	Sijil Kulinari (SKU)	Sijil Teknologi Elektrik (SKE)	
Lelaki	6	8	6	15	35
Perempuan	11	-	12	2	25
Jumlah	17	8	18	17	60

11.2 Tahap pengetahuan pelajar terhadap I My Mahram

Jadual 3 menunjukkan tahap pengetahuan pelajar terhadap aplikasi I My Mahram dalam konteks pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam. Skala peratusan, skor min dan sisihan piawai digunakan untuk mengukur tahap pengetahuan pelajar terhadap aplikasi ini dalam beberapa aspek.

Pada aspek pemahaman penggunaan aplikasi, seramai 45% orang pelajar sangat setuju bahawa mereka tahu bagaimana untuk mengakses aplikasi ini dengan skor min keseluruhan bagi item ini adalah 4.20 (SP=0.860). Dalam konteks peningkatan pengetahuan, hampir 58.3% orang pelajar sangat setuju bahawa penggunaan aplikasi ini meningkatkan pengetahuan mereka tentang Topik 3 Perkahwinan dalam Islam dengan skor min 4.45 (SP= 0.769). Seterusnya, seramai 61.7% orang pelajar sangat setuju bahawa aplikasi ini sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam, dengan skor min 4.52 (SP=0.725). Selain itu, aspek kemahiran menggunakan setiap konsep dan fungsi dalam aplikasi mendapat peratusan sangat setuju sebanyak 43.3 % serta kesan aplikasi terhadap kemudahan pemahaman terhadap topik, sebanyak 58.3% pelajar sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Skor min tertinggi adalah 4.52 (SP=0.725) bagi pernyataan "Aplikasi I My Mahram sesuai diaplikasikan dalam pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam. Manakala, skor min terendah adalah 4.20 bagi beberapa pernyataan seperti "Saya tahu mengakses aplikasi I My Mahram" dan "Pembelajaran menggunakan aplikasi I My Mahram meningkatkan pengetahuan dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam". Data keseluruhan menunjukkan skor min 4.37 (SP=0.658), menunjukkan tahap pengetahuan pelajar yang tinggi terhadap aplikasi ini dalam pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.

Jadual 3: Tahap Pengetahuan pelajar terhadap I My Mahram (N=60)

Bil	Item	Peratus (%)					Skor Min	SP
		STS	TS	KS	S	SS		
1.	Saya tahu mengakses aplikasi I My Mahram.	-	3.3	18.3	33.3	45.0	4.20	.860
2.	Pembelajaran menggunakan aplikasi I My Mahram meningkatkan pengetahuan dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.	-	3.3	6.7	31.7	58.3	4.45	.769
3.	Aplikasi I My Mahram sesuai diaplikasikan dalam pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.	-	3.3	3.3	31.7	61.7	4.52	.725
4.	Saya tahu menggunakan setiap konsep dan fungsi yang terdapat dalam aplikasi I My Mahram.	1.7	1.7	15.0	38.3	43.3	4.20	.879
5.	Aplikasi I My Mahram menjadikan pembelajaran saya lebih lancar dan cepat dalam memahami Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.	-	-	10.0	31.7	58.3	4.48	.676
Skor min keseluruhan		4.37		.658 (SP)		Tahap: Tinggi		

Dapatan analisis dalam Jadual 4 sejajar dengan kajian daripada Affandi et al. (2021) yang telah mencipta satu inovasi yang bernama Projek S'Two'-Go yang bertujuan untuk membantu pelajar dalam meningkatkan kefahaman mengenai sunat haiat dan sunat ab'ad. Inovasi ini telah menggunakan perisian digital seperti Microsoft Power Point, Qr Code dan Zapper Code yang berfungsi menyediakan pelbagai aktiviti, latihan pengukuhan serta menarik minat pelajar untuk mempelajari topik ini. Ujian pra dan pos telah dijalankan terhadap 6 orang pelajar tahun 3. Hasil kajian mendapati 4 daripada 6 orang pelajar telah mengalami peningkatan markah pada ujian pos berbanding markah yang diperolehi pada ujian pra. Berdasarkan keputusan ini, inovasi S'Two'-Go dapat memberi perubahan kepada tahap pengetahuan pelajar selepas menggunakannya dalam proses pembelajaran.

11.3 Tahap keberkesanan I My Mahram sebagai medium pengajaran

Berdasarkan Jadual 4, skor min bagi keseluruhan tahap keberkesanan I My Mahram sebagai medium pengajaran adalah tinggi iaitu 4.32 (SP=.616). Sehubungan itu, keputusan data ini menandakan penggunaan I My Mahram terhadap aplikasi sangat membantu pelajar dalam pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.

Pernyataan item yang pertama menunjukkan bahawa aplikasi ini diterima dengan baik oleh pelajar. Majoriti pelajar memilih skala setuju dan sangat setuju bahawa penggunaan aplikasi meningkatkan pemahaman mereka tentang Topik 3 Perkahwinan secara fizikal dengan skor min 4.33 (SP=.655). Ini menunjukkan keberkesanan aplikasi dalam menyampaikan maklumat secara visual atau ruang fizikal. Selain itu, Seramai 45% orang pelajar sangat setuju bahawa aplikasi ini meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran subtopik berkaitan dengan Topik Perkahwinan dalam Islam dengan skor min 4.32 (SP=.701). Hal ini menunjukkan aplikasi dapat membangkitkan minat terhadap topik yang berkaitan dengan mahram yang sering kali dianggap susah untuk dipelajari. Pada aspek penggunaan telefon peribadi semasa proses pembelajaran menggunakan aplikasi ini, hampir separuh pelajar 43.3% sangat setuju dengan skor min 4.33 (SP=.681), yang menunjukkan aplikasi ini mudah diakses melalui telefon peribadi.

Penglibatan pelajar dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik kuliah mendapat skor min yang terendah tetapi masih dalam lingkaran skor min yang tinggi iaitu dengan nilai 4.23 (SP=.722). Ini menunjukkan aplikasi membantu meningkatkan interaksi dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Skor minimum tertinggi adalah 4.37 bagi pernyataan "Aplikasi I My Mahram memupuk perasaan saya yang Ingin Tahu (Explore) Dan Berani Mencabar Diri (Self Challenge)". Data ini menunjukkan aplikasi ini juga berjaya memupuk sifat ingin tahu dan keberanian untuk meneroka serta mencabar diri pelajar. Lebih dari sebahagian pelajar iaitu 51.7% sangat setuju dengan pernyataan ini, yang menunjukkan aplikasi mampu memotivasikan dan menginspirasi pembelajaran.

Jadual 4: Tahap keberkesanan penggunaan I My Mahram (N=60)

Bil	Item	Peratus (%)					Skor Min	SP
		STS	TS	KS	S	SS		
1.	Aplikasi I My Mahram meningkatkan kefahaman saya Tentang Topik 3 Perkahwinan dalam Islam secara Fizikal.	-	-	10.0	46.7	43.3	4.33	.655
2.	Aplikasi I My Mahram meningkatkan minat saya terhadap pembelajaran subtopik berkaitan Topik Perkahwinan dalam Islam.	-	-	13.3	41.7	45.0	4.32	.701
3.	Aplikasi I My Mahram meningkatkan penglibatan saya Dalam Aktiviti P&P di Dalam Bilik Kuliah.	-	-	16.7	43.3	40.0	4.23	.722

Bil	Item	Peratus (%)					Skor Min	SP
		STS	TS	KS	S	SS		
4.	Aplikasi I My Mahram memupuk perasaan saya yang Ingin Tahu (Explore) Dan Berani Mencabar Diri (Self Challenge).	-	3.3	8.3	36.7	51.7	4.37	.780
5.	Saya dapat melibatkan penggunaan telefon peribadi semasa proses pembelajaran menggunakan Aplikasi I My Mahram.	-	-	11.7	43.3	45.0	4.33	.681
Skor min keseluruhan		4.32		.616 (SP)		Tahap: Tinggi		

Hasil data tahap keberkesanan penggunaan I My Mahram disokong oleh kajian daripada Ujang (2020) yang dijalankan secara kualitatif iaitu ujian pra dan pos, pemerhatian dan temubual mengenai penggunaan Kad ViSi bagi topik Adab dalam Pendidikan Islam Sekolah rendah. Pada ujian pos, 11 orang pelajar telah meningkat markah selepas menggunakan kad ViSi ini berbanding pada markah ujian pra. Pada analisis pemerhatian pula, pelajar menunjukkan perasaan gembira dan tidak sabar untuk melaksanakan aktiviti di dalam kelas dengan menggunakan kad ViSi ini. Suasana pembelajaran menjadi lebih santai dan tidak menekan para pelajar untuk menghafaz dan menjawab soalan kerana pelajar sudah mampu menganalisis topik adab dengan baik. Analisis temubual terhadap empat orang pelajar tahun 4 menunjukkan mereka bersetuju kad ViSi ini dapat memahami isi utama pelajaran, menyeronokkan kerana pendekatan yang lebih santai dan mengingatkan semula isi pembelajaran dengan pengalaman yang dialami oleh pelajar sebelum ini. Keseluruhan hasil dapatan daripada pengkaji ini menunjukkan penggunaan kad ViSi adalah signifikan dalam pembelajaran topik Adab kerana telah meningkatkan aktiviti pelajar dalam bilik darjah seiring dengan pelaksanaan pendidikan Abad ke-21 serta kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dengan lebih baik. Ini tercapai melalui pengalaman pembelajaran bermakna yang dialami sendiri oleh pelajar ketika mereka terlibat dalam aktiviti dalam bilik darjah.

11.4 Tahap penerimaan pelajar terhadap I My Mahram

Secara keseluruhan, pelajar menunjukkan tahap penerimaan yang tinggi terhadap aplikasi ini berdasarkan Jadual 5 dengan nilai skor min 4.42 (SP=.628). Seramai 48.3% orang pelajar sangat setuju bahawa aplikasi ini mudah digunakan, dan seramai 55% orang pelajar sangat bersetuju bahawa penggunaan I My Mahram dapat melahirkan perasaan suka dan seronok dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan aplikasi ini berjaya memberi satu penerimaan yang baik kepada pengguna apabila menggunakan aplikasi ini.

Pada item 3 dan 5 masing-masing berkongsi nilai skor min yang sama iaitu 4.43. Dapatan data ini menunjukkan aplikasi ini membantu dan menarik minat pelajar dalam pembelajaran Topik 3 Perkahwinan dalam Islam. Secara ringkasnya, aplikasi ini memberikan sokongan penting dalam proses pembelajaran mereka. Skor min tertinggi

bagi konstruk tahap penerimaan adalah 4.47 (SP=.628) bagi pernyataan "Aplikasi I My Mahram memberi peluang kepada saya untuk mempelajari Topik 3 Perkahwinan dalam Islam mengikut susunan isi pelajaran yang saya kehendaki."

Jadual 5: Tahap Penerimaan pelajar terhadap I My Mahram (N=60)

Bil	Item	Peratus (%)					Skor Min	SP
		STS	TS	KS	S	SS		
1.	Aplikasi I My Mahram mudah digunakan.	-	-	11.7	40.0	48.3	4.37	.688
2.	Saya suka dan seronok mempelajari Topik 3 Perkahwinan dalam Islam dengan menggunakan aplikasi I My Mahram.	-	-	10.0	41.7	48.3	4.38	.666
3.	Aplikasi I My Mahram membantu saya belajar dalam Topik 3 Perkahwinan dalam Islam.	-	-	11.7	33.3	55.0	4.43	.698
4.	Aplikasi I My Mahram memberi peluang kepada saya untuk mempelajari Topik 3 Perkahwinan dalam Islam mengikut susunan isi pelajaran yang saya kehendaki.	-	-	11.7	30.0	58.3	4.47	.700
5.	Aplikasi I My Mahram menarik minat saya dalam aktiviti pembelajarannya.	-	-	10.0	36.7	53.3	4.43	.673
Skor min keseluruhan		4.42		.628 (SP)		Tahap: Tinggi		

Interpretasi tahap penerimaan pelajar terhadap I My Mahram selari dengan dapatan kajian daripada Ahmat et al. (2023) mengenai keberkesanan produk inovasi Israk Mikraj Education Boardgame (Mikraj) sebagai bahan bantu mengajar (BBM) kursus Pengajian Islam di Politeknik Kuching Sarawak. Seramai 60 orang responden yang mengambil kursus Pengajian Islam dipilih secara rawak untuk dijadikan sampel kajian ini. Objektif kajian ini untuk melihat tahap kecenderungan dan tahap penerimaan pelajar terhadap inovasi Mikraj sebagai bahan bantu mengajar. Berdasarkan dapatan data tahap penerimaan pelajar terhadap inovasi Mikraj sebagai bahan bantu mengajar, purata atau skor min keseluruhan berada pada tahap yang tinggi iaitu 4.39 (SP=0.54). Hal Ini menunjukkan, inovasi Mikraj memberi manfaat yang positif kepada pelajar berdasarkan skor min setiap enam (6) item bagi konstruk penerimaan berada pada tahap yang tinggi.

12. KESIMPULAN

Kesimpulannya, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti penggunaan I My Mahram selepas pensyarah menggunakannya sebagai alat bantu mengajar Topik 3 Perkahwinan Dalam Islam bagi kursus MPU 13012 Pendidikan Islam dalam kalangan pelajar Kolej Komuniti Tawau. Jelaslah bahawa kajian ini penting dan bermanfaat kerana dapat menunjukkan peranan I My Mahram sebagai alat bantu mengajar yang berkesan dalam menyelesaikan kekeliruan dalam penentuan mahram secara interaktif yang berfokus dan bersasar dalam keluarga yang terdekat dan mempunyai kaitan samada nasab (keturunan), musaharah (perkahwinan), rada'ah (penyusuan) dan lain-lain. Setelah dapatan kajian penggunaan aplikasi ini menunjukkan tanda yang positif mengenai pemahaman pelajar dalam topik ini, pengkaji boleh melaksanakan pula kajian kepada pelajar Kolej Komuniti yang lain dan masyarakat khususnya agensi badan kerajaan dan swasta seperti Jabatan Agama Islam Negeri dan Mahkamah Rendah Syariah Negeri selepas dikomersialkan untuk tujuan kemaslahatan dan panduan umat Islam di Malaysia.

RUJUKAN

- Affandi, S. S., Rahman, W. N. W., Noor@jamil, F. M., Saman@Osman, M. A. M., & Nasir, N. N. M. (2021). "S'Two"-Go' Meningkatkan Pengetahuan, Motivasi dan Minat Murid dalam Mata pelajaran Pendidikan Islam. *Proceedings ICTLD 2021*, 89–94. <https://library.oum.edu.my/repository/1488/1/library-document-1488.pdf>
- Ahad, N., Hamid, M. F. A., Meerangani, K. A., & Halim, A. A. (2021). Penggunaan Inovasi D.O.M (Dissolution of Marriage) Smart Cycle dalam Meningkatkan Kefahaman Modul Pendidikan Islam 2 Sijil Kolej Komuniti. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 8(1), 175–197. <https://ejpi.kuis.edu.my/index.php/ejpi/article/view/36/20>
- Ahmat, M. F., Umar, W. Y. M. Z., & Bari, M. S. L. (2023). Keberkesanan Produk Inovasi Israk Mikraj Education Boardgame (Mikraj) Sebagai Bahan Bantu Mengajar Kursus pengajian Islam Di Politeknik Kuching Sarawak. *5th International Islamic Heritage Conference (15 - 16 March 2023)*, 1–9.
- Bakar, U. K. F. U. A., Bukhari, M. S. A., & Bahrin, I. F. K. (2020). *Tahap Kesiediaan Pensyarah Menggunakan Platform Google Classroom Untuk Pelaksanaan Pdp Di Langkawi Tourism Academy@Kolej Komuniti Langkawi*. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijeap/article/view/11609/5567>
- Basiron, I. (2012). *Kesan Kaedah Pengajaran Multimedia Interaktif Dalam Pengajaran Seni Visual* (pp. 1–82) [Laporan Projek]. <https://core.ac.uk/download/pdf/42953963.pdf>
- Burhan, N. M., & Mohamed, R. (2009). *Membudayakan penyelidikan, penulisan dan inovasi: satu keperluan transformasi pensyarah baru* (pp. 205–216). <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/59270/1/59270.PDF>
- Hashim, H. F. M. (2021). Penggunaan Easy Learning Kit (ELK): Refrigerator System Bagi Pelajar Sijil Teknologi Penyeyjukan Dan Penyamanan Udara (SPU) Di Kolej Komuniti Hulu Langat (KKHL). *International Journal of Humanities Technology and Civilization*, 6(S2), 50–55. [https://doi.org/10.15282/ijhtc.v6i\(s2\).6251](https://doi.org/10.15282/ijhtc.v6i(s2).6251)
- Husain, H., Yusof, M. B., Zainudin, M. Z., & Najhan, N. F. S. M. (2020). Keberkesanan Aplikasi Mudah Alih Bmc Toolkits Sebagai Kaedah Penyelesaian Idea Kanvas Model Perniagaan Pelajar Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Kursus

- Keusahawanan. *Cabaran Semasa Dan Inovasi Dalam Sistem Pembelajaran Dan Pendidikan*, 101–112.
- Iberahim, M. F., & Noor, N. M. (2019). Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Guru-Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor (Gamification Practices in Teaching and Learning among Primary School Teachers in Johor). *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 8–14. <https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/35/31>
- Ishartono, N., Toyib, M., & Alam, A. (2019). Penggunaan Graf Pohon Dalam Mengajarkan Konsep Mahram. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(2), 405–418. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/4575/pdf>
- Jaafar, H. H., & Said, M. H. M. (2019). Inovasi Pengajaran Untuk Menarik Minat Pelajar Menguasai Ilmu tajwid. *International Journal of Humanities Technology and Civilization*, 1(6), 8–17. <https://journal.ump.edu.my/ijhtc/article/view/3387/541>
- Johaniff, N. A., Mat Noor, S. F., Mohamed, H., & Ramli, R. (2022). Permainan Maya Berunsur Pendidikan Tamadun Abbasiyah. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 9(2), 88–101. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v9i2.28>
- Jumiran, M. N. (2014). *Kesan Teknik “Huntto Square” Terhadap Pencapaian Pelajar* (pp. 1–88). Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. <http://eprints.uthm.edu.my/1536/1/24p%20MOHAMAD%20NURIZWAN%20JUMIRAN.pdf>
- Jusoh, W. N. H. W., Ghani, R. A., Noor, N. A. M., Awang, A., & Sulaiman, N. H. (2019). *Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Video Dan Padlet (Pvdp) Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Subjek Pemikiran Dan Tamadun Islam*. Mohe.gov.my. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/JeA/article/view/7378/2986>
- Kamary, N., & Hamzah, M. (2019). *Kesediaan Guru Matematik Daerah Kuala Langat dalam Melaksanakan Pembelajaran Abad Ke 21*. 110–130. http://conference.kuis.edu.my/ispen/wp-content/uploads/2019/05/ISPEN19_13.pdf
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025: Pendidikan prasekolah hingga lepas menengah*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kit, C. S., & Mahmud, M. S. (2023). Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Perisian Terhadap Penguasaan Geometri dalam kalangan Murid Tahun Enam: Sebuah Tinjauan Literatur. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i1.2037>
- Lapammu, S., & Mahamod, Z. (2018). Tahap Pengetahuan, Sikap Dan Kesiediaan Pelajar Tingkatan 4 terhadap Penggunaan Pembelajaran Persekitaran Maya Vle Frog Dalam Pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBMM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)*, 8(1), 53–62.
- Mahdi, M. S., Yunus, Y., & Yusoff, M. Y. M. (2020). Penerimaan Pelajar Terhadap Animasi Upin & Ipin Sebagai Alat Bantu Mengajar. *Jurnal Melayu Sedunia*, 3(1), 48–78. <https://adum.um.edu.my/index.php/jurnalmelayusedunia/article/view/27630/12461>

- Nagaraj, K., & Mahmud, M. S. (2022). *Kesan Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Projek (PBL) dalam Pendidikan Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik (SLR)*. Mohe.gov.my. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdspd/article/view/21017/11472>
- Nur, R. F., Syahputri, N. I., & Dharmawati. (2023). Media Pembelajaran Islam Mengenal Mahram Berbasis Animasi Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 2(2), 247–256. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/article/view/50/38>
- Nuridin, A. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Information and Communication Technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49–64. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v11i1.971>
- Nurhidin, E. (2017). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Kontekstual Dan Pengembangan Budaya Religius Di Sekolah. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 1–17. <https://journalpai.unisla.ac.id/index.php/kuttab/article/view/23/21>
- Rahman, A. A., Ibrahim, I. H., Abidin, T. M. T. Z., & Fauzi, A. A. M. (2017). 10. Gamifikasi Dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0 (Gzg). *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 1–9. <https://al-qanatir.com/aq/article/view/53/46>
- Rahman, A. Ab., & Ghani, N. A. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Permainan Mudah Alih Global Zakat Game (GZG) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal of Fatwa Management and Research (JFatwa)*, 17(2), 26–36. <https://bit.ly/3NhkzGT>
- Rosyid, A., & Ulum, R. (2020). Efektifitas Pembelajaran Mahram Nasab Dengan Media Pembelajaran Berbantuan Graf tree. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 44–53. <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/view/103/148>
- Rusli, N. F. M., Ibrahim, N. F. S. C., Shaari, M. R., & Nallaluthan, K. (2021). Persepsi Pelajar terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Abad ke-21: Students' Perceptions of Interactive Multimedia Applications in the 21st Century Teaching and Learning Process. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15–24. <https://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/6569/4182>
- Sabtu, M., & Yusoff, N. A. (2020). Keberkesanan Inovasi Smart Infoboard Pc Components Sebagai Alat Bantu Mengajar Teknologi Augmented Reality Bagi Kursus Pengenalan Sistem Komputer Di Kalangan Pelajar Politeknik Pantai Timur. *International Conference on Multidisciplinary Approaches in Social Sciences, Islamic and Technology 2020 (ICMASIT 2020)*, 642–650. <https://bit.ly/3RaBWeC>
- Shaharuddin, R., Karim, E., Sabri, W. N. A. M., Rahman, M. A., & Yakob, F. (2012). *Faktor-faktor kegagalan dalam peperiksaan semester 1 bagi pelajar Program Pensiswazahan Guru (PPG) Sains dan Matematik pendidikan rendahambilan Jun 2011 di IPG Kampus Pendidikan Teknik*. IPGM International Convention in Teacher Learning and Development (IICTLD), Pearl International Hotel, KL. <http://bit.ly/3MTDEia>
- Sukor, N., Othman, N. Z., & Maaman, I. (2022). Penilaian Terhadap Penggunaan Aplikasi Ex-Net bagi Kursus DFC20143 - Introduction to Network dalam Kalangan Pelajar

- Politeknik Mersing. *Jurnal Elektronika, Listrik Dan Teknologi Informasi Terapan (ELTI)*, 4(1), 74–84. <https://doi.org/10.37338/elti.v4i1.221>
- Tim Pembukuan Mahad Al-Jamiah Al-Aly Uin Malang. (2021). *Syarah Fathal Qarib Diskursus Fikih Munakahah*. Mahad Al-Jamiah Al-Aly Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ujang, M. A. M. (2020). Penggunaan Kad Visi Bagi Topik Adab dalam Pendidikan Islam Sekolah Rendah. *ICOFEA 2020 Conference Proceeding*, 397–402.
- Zainuddin, G., Masrop, N. A. M., Sahrir, M. S., Ramlan, S. R., Ismail, I. M., Muslil, Y., & Mansor, N. (2023). Kebolegunaan Aplikasi Myarabiy Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Rendah Agama JAIS: Usability of My Arabiy Game in Learning Arabic Language at JAIS Islamic Primary School. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 10(2), 176–196. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v10i2.144>