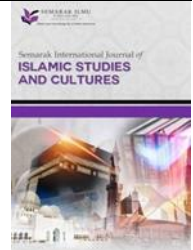




Semarak International Journal of Islamic Studies and Culture

Journal homepage:
<https://semarakilmu.com.my/journals/index.php/sijisc>
ISSN: 3036-020X



Al-Kahfi Puzzle Applies The Vark Learning Style In The Memorization Aspect Among Institut Kemahiran Mara Students

Al-Kahfi Puzzle Menerapkan Gaya Pembelajaran Vark Dalam Aspek Hafazan Di Kalangan Pelajar Institut Kemahiran Mara

Sharifah Nurul Huda Habib Dzulkarnain^{1,*}, Mardzelah Makhsin¹

¹ Faculty of Education, Universiti Utara Malaysia (UUM), Sintok, Kedah, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 20 February 2024

Received in revised form 20 March 2024

Accepted 5 May 2024

Available online 1 June 2024

Keywords:

Al-Kahfi Puzzle; innovation; VARK learning style; memorization

Al-Kahfi Puzzle; inovasi; gaya pembelajaran VARK; hafazan

ABSTRACT

Al-Kahfi Puzzle is an innovative teaching aid that applies Visual (V), Auditory (A), Reading-Writing (R) and Kinesthetic (K) learning styles where it can stimulate and celebrate a variety of diverse learning approaches among students. This innovation focuses on aspect of memorizing the al-Quran, especially in memorizing the first ten verses from surah al-Kahfi. The practice of memorizing this surah is highly recommended in Islam as a way to increase one's faith and piety as well as to seek protection from end-of-life slander. However, students often face difficulties in remembering and experience difficulties in the memorization process. This is related to the correct memorization technique that suits their learning style. Therefore, al-Kahfi Puzzle aims to assist students in enhancing their memorization abilities using an engaging puzzle game that incorporates elements of the VARK approach. The objectives of this study are to identify the dominant student learning style in helping the memorization process using al-Kahfi Puzzle and to examine the effectiveness of using al-Kahfi puzzle in learning sessions for students of Islamic Studies Course at Institut Kemahiran Mara Sungai Petani. This study is qualitative in nature by using questionnaire and focused group discussion (FGD) methods. Based on the findings, al-Kahfi Puzzle meets students' VARK learning style preferences and proves beneficial in enhancing their memorization skills.

Al-Kahfi Puzzle adalah inovasi bahan bantu mengajar (BBM) yang menerapkan gaya pembelajaran Visual (V), Auditory (A), Reading-Writing (R) dan Kinestetik (K) di mana ia dapat merangsang dan merayakan pelbagai pendekatan pembelajaran yang beragam dalam kalangan pelajar. Inovasi ini memfokuskan aspek hafazan al-Quran khususnya dalam menghafal sepuluh ayat pertama daripada surah al-Kahfi. Amalan menghafal surah ini sangat dianjurkan dalam Islam sebagai cara untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan seseorang serta memohon perlindungan dari fitnah akhir zaman. Walau bagaimanapun, pelajar sering menghadapi kesulitan dalam mengingat dan mengalami kesukaran dalam proses menghafal. Hal ini berkaitan dengan teknik menghafal yang betul dan sesuai dengan gaya pembelajaran pelajar. Oleh itu, al-Kahfi Puzzle bertujuan untuk membantu pelajar meningkatkan keupayaan mengingat melalui pendekatan bermain dengan menggabungkan elemen VARK. Justeru, objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti gaya pembelajaran pelajar yang dominan dalam membantu proses menghafal menggunakan al-Kahfi Puzzle serta mengkaji keberkesanan penggunaan al-Kahfi puzzle dalam sesi pembelajaran terhadap pelajar Kursus Pengajian Islam di Institut Kemahiran Mara Sungai Petani. Kajian ini berbentuk kualitatif dengan menggunakan soal selidik dan kaedah temu bual berfokus (FGD). Berdasarkan keputusan, al-Kahfi Puzzle meraiakan kecenderungan gaya pembelajaran VARK pelajar dan terbukti bermanfaat dalam meningkatkan kemahiran menghafal mereka.

* Corresponding author.

E-mail address: hudahabib84@gmail.com

1. Pengenalan

Inovasi dalam pendidikan Islam mencakup pelbagai aspek untuk membaharui dan meningkatkan kaedah pengajaran dan pembelajaran serta memenuhi tuntutan zaman. Menurut Zainuddin *et al.*, [19] pelbagai cara dan teknik telah diperkenalkan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi meningkatkan kecerdasan dan pemahaman holistik pelajar agar mencapai prestasi yang lebih unggul. Inovasi bertujuan untuk memastikan bahawa pendidikan Islam tetap relevan, efisien, dan dapat mempersiapkan generasi Muslim untuk menghadapi cabaran masa kini dengan pemahaman yang bermakna dalam pendidikan Islam. Tambahan pula, inovasi yang dihasilkan dapat memberikan manfaat kepada manusia dan secara tidak langsung dapat mendekatkan diri insan kepada Allah SWT [2]. Sehubungan dengan itu, inovasi al-Kahfi Puzzle dihasilkan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) bagi membantu pelajar dalam aspek hafazan al-Quran dengan memfokuskan awal bacaan surah al-Kahfi daripada ayat 1-10. Hafazan surah ini penting kerana berdasarkan hadis baginda Nabi SAW yang bermaksud “Sesiapa yang menghafal 10 ayat daripada awal surah al-Kahfi akan terselamat daripada fitnah Dajjal” (Riwayat Muslim). Oleh kerana setiap pelajar memiliki gaya pembelajaran yang beragam dalam mencapai objektif pembelajaran, inovasi ini menerapkan elemen gaya pembelajaran visual (V), aural/auditory (A), reading-writing (R) dan kinestetik (K). Elemen-elemen ini ditonjolkan kerana kepekaan dan kesedaran pensyarah terhadap variasi dalam cara pelajar menerima pengetahuan khususnya dalam pelajar menentukan teknik hafazan yang efektif. Selain itu, penggabungan elemen permainan dalam pengajaran dan pembelajaran menjadikan bidang pendidikan semakin berkembang dengan penciptaan inovasi yang sejajar dengan kemajuan pendidikan di negara kita [6]. Tambahan lagi, inovasi yang mengetengahkan pendekatan bermain boleh dijadikan terapi kepada pelajar [9]. Hal ini bertepatan dengan inovasi al-Kahfi Puzzle yang berkonsepkan santai dan menghiburkan dalam masa yang sama merangsang gaya pembelajaran dominan pelajar.

1.1 Penyataan Masalah

Teknik hafazan yang betul dapat membantu pelajar meningkatkan daya ingatan dan kebolehan untuk mengingat informasi dengan lebih berkesan. Namun, menurut Che Mat *et al.*, [3], sesi pembelajaran hafazan al-Quran pada zaman sekarang berdepan dengan dugaan yang besar kerana pelajar perlu menguasai teknik hafazan, meningkatkan disiplin diri dan kemampuan daya ingatan serta proses mengingat yang teratur. Sukar bagi pelajar yang tidak berminat dengan subjek hafazan untuk menghafal dan mengingat tambahan pula sesi pembelajaran tidak mengutamakan kecenderungan gaya pembelajaran VARK pelajar. Dalam aspek hafazan, pendidik kurang meraikan kaedah pembelajaran pilihan pelajar. Setiap pelajar itu unik kerana memiliki gaya pembelajaran tersendiri. Biasanya, pelajar didedahkan dengan kaedah konvensional dalam proses hafazan al-Quran, seperti teknik pengulangan ayat dengan menggunakan al-Quran [10].

Kaedah ini tiada salahnya namun bukan semua pelajar cenderung dengan kaedah hafalan tradisional. Hal ini menyebabkan pelajar akan cepat bosan dan mengambil tempoh masa yang lama dalam mengingat ayat-ayat al-Quran kerana bergantung dengan kaedah tradisional yang bukan kaedah pembelajaran dominan pelajar. Menurut Hussin *et al.*, [8] kaedah tradisional ini sering dianggap ketinggalan zaman dan menjadi punca kepada masalah pembelajaran murid. Selain itu, masalah pelajar mempunyai daya ingatan yang lemah dalam menghafal juga dikaitkan dengan cara pembelajaran yang tidak digemari oleh pelajar. Ini disokong oleh kajian Hafid [5] yang menyatakan bahawa kegagalan dalam hafazan al-Quran dikaitkan dengan pelajar yang tidak memiliki pengetahuan mengenai kaedah yang efektif dalam mengingat ayat-ayat hafazan. Tambahan lagi,

kajian oleh Sheehan [17] mendapati bahawa dalam mengingat perkara yang dihafal, pelajar mudah lupa. Oleh yang demikian, pelajar perlu dibantu dalam mengeluarkan kembali apa yang dihafal terutamanya dalam kalangan pelajar-pelajar teknikal yang rata-rata bukan kategori ulat buku. Oleh hal yang demikian, al-Kahfi Puzzle dilihat mampu menyelesaikan masalah hafazan yang dihadapi oleh pelajar kerana inovasi BBM ini meraikan gaya pembelajaran pelajar yang beragam. Selain itu, kajian oleh Mustafa *et al.*, [14], mendapati bahawa pembelajaran hafazan al-Quran berhadapan dengan cabaran dalam kalangan individu dari pelbagai peringkat umur. Oleh itu Al-Kahfi Puzzle dibangunkan bertujuan menarik minat semua golongan untuk menghafal surah al-Kahfi dengan menerapkan elemen gaya pembelajaran VARK.

1.2 Objektif

- i. Mengetahui pasti gaya pembelajaran pelajar yang dominan dalam membantu proses menghafal menggunakan al-Kahfi Puzzle
- ii. Mengkaji keberkesanan penggunaan al-Kahfi puzzle dalam sesi pembelajaran

2. Sorotan Literatur

Gaya pembelajaran diterangkan sebagai kecenderungan pelajar dalam memahami pengetahuan berdasarkan pendekatan pembelajaran yang paling dominan dalam diri mereka [11]. Dengan kata lain, ini merujuk kepada cara pelajar lebih suka untuk memperoleh, memproses, dan memahami sesuatu maklumat melalui kaedah pembelajaran yang sering pelajar gunakan atau pilih. Berdasarkan kajian Misnan *et al.*, [13], penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya pembelajaran pelajar dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik mereka. Kajian beliau ini mengaplikasikan model gaya pembelajaran VARK yang diperkenalkan oleh Fleming, N.D sejak tahun 1987 menunjukkan bahawa setiap pelajar dapat dikategorikan kepada empat jenis gaya pembelajaran utama iaitu visual (V), audio/aural (A), reading-writing (R), dan kinesthetic (K). Kajian lain turut menunjukkan bahawa pelajar mungkin memiliki lebih dari satu jenis mod gaya pembelajaran [12].

Penggunaan kaedah pengajaran yang efektif sejajar dengan gaya pembelajaran pelajar dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap subjek pembelajaran, serta membantu memastikan pencapaian prestasi pembelajaran berada pada tahap kemuncak [10]. Oleh itu, kaedah hafazan yang menerapkan aspek VARK merupakan usaha membantu pelajar meningkatkan minat mereka dalam menghafal ayat-ayat suci al-Quran. Menurut Fleming & Baume [4] bahawa pelajar visual cenderung menggunakan informasi yang dilihat, pelajar aural menggunakan apa yang didengar, pelajar reading-writing menggunakan apa yang dibaca dan ditulis, manakala pelajar kinesthetic menggunakan gerakan dan sentuhan untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut Sulaiman [18] dalam kajiannya mengutarakan keperluan untuk mempelbagaikan kaedah hafazan dengan tujuan meningkatkan pencapaian hafazan pelajar. Sebagai pendidik, selain keperluan memiliki pelbagai kemahiran dan pengetahuan pedagogi dalam mengajar, mereka juga mesti dapat mengenal pasti gaya pembelajaran pelajar untuk menentukan kaedah dan strategi pengajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran [15]. Oleh yang demikian, kaedah pembelajaran setiap pelajar perlu diraikan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran agar pelajar mencapai objektif pembelajaran yang maksimum khususnya dalam aspek hafazan al-Quran.

Kajian oleh Ismail *et al.*, [10] menemukan sebanyak 11 teknik hafazan al-Quran iaitu mempelajari, mendengar, menunjuk, membaca, menulis, memahami, memadan, menyebut, melukis, mengingat, serta mengulang. Kaedah-kaedah hafalan ini sesuai dengan perkembangan kognitif pelajar kerana proses hafalan melibatkan kemampuan mental. Oleh yang demikian, teknik-teknik ini bertepatan dengan model VARK yang dianjurkan oleh Flemming. Hal ini mengukuhkan lagi bahawa kecenderungan gaya pembelajaran yang bersesuaian dengan pelajar dapat mengoptimumkan kemahiran hafazan pelajar. Oleh yang demikian, kajian ini turut mengadaptasi model VARK dalam penghasilan inovasi bahan bantu mengajar (BBM) melalui al-Kahfi Puzzle.

3. Metodologi Kajian

Reka bentuk kajian ini merupakan pendekatan kualitatif yang menggunakan kaedah soal selidik dan temu bual berfokus (FGD) dengan menggunakan soalan temu bual separa berstruktur. Sampel kajian ini terdiri daripada 19 orang pelajar kursus Pengajian Islam di Institut Kemahiran Mara Sungai Petani (IKMSP). Mereka terdiri daripada 11 orang pelajar lelaki dan 8 orang pelajar perempuan. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan analisis tematik sebagai kaedah untuk menganalisis dan mentafsir data secara sistematik. Kajian ini melibatkan dua fasa iaitu:

3.1 Fasa Pertama: Objektif 1

Bagi mengenal pasti gaya pembelajaran dominan setiap pelajar, kajian ini menggunakan soal selidik yang telah terjemahkan oleh Ahbul Zailani Begum Binti Mohamed Ibrahim, Pensyarah Universiti Teknologi MARA Melaka pada pautan Soal selidik VARK dalam Bahasa Melayu - VARK [7] yang mengandungi 16 soalan. Pelajar boleh memilih lebih daripada satu pilihan jawapan menerusi instrumen VARK tersebut. Berdasarkan skor gaya pembelajaran tertinggi, pelajar diasingkan mengikut gaya pembelajaran dominan. Kemudian, setiap kumpulan disediakan dengan permainan al-Kahfi Puzzle bagi menghafal sepuluh ayat awal daripada surah al-Kahfi dalam jangka masa yang ditentukan. Pelajar akan memulakan sesi hafalan dengan menggunakan kaedah gaya pembelajaran masing-masing iaitu bagi pelajar visual (V) akan melihat potongan bacaan yang disediakan secara berwarna, pelajar aural/auditory (A) akan mengimbas QR Code yang disediakan bagi mendengar bacaan, kumpulan reading-writing (R) akan membaca dan menulis melalui papan yang disediakan manakala kumpulan kinesthetic (K) akan membaca dan menghafal sambil menyusun potongan ayat Quran pada tempat yang disediakan. Setelah selesai bermain, sesi temu bual berfokus (FGD) dijalankan bagi mengukuhkan dapatan gaya pembelajaran pelajar yang dominan dalam membantu proses menghafal menggunakan al-Kahfi Puzzle.



Gambar Rajah 1. Pelaksanaan permainan al-Kahfi Puzzle

3.2 Fasa Kedua: Objektif 2

Berdasarkan empat kumpulan gaya pembelajaran dominan pelajar yang telah ditentukan oleh soal selidik VARK, pelajar ditemu bual secara berkumpulan (temu bual berfokus) bagi mengkaji keberkesanan penggunaan al-Kahfi puzzle dalam sesi pembelajaran.

4. Hasil Kajian dan Perbincangan

Berdasarkan Jadual 1 di bawah, hasil dapatan objektif 1 telah mendapati bahawa gaya pembelajaran yang dominan bagi pelajar visual (V) ialah seramai dua orang, aural/auditory (A) seramai enam orang, reading-writing (R) seramai dua orang dan kinesthetic (K) seramai sembilan orang. Didapati semua pelajar menyatakan bahawa al-kahfi Puzzle dapat memenuhi kecenderungan gaya pembelajaran mereka dalam proses menghafal sepuluh ayat pertama surah al-Kahfi. Hal ini kerana permainan ini meraikan kepelbagaian ragam pembelajaran pelajar berdasarkan gaya pembelajaran VARK.

Jadual 1

Dapatan gaya pembelajaran dominan pelajar dan hasil temu bual (Objektif 1)

Bil	Jantina	Gaya Pembelajaran Dominan	Dapatan Temu Bual	Tema
1	Perempuan	Visual	<i>Saya dapat menghafal dengan mudah dengan melihat pembahagian warna</i>	
2	Lelaki	Visual	<i>Memudahkan saya menghafal dengan melihat potongan ayat berwarna yang diberikan</i>	Kesesuaian berdasarkan Pembelajaran Visual
3	Lelaki	Aural/Auditory	<i>Membantu saya menghafal dengan mendengar dengan teliti</i>	
4	Lelaki	Aural/Auditory	<i>Saya suka menghafal melalui scan QR Code</i>	
5	Perempuan	Aural/Auditory	<i>Saya dapat menghafal dengan tidak tertekan sambil mendengar</i>	
6	Perempuan	Aural/Auditory	<i>Dapat menghafal dengan kaedah bunyi al-Quran yang disediakan</i>	Kesesuaian berdasarkan Pembelajaran
7	Lelaki	Aural/Auditory	<i>Mudahkan saya mengingat dengan mendengar bacaan</i>	Hafalan Gaya
8	Lelaki	Aural/Auditory	<i>Memudahkan saya menghafal susunan ayat dengan scan QR Code contoh bacaan yang disediakan</i>	Aural/Auditory
9	Lelaki	Reading-Writing	<i>Membantu menghafal dengan membaca potongan ayat yang pendek</i>	Kesesuaian berdasarkan Pembelajaran
10	Lelaki	Reading-Writing	<i>Saya suka menulis semasa menghafal</i>	Reading-Writing
11	Perempuan	Kinesthetic	<i>Memudahkan saya menghafal dengan kaedah menggerakkan puzzle</i>	
12	Lelaki	Kinesthetic	<i>Memudahkan saya menghafal dengan kaedah menampal</i>	
13	Perempuan	Kinesthetic	<i>Membantu saya menghafal melalui susunan ayat pendek</i>	
14	Perempuan	Kinesthetic	<i>Mudah dan cepat dengan menyusun ayat</i>	
15	Lelaki	Kinesthetic	<i>Membantu saya menghafal sambil menyusun.</i>	Kesesuaian berdasarkan Pembelajaran
16	Perempuan	Kinesthetic	<i>Membantu saya kurang gagap dan menguatkan daya ingatan dengan susunan puzzle</i>	Kinesthetic
17	Lelaki	Kinesthetic	<i>Memudahkan saya menghafal dengan kaedah pembelajaran saya yang suka pergerakan</i>	
18	Lelaki	Kinesthetic	<i>Membantu saya menghafal dengan kaedah menyusun potongan ayat</i>	
19	Perempuan	Kinesthetic	<i>Sangat membantu saya menghafal dengan kaedah menyusun</i>	

Dengan ini, dapatan dapat disimpulkan dengan tema Kesesuaian Hafalan berdasarkan Gaya Pembelajaran pelajar iaitu:

4.1 Gaya Pembelajaran Visual

Pelajar dengan gaya pembelajaran visual cenderung dalam menghafal menggunakan gambar, grafik, atau visualisasi. Oleh itu, penggunaan konsep permainan yang menarik dan berwarna dalam al-Kahfi Puzzle pada ayat hafazan dapat meningkatkan penguasaan hafazan pelajar.

4.2 Gaya Pembelajaran Audio/Aural

Pelajar yang cenderung dengan gaya pembelajaran audio/aural lebih efektif dalam menghafal melalui pendengaran. Mereka boleh menguasai hafalan melalui bacaan lisan, rakaman, atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan aspek pendengaran melalui Kod QR yang disediakan dalam al-Kahfi Puzzle. Dengan pendekatan ini, ia dapat mempercepatkan proses memori pelajar dalam menghafal [1].

4.3 Gaya Pembelajaran Reading-Writing

Pelajar dengan kecenderungan pembelajaran reading-writing lebih berjaya dalam menghafal melalui bacaan dan penulisan. Penggunaan teknik menulis semula ayat al-Quran yang dihafaz dapat meningkatkan ingatan terhadap hafazan al-Quran [16]. Oleh itu, penyediaan bahan bacaan dan penulisan ayat hafazan secara berulang dalam al-Kahfi Puzzle dapat meningkatkan hafalan pelajar.

4.4 Gaya Pembelajaran Kinesthetic

Pelajar kinesthetic lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan gerakan dan aktiviti fizikal. Oleh itu, menjalankan aktiviti menghafal sambil bergerak menggunakan kad-kad untuk disentuh dan disusun mengikut bacaan yang betul dalam al-Kahfi Puzzle dapat meningkatkan hafalan pelajar dengan gaya pembelajaran ini.

Bagi objektif kedua pula, pelajar ditemu bual secara berkumpulan (temu bual berfokus) berdasarkan gaya pembelajaran dominan pelajar. Jadual 2 di bawah merupakan pembahagian kumpulan responden tersebut:

Jadual 2

Pembahagian kumpulan

Gaya pembelajaran	Kumpulan berfokus	Bilangan responden
Visual (V)	Responden Kumpulan (RK) 1	Lelaki: 1 Perempuan: 1
Aural/Auditory (A)	Responden Kumpulan (RK) 2	Lelaki:4 Perempuan:2
Reading-Writing (R)	Responden Kumpulan (RK) 3	Lelaki: 2
Kinesthetic (K)	Responden Kumpulan (RK) 4	Lelaki:4 Perempuan:5

Jadual 3

Dapatan temu bual keberkesanan penggunaan al-Kahfi puzzle dalam sesi pembelajaran (Objektif 2)

Kumpulan Berfokus	Dapatan Temu Bual	Tema
RK 1	<i>Ya, saya minat menghafal menggunakan permainan ini</i>	
RK 2	<i>Ya, al-Kahfi puzzle menarik minat saya untuk menghafal dengan cara bermain</i>	
RK 3	<i>Ya, saya minat sangat kaedah hafal macam ni. Lain daripada yang lain</i>	Meningkatkan Minat
RK 4	<i>Ya, saya semakin minat menghafal dengan kaedah yang menyeronokkan</i>	Meningkatkan Menghafal
RK 1	<i>Ya, saya suka hafal dengan menggunakan al-Kahfi Puzzle</i>	
RK 2	<i>Ya, permainan ni dapat meningkatkan minat saya sebab kaedah tradisional membosankan</i>	
RK 1	<i>Saya dapat menghafal dengan mudah dan pantas</i>	
RK 2	<i>Dengan al-Kahfi Puzzle kaedah mengingat menjadi lebih mudah dan cepat sebab ikut cara saya belajar</i>	
RK 3	<i>Mudah sangat hafal cara ni sebab saya suka dengar</i>	
RK 4	<i>Bukan semua orang boleh menghafal dengan cepat tetapi al-Kahfi Puzzle dapat membantu pelajar menghafal dengan cepat</i>	Hafalan Menjadi Mudah dan Cepat
RK 1	<i>Hafalan saya menjadi lebih mudah dengan al-Kahfi Puzzle</i>	
RK 2	<i>berbanding kaedah tradisional</i>	
RK 3	<i>Kaedah ni cepat dapat berbanding cara saya hafal dulu-dulu sebab kaedah yang menarik</i>	
RK 1	<i>Permainan al-Kahfi puzzle mudah digunakan oleh semua orang kerana mengikut gaya belajar masing-masing</i>	
RK 2	<i>Al-Kahfi Puzzle bukan sahaja sesuai kepada pelajar malahan kepada semua peringkat umur kerana semua orang tidak sama gaya menghafal</i>	Mesra Pengguna
RK 3	<i>Al-Kahfi Puzzle sesuai diaplikasikan kepada kanak-kanak kerana membantu otak mereka lebih cerdas di usia muda</i>	
RK 4	<i>Al-Kahfi Puzzle memenuhi kriteria menghafal mengikut gaya pembelajaran setiap pelajar</i>	

Jadual 3 di atas menunjukkan hasil dapatan temu bual dengan responden yang boleh dikategorikan dengan beberapa tema iaitu (1) Meningkatkan Minat Menghafal, dan (2) Hafalan Menjadi Mudah dan Cepat dan (3) Mesra Pengguna.

Berdasarkan tema yang diperolehi, inovasi al-Kahfi Puzzle yang memenuhi aspek gaya pembelajaran VARK dengan bermain didapati berkesan dalam meningkatkan minat menghafal dalam kalangan pelajar. Dengan menggabungkan aspek-aspek ini, inovasi dalam pembelajaran membuka pintu bagi peningkatan minat menghafal pelajar. Proses pembelajaran yang kreatif, beragam, dan relevan dapat membentuk pengalaman positif, membantu meningkatkan keterlibatan dan sekali gus meningkatkan minat pelajar dalam menghafal. Oleh itu, amat penting bagi pensyarah untuk mengambil langkah-langkah pembaharuan dengan menggabungkan elemen kreativiti dalam proses pengajaran dan pembelajaran [15]. Hasilnya, inovasi al-Kahfi Puzzle dapat dianggap sebagai kunci untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan berkesan.

Seterusnya, inovasi ini turut terbukti memberikan impak positif terhadap proses hafazan pelajar di mana proses menghafaz menjadi mudah dan cepat melalui permainan al-Kahfi Puzzle. Hal ini menjadikan al-Kahfi Puzzle bahan bantu mengajar (BBM) yang relevan diguna pakai dalam memenuhi kepelbagaian ragam pembelajaran pelajar dalam menghafal awal surah al-Kahfi. Penggunaan Al-Kahfi

Puzzle memberikan peluang kepada pelajar untuk mengalami pembelajaran secara holistik di mana ia membantu pelajar dalam menyesuaikan diri dengan keperluan pelajar yang berbeza-beza dan membuka ruang untuk pengoptimuman potensi pembelajaran mereka.

Akhir sekali, pelajar mendapati bahawa penggunaan al-Kahfi Puzzle dalam sesi pembelajaran amat berkesan kerana produk ini mesra pengguna. Produk inovasi yang mesra pengguna didasari oleh pemahaman yang mendalam terhadap keperluan pengguna. Al-Kahfi Puzzle membuktikan bahawa produk inovasi tidak hanya memudahkan dan meningkatkan keberkesanan pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi penggunanya. Produk ini mencerminkan dedikasi pengkaji untuk memahami keperluan dan keinginan pengguna dengan menciptakan solusi pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga bersifat menghiburkan.

5. Kesimpulan

Kajian ini telah mengiktiraf kepentingan penggunaan inovasi dalam pendidikan khususnya dalam konteks pembelajaran hafazan al-Quran dalam kalangan pelajar. Al-Kahfi Puzzle memberikan alternatif yang menarik dan menyeronokkan seterusnya mengatasi stigma terhadap kaedah hafazan konvensional. Selain itu, kajian ini memberikan sumbangan yang berharga dalam pemahaman terhadap bagaimana gaya pembelajaran VARK dapat diterapkan secara praktikal dalam konteks hafazan al-Quran. Ini membuka peluang untuk penyelidikan lanjut dan penerapan kaedah serupa di institusi pendidikan yang lain. Secara keseluruhan, al-Kahfi Puzzle sebagai pendekatan pembelajaran inovatif menunjukkan potensi dalam meningkatkan keberkesanan hafazan dalam kalangan pelajar.

Pengakuan

Penyelidikan ini adalah inspirasi daripada kajian Matching Grant bertajuk Amalan Kreativiti Pengajaran Guru Pendidikan Islam Menerusi E-Learning di Malaysia dan Indonesia (kod SO: 14953)

Rujukan

- [1] Abdullah, Abdul Hafiz, Hussin Salomon, Azmi Shah Suratman, U. S. Noor, U. K. Jasmi, and U. A. Darawi. "Sistem Pembelajaran dan Kaedah Hafazan Al-Qur'an yang Efektif: Satu Kajian di Kuala Lumpur dan Terengganu." *Universiti Teknologi Malaysia* 2 (2005).
- [2] Abdullah, Wan Ali Akbar Wan, and Nursafra Mohd Zhaffar. "Inovasi pendidikan Islam: Inspirasi dan transformasi." *Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM)* (2018).
- [3] Che Mat, Azman, Wan Ainun Sailah Wan Adnan, Azarudin Awang, and Wan Noor Hazlina Wan Jusoh. "Tahap amalan kaedah hafazan al-Quran dalam kalangan pelajar program Al-Quran IMTIAZ." *e-Journal of Islamic Thought and Understanding (e-JITU)* 1 (2020): 57-72.
- [4] Fleming, Neil, and David Baume. "Learning Styles Again: VARKing up the right tree!." *Educational developments* 7, no. 4 (2006): 4.
- [5] Hafid, Fatahurrahman Mohd. "Tahap Kualiti Hafazan Al-Quran An Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya: Satu Kajian Ke Atas Pelajar Semester Enam Darul Quran." *Projek Penyelidikan Darul Quran* (2005).
- [6] Hambali, Kitikedizah Binti, and Maimun Aqsha Lubis. "Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam." *ASEAN COMPARATIVE EDUCATION RESEARCH JOURNAL ON ISLAM AND CIVILIZATION (ACER-J)*. eISSN2600-769X 5, no. 1 (2022): 58-64.
- [7] Soalselidik VARK dalam Bahasa Melayu. <https://vark-learn.com/soalselidik-vark-dalam-bahasa-melayu/?p=results>
- [8] Hussin, Hayati, Abd Rahman Abd Ghani, Abdul Rahim Ahmad, Muhammad Hafiz Saleh, and Noor Hafizah Haridi. "Dimensi Pelajar Terhadap Penggunaan Medium Teknologi Dalam Kursus Hafazan Al-Quran Semasa Covid-19: Kajian Terhadap Pelajar Universiti Sains Islam Malaysia." *QIRAAT: Jurnal Al-Quran dan isu-isu kontemporari* 5, no. 1 (2022): 27-36.
- [9] Ibharim, Nur Shakila, Nor Aishah Othman, and Nurul Iman Abdul Jalil. "Penggunaan Pendekatan Terapi Bermain dalam Mengenalpasti Isu dan Permasalahan Kanak-Kanak: The Use of Play Therapy Approaches in Identifying Children's Issues and Problems." *International Journal of Advanced Research in Future Ready Learning and Education* 26, no. 1 (2022): 9-24.

- [10] Ismail, Safinah, Nor Musliza Mustafa, Syarul Azman Shaharuddin, Mardhiah Yahaya, and Khairul Syafiq Razali. "Teknik Hafazan Al-Quran Pra Sekolah Menerusi Aplikasi Digital." *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi* 10, no. 2 (2023): 209-224. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v10i2.143>
- [11] Kamaruddin, Meor Ibrahim, and Assaadah Mohamad. "Kajian gaya pembelajaran dalam kalangan pelajar UTM." *Journal of Educational Psychology and counseling* 2, no. 1 (2011): 51-77.
- [12] Majeedkutty, N. A., T. Qi Yang, V. Suppiah, and Y. W. Lun. "Learning style preferences among physiotherapy students enrolled in a Malaysian University: A cross sectional study." *Learning* 1, no. 2 (2015).
- [13] Misnan, Noorimah, Wan Anisabanum Salleh, Suhaily Maizan Abdul Manaf, Azarudin Awang, and Mohammad Taqiuddin Mohamad. "I-Tasmi'Tahfiz Apps: dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran di Universiti: I-Tasmi'Tahfiz Apps: in The Teaching and Learning Process at University." *Jurnal Pengajian Islam* (2022): 257-272.
- [14] Mustafa, Nor Musliza, Zulkifly Mohd Zaki, Khairul Anuar Mohamad, Mokmin Basri, and Sedek Ariffin. "Development and alpha testing of EzHifz application: Al-Quran memorization tool." *Advances in Human-Computer Interaction* 2021 (2021): 1-10. <https://doi.org/10.1155/2021/5567001>
- [15] Mustafa, Siti Nurjanah Mastor, Siti Aisyah Johan, and Jimaain Safar. "Tahap Pencapaian Hafazan Murid Tahfiz Model Ulul Albab (TMUA) Sekolah Menengah." *Al-Hikmah* 12, no. 2 (2020): 35-52.
- [16] Salihin, Muhammad Syafee, Mohd Izzuddin Mohd Pisol, Mardhiah Yahaya, and Muhammad Hafizan Abd Hamid. "Pengukuhan Hafazan Al-Quran: Cabaran & Penyelesaian: Al-Quran Memorization Enhancement: Challenges and Solution." *QIRAAT: Jurnal Al-Quran dan isu-isu kontemporari* 5, no. 2 (2022): 34-40. <https://doi.org/10.53840/qiraat.v5i1.43>
- [17] Sheehan, Maria. "Identification of difficult topics in the teaching and learning of Chemistry in Irish schools and the development of an intervention programme to target some of these difficulties." PhD diss., University of Limerick, 2010.
- [18] Sulaiman, Siti Suriyani. "Kaedah hafazan: suatu tinjauan ringkas." *e-Journal of Islamic Thought and Understanding (e-JITU)* 2, no. 1 (2018): 44-59.
- [19] Zainuddin, Norziha Megat Mohd, Nurulhuda Firdaus Mohd Azmi, Rasimah Che Mohd Yusoff, Sya Azmeela Shariff, and Wan Azlan Wan Hassan. "Enhancing classroom engagement through Padlet as a learning tool: A case study." *International Journal of Innovative Computing* 10, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.11113/ijic.v10n1.250>