

PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN (GBL): SEJAUHMANA MEMBANTU PELAJAR ASNAF MEMAHAMI PENGURUSAN KEWANGAN DAN KEPENGGUNAAN ISLAM

GAME-BASED LEARNING (GBL): TO WHAT EXTENT DOES IT HELP ASNAF STUDENTS UNDERSTAND ISLAMIC FINANCIAL MANAGEMENT AND CONSUMPTION

Siti Hajar Salwa Ahmad Musadik¹
Nor Syahidah Ishak²
Noraini Yusuff³
Muhammad Fakhirin Che Majid⁴

¹Islamic Business School, College of Business, Universiti Utara Malaysia (UUM), Malaysia,
(Email: ctsalsa@uum.edu.my)

²Islamic Business School, College of Business, Universiti Utara Malaysia (UUM), Malaysia,
(Email: norsyahidah@uum.edu.my)

³Islamic Business School, College of Business, Universiti Utara Malaysia (UUM), Malaysia,
(Email: ynoraini@uum.edu.my)

⁴Islamic Business School, College of Business, Universiti Utara Malaysia (UUM), Malaysia,
(Email: m.fakhirin.che@uum.edu.my)

Article history

Received date : 17-5-2025
Revised date : 18-5-2025
Accepted date : 5-7-2025
Published date : 15-7-2025

To cite this document:

Ahmad Musadik, S. H. S., Ishak, N. S., Yusuff, N., &
Che Majid, M. F. (2025). Pembelajaran Berasaskan
Permainan (GBL): Sejauhmana membantu pelajar
asnaf memahami pengurusan kewangan dan
kepenggunaan Islam. *Journal of Islamic, Social,
Economics and Development (JISED)*, 10 (73), 1043 -
1053.

Abstrak: Jumlah golongan muda dan belia yang menghadapi masalah kewangan dan mendapat status muflis sentiasa meningkat dan tidak menunjukkan penurunan yang positif. Walaupun laporan ada menyatakan sedikit penurunan, akan tetapi mengikut pihak yang berautoriti seperti AKPK, trend dan jumlah masyarakat Malaysia yang menghadapi masalah kewangan sentiasa berterusan. Oleh yang demikian, kajian lapangan ini dilaksanakan untuk melihat sejauhmana kefahaman pelajar dari kalangan keluarga asnaf memahami dengan lebih lanjut apa yang dimaksudkan dengan pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam. Kajian yang dilaksanakan secara kaedah pemantauan dengan menggunakan cara pembelajaran berasaskan permainan (GBL) menunjukkan bahawa pada awalnya para pelajar mempunyai pengetahuan umum berkaitan dengan pengurusan kewangan dan kepenggunaan, akan tetapi, tidak mempunyai kefahaman dan kesedaran yang mendalam berkaitan dengan pengurusan kewangan dan kepenggunaan dari perspektif Islam. Program yang dilaksanakan bersama pelajar tingkatan empat di Maahad Dini Sultan Abdul Halim Sik ini telah berjaya memberi kefahaman dan pendedahan yang mendalam berkaitan ilmu penguursan kewangan dan kepenggunaan Islam melalui kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL). Hasil kajian lapangan ini telah menunjukkan bahawa kaedah pembelajaran berasaskan permainan

(GBL) mempunyai kemampuan untuk digunakan sebagai platform dalam menyampaikan ilmu atau maklumat secara mendalam.

Keywords: *Pembelajaran Berasaskan Permainan, GBL, Kepenggunaan, Kewangan, Pelaburaan*

Abstract: *The number of young generation facing financial problems and receiving bankruptcy status is continuously increasing and does not show a positive decline. Although reports indicate a slight decrease, according to authorities such as AKPK, the trend and number of Malaysians experiencing financial difficulties remain ongoing. Therefore, this field study was conducted to assess the extent to which students from asnaf families understand Islamic financial management and consumption in greater depth. The study, carried out using a monitoring method through Game-Based Learning (GBL), showed that initially, the students had general knowledge about financial management and consumption, but lacked a deep understanding and awareness of Islamic perspectives on these topics. The program conducted with Form Four students at Maahad Dini Sultan Abdul Halim Sik successfully provided comprehensive understanding and exposure to Islamic financial and consumption management through the Game-Based Learning (GBL) approach. The findings from this field study suggest that the Game-Based Learning (GBL) method has the potential to serve as a platform for delivering in-depth knowledge and information.*

Keywords: *Game-Based Learning, GBL, Consumption, Financial Management,*

Pendahuluan

Ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam merupakan salah satu ilmu asas yang perlu diketahui oleh semua Muslim. Adalah menjadi tanggungjawab kita sebagai seorang Muslim, untuk mengamalkan cara hidup yang selari dengan ajaran Islam. Sebagai contoh, dalam pengurusan kewangan (harta) mestilah tidak menggunakan wang untuk sesuatu yang tidak berfaedah sehingga membawa kepada masalah kewangan. Ini adalah selari dengan konsep Maqasid Syariah dimana harta perlu diurus dan dijaga dengan sebaiknya. Penggunaan harta mestilah berpanduan kepada tiga level utama dalam Maqasid Syariah iaitu Daruriyah, Hajiyyah, dan Tahsiniyyah.

Walaupun bagaimanapun, apa yang berlaku pada hari ini ramai di antara Muslim yang masih lagi tidak dapat mengamalkan pengurusan harta dengan sebaiknya. Ramai dalam kalangan Muslim yang masih lagi tidak dapat mengawal hawa nafsu mereka dengan sebaiknya dan terkandas dengan aktiviti penggunaan yang berlebihan. Seperti yang telah dilaporkan oleh Agensi Kaunseling dan Pengurusan Kredit (AKPK) 2024, berdasarkan kepada jumlah peserta yang menyertai Program Pengurusan Hutang (DMP), masih ramai rakyat Malaysia yang mempunyai masalah kewangan. Lebih dari 50% peserta adalah dalam kalangan mereka yang berusia bawah 40 tahun. (Laporan Tahunan AKPK, 2022). Ini menunjukkan ramai golongan muda pada hari ini masih tidak dapat menguruskan kewangan mereka dengan sebaiknya.

Oleh yang demikian, untuk mengatasi atau mengurangkan isu ini, adalah perlu untuk memberi kesedaran dan pengetahuan asas pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam kepada golongan muda dan belia. Antara kaedah yang boleh digunakan adalah melalui kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL). Kaedah ini sangat sesuai dilaksanakan kepada para pelajar kerana ianya bersesuaian dengan persekitaran yang dilalui oleh para pelajar iaitu, proses

pembelajaran dan pengajaran. Justeru itu, kajian perundingan ini telah dilaksanakan dengan menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL) dengan objektif untuk menyampaikan ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan dalam Islam, melihat kefahaman dan ilmu pengetahuan pelajar dalam menguasai ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam serta melihat keberkesanan kaedah GBL dalam aktiviti pembelajaran dan pemindahan ilmu.

Sorotan Karya

Tingkah Laku Pengurusan Hutang

Menurut Ong, et al, (2021), golongan remaja merupakan golongan yang mempunyai keupayaan berbelanja dengan menggunakan atau mendapatkan sumber kewangan dari keluarga mereka dengan bebas tanpa perlu memikirkan tanggungjawab kewangan seperti membayar bil, hutang, atau komitmen kewangan yang lain. Oleh itu, terdapat segelintir remaja yang masih lagi tidak mengetahui dan sedar cara pengurusan dan simpanan wang walaupun sudah memasuki alam dewasa dan cenderung untuk bergantung kepada ibu bapa apabila memerlukan bantuan sumber mengambil risiko, dan berusaha untuk mendapatkan penghargaan dalam melakukan aktiviti perbelanjaan termasuk perbelanjaan secara tidak terancang dan spontan (Anindito & Handarkho, 2021).

Kajian lepas banyak membincangkan berkaitan dengan tingkah laku dalam menguruskan kewangan terutamanya berkaitan dengan kemampuan penguasaan dan pengurusan kewangan. Kemampuan kewangan (*financial ability*) merupakan nilai yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang dalam mengurus aktiviti yang melibatkan kewangan dan kepenggunaan. Kemampuan kewangan ini dapat juga ditakrif atau dinilai melalui pelbagai istilah seperti celik kewangan (*financial literacy*) dan keupayaan kewangan (*financial capability*). Istilah celik kewangan merujuk kepada pengetahuan dan kefahaman seseorang individu (Hilgert et al., 2003) dalam mengetahui konsep ekonomi yang paling asas untuk membuat keputusan yang efektif berkaitan dengan simpanan dan pelaburan (Lusardi dan Mitchell, 2007).

Manakala istilah keupayaan kewangan pula merangkumi pengetahuan, pemahaman, kemahiran, motivasi dan keyakinan diri pengguna (Zakaria dan Sabri, 2013) dan tanggungjawab kewangan (Lusardi dan Mitchell, 2007) yang menekankan bagaimana pengguna memilih dan memperuntukkan sumber kewangan. Menurut Financial Services Authority of the UK 2005, pengguna yang mempunyai keupayaan kewangan (*financial capability*) dan celik kewangan (*financial literacy*) mampu untuk membuat keputusan dan mengurus kewangan seperti kredit dan hutang dengan berkesan. Jadi jelas disini keperluan untuk setiap masyarakat kita untuk mempunyai dan menguasai kemahiran celik kewangan dan keupayaan kewangan supaya dapat membantu mereka dalam mengurus dan menggunakan wang dengan sebaiknya.

Pembelajaran Berasaskan Permainan (GBL)

Kajian telah membuktikan dan menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan sebagai salah satu alat bantuan pengajaran yang berjaya menarik minat para pelajar untuk mendalami ilmu yang dipelajari. Pembelajaran berasaskan permainan, *Game Based Learning* (GBL) bermaksud satu kaedah pengajaran yang melaksanakan aktiviti permainan yang tertentu untuk mencapai matlamat atau objektif yang tertentu yang telah ditetapkan (Shaffer et al, 2005). Konsep GBL dalam pembelajaran berupaya menjadikan para pelajar sentiasa bersemangat, seronok, dan aktif sepanjang aktiviti pengajaran dan pembelajaran (Hanafiah, et al, 2019).

Penggunaan kaedah GBL dalam pembelajaran juga mampu membantu pelajar memahami apa yang dipelajari serta membantu mereka dalam menyelesaikan tugas yang sukar dengan memberikan komitmen yang berterusan. Antara medium GBL untuk penerapan dan penguasaan ilmu pengurusan dan perniagaan Islam yang popular dan sudah bertapak dipasaran ialah seperti *Global Zakat Games* yang mana mengfokuskan kepada penguasaan konsep dan aplikasi zakat sebagai objektif utama kegunaan alatan permainan pembelajaran ini.

Kajian lepas melaporkan para pelajar sangat teruja mempelajari ilmu zakat dengan menggunakan *Global Zakat Games* dan mendakwa aplikasi konsep *games* dalam kelas membantu mereka memahami ilmu yang berkaitan dengan zakat dengan lebih baik (Zainuddin, Rahman, Sahrir, & Khafiz, 2019). Pelajar menunjukkan komitmen yang baik dalam melaksanakan tugas kerana mereka faham dan seronok untuk melakukan apa yang perlu dilaksanakan. Ini menunjukkan bahawa adalah sangat penting untuk memberi kefahaman yang sempurna kepada para pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran. GBL boleh digunakan dan dilaksanakan melalui dua kaedah iaitu secara digital dan bukan digital. Salah satu alatan permainan yang bukan digital adalah "*board game*". "*Board game*" secara umumnya bermaksud permainan yang dimainkan menggunakan token yang digerakkan di atas papan permainan yang disediakan dengan mematuhi peraturan dan cara permainan yang telah ditetapkan (Shanizan et al, 2017). Chiarello and Castellano (2016) menyatakan bahawa penggunaan "*board game*" telah membuktikan bahawa kaedah pembelajaran secara permainan ini mendapat sambutan yang sangat menggalakkan dalam kalangan pelajar. Para pelajar yang menggunakan "*board game*" semasa sesi pembelajaran menunjukkan peningkatan dari segi penguasaan subjek kira-kira (Elofsson et al, 2016). Terdapat banyak kajian lepas yang mengkaji keberkesanan GBL dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Barry dan Hodgman (2007) telah mencipta *The Vortex! Game* iaitu sebuah "*board game*" yang berfungsi untuk memberi kefahaman yang lebih jelas kepada para pelajar dalam memahami prinsip dan kesan magnet untuk subjek fizik. Selain itu, *Task Manager* dan *Board game Ace of Math* juga merupakan sebuah "*board game*" yang telah berjaya membantu pelajar untuk memahami dengan mendalam secara visual konsep dan proses pengurusan projek (Shahrul et al, 2016), dan matematik untuk pelajar tahap satu (Ahmad et al, 2017). Sementara itu, kajian terkini yang dilakukan oleh Shanizan et al, (2020) iaitu untuk melihat keberkesanan "*board game*" 5-ST☆R: *The Hotel Management Game* yang berfungsi untuk meningkatkan "*soft skill*" pelajar pengajian tinggi. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan "*board game*" mampu membantu meningkatkan "*soft skill*" para pelajar seperti kemahiran berkomunikasi, kerja berpasukan, kemahiran berfikir secara kritis, dan kemahiran menyelesaikan masalah.

Walaupun bagaimanapun, penggunaan "*board game*" dalam pembelajaran tentang pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam juga jarang dilakukan oleh para penyelidik sebelum ini. Kebanyakan penyelidik banyak menghasilkan kajian penggunaan "*board game*" untuk tujuan pembelajaran yang kritikal seperti sains, biologi, sejarah, matematik, dan statistik yang mana menunjukkan keberkesanan yang sangat positif (Yaacob et al, 2019).

Oleh yang demikian, penyelidikan ini menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan dengan beranggapan bahawa penggunaan kaedah "*board game*" sebagai salah satu platform utama untuk melihat sejauhmana kefahaman pelajar serta keberkesanan kaedah GBL dalam memberi pendedahan dan pemindahan ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam kepada pelajar.

Kaedah Penyelidikan

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif untuk menilai sejauhmana pengetahuan para pelajar berkaitan dengan ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam serta keberkesanan program yang telah dilaksanakan menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL). Data dikutip melalui soal selidik terbuka (*open ended questionnaire*) dan pemerhatian (*observation*). Kedua kaedah ini adalah sangat sesuai untuk digunakan kerana asas kajian perundingan ini adalah melalui pemindahan ilmu dan aktiviti berasaskan permainan. Kaedah yang digunakan ini selari dengan apa yang telah disarankan oleh (Creswell and Clark, 2017).

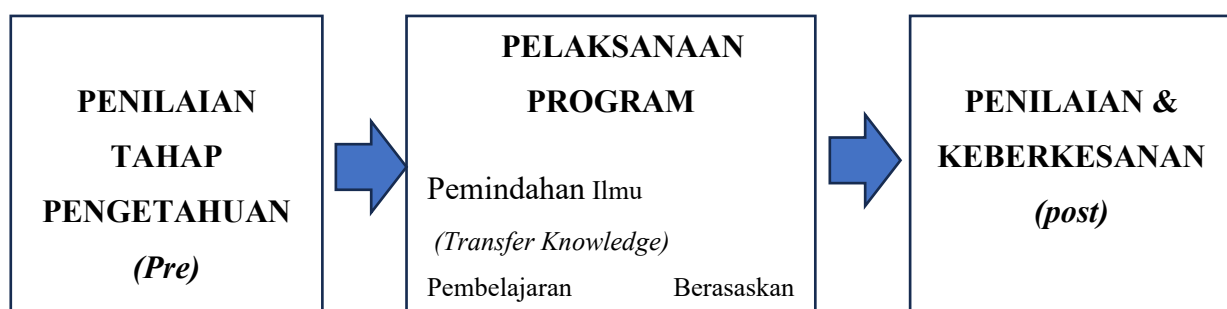
Kutipan Data

Untuk proses kutipan data, kajian perundingan ini telah dilaksanakan bersama 10 orang pelajar tingkatan empat di Sekolah Maahad Dini Sultan Abdul Halim, Sik Kedah. Proses kutipan data yang pertama dilaksanakan dengan menggunakan kaedah soal selidik terbuka (pra dan pasca). Para pelajar diminta untuk mengisi soal selidik untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan pelajar berkaitan dengan ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam.

Untuk soal selidik, terdapat dua bahagian iaitu Bahagian A dan Bahagian B. Bahagian A berkenaan sifat dan tingkah laku iaitu untuk mengetahui sejauhmana sifat dan tingkahlaku asas pengurusan kewangan para pelajar. Soalan yang ditanya adalah seperti adakah pelajar merancang perbelanjaan, pernah meminjam wang, simpanan setiap minggu dan pernah ada pengalaman kerja. Manakala Bahagian B pula berkaitan kefahaman pelajar terhadap ilmu pendapatan dan pelaburan, kepenggunaan dan perbelanjaan, simpanan serta pemberian. Semua soalan adalah dalam bentuk YA dan TIDAK serta soalan bentuk pertanyaan lebih luas dan terbuka (*open ended questionnaires*).

Untuk kaedah pemerhatian, dapatan diperolehi melalui aktiviti pemindahan ilmu dan pembelajaran berasaskan permainan (GBL) yang mana kefahaman pelajar dinilai melalui pemerhatian yang dilakukan oleh fasilitator untuk setiap kumpulan, temu duga secara rambang, serta soal selidik selepas program.

Proses Pelaksanaan Kajian



Rajah 1: Fasa Pelaksanaan Program Kaedah Pembelajaran Berasaskan Permainan (GBL)

Fasa Pertama: Penilaian Tahap Pengetahuan

Fasa pertama dimulakan dengan aktiviti “*ice breaking*” antara fasilitator dan para pelajar serta sedikit pendahuluan tentang program ini. Fasilitator untuk program ini adalah terdiri daripada para penyelidik untuk kajian perundingan ini. Tujuan utama pelajar dibahagikan dalam kumpulan adalah untuk memastikan proses Latihan Dalam Kumpulan (LDK) dapat dilaksanakan dengan berkesan. Untuk aktiviti LDK bagi fasa pertama ini, pelajar diberi kertas soal selidik untuk dijawab dengan bantuan fasilitator. Fasilitator membantu pelajar untuk menjawab soalan dengan sewajarnya dan membantu pelajar jika ada soalan yang kurang jelas.

Fasa Kedua: Pelaksanaan Program

Fasa ini merupakan fasa pelaksanaan program iaitu dalam melalui dua kaedah iaitu yang pertama (1) pemindahan ilmu dalam kumpulan (LDK) dan yang kedua pembelajaran berasaskan permainan (GBL). Untuk aktiviti pemindahan ilmu, satu modul khas telah dibangunkan oleh para penyelidik. Modul yang bertajuk Pengurusan Kewangan & Kepenggunaan Islam ini merupakan modul bergambar berwarna yang menjelaskan tentang konsep pengurusan kewangan dan kepenggunaan dari Islam secara ringkas dan padat. Manakala untuk pembelajaran berasaskan permainan (GBL) dilaksanakan dengan menggunakan alat permainan yang dinamakan sebagai HaBuckMy.

Fasa Ketiga: Penilaian dan Keberkesanan

Fasa terakhir merupakan fasa penilaian dan keberkesanan yang bertujuan untuk melihat sejauhmana program pembelajaran berasaskan permainan (GBL) ini memberi kesan kepada pengetahuan dan kefahaman mereka tentang pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam. Untuk mendapatkan data ini, penyelidik menyediakan soal selidik untuk dijawab oleh para pelajar. Soal selidik yang digunakan adalah sama seperti soal selidik yang digunakan pada fasa pertama. Walaubagaimanapun, untuk soal selidik fasa ketiga ini, terdapat soalan tambahan yang perlu dijawab oleh pelajar. Tujuan utama menggunakan soal selidik yang sama adalah untuk melihat sejauhmana perubahan dan kefahaman yang diperolehi oleh para pelajar sebelum dan selepas mengikuti program ini.

Dapatan Kajian

- i. Kefahaman berkaitan pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam sebelum pelaksanaan program:

Jadual 1: Maklum Balas Pelajar Berkaitan Pengurusan Kewangan Dan Kepenggunaan Islam Sebelum Pelaksanaan Program

Pelajar	Maklum Balas			
	Pendapatan & Pelaburan	Kepenggunaan & Perbelanjaan (Keperluan dan kehendak)	Simpanan	Pemberian
Pelajar 1	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 2	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 3	Tidak tahu	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas

Pelajar 4	Tidak tahu dengan jelas	Tahu	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 5	Tidak tahu dengan jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 6	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 7	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 8	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 9	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas
Pelajar 10	Tahu tetapi tidak jelas	Tahu	Tahu	Tahu tetapi tidak jelas

Dapatan dari soal selidik sebelum program dilaksanakan menunjukkan bahawa tahap pengetahuan pelajar berkaitan dengan pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam boleh diklasifikasikan sebagai kefahaman yang baik dan sederhana. Pelajar dilihat mengetahui cara untuk menguruskan kewangan dan menggunakan sumber kewangan dengan baik. Walaubagaimanapun, para pelajar menunjukkan kurang jelas dan faham bagaimana atau apakah sebenarnya yang dimaksudkan dengan mengurus dan menggunakan kewangan berdasarkan syaria Islam.

Ini boleh dilihat dalam aspek kepenggunaan iaitu para pelajar masih kurang memahami bagaimana untuk mengaplikasi konsep kepenggunaan menurut ajaran Islam. Terdapat sebahagian para pelajar yang memahami cara kepenggunaan dalam Islam akan tetapi majoriti pelajar menunjukkan kefahaman yang kurang kukuh berkaitan dengan kepenggunaan dalam Islam. Mereka kurang jelas bagaimana untuk mengklasifikasikan keperluan dan kehendak. Mereka tahu apa itu keperluan dan kehendak, akan tetapi kurang jelas dan faham bagaimana untuk memastikan bahawa sesuatu tindakan kepenggunaan dan pengurusan kewangan itu berlandaskan syaria Islam atau sebaliknya. Ini dibuktikan melalui jawapan yang diberikan yang mana terdapat sebahagian pelajar menjawab boleh membeli apa sahaja yang mereka mahukan. Ini menunjukan mereka masih tidak memahami dengan mendalam kepenggunaan berlandaskan ajaran Islam seperti tidak semua kemahuan perlu dipenuhi dan bagaimana cara yang terbaik membuat keputusan dalam aktiviti kepenggunaan.

Selain itu pelajar juga dilihat kurang memahami berkaitan dengan konsep wakaf dan zakat. Mereka mengetahui asas kepada konsep pemberian ini akan tetapi pengetahuan mereka berkaitan dengan ilmu ini agak terbatas. Mereka mengetahui apa yang dimaksudkan dengan sedekah, zakat dan wakaf, tapi kurang ilmu berkaitan bagaimana untuk melakukan dan melaksanakan aktiviti pemberian ini secara lebih meluas dan mendalam. Para pelajar juga dilihat kurang memahami berkaitan dengan konsep pelaburan. Mereka kurang jelas apa yang dimaksudkan dengan pelaburan secara umum dan khusus terutamanya pelaburan dari perspektif Islam.

Secara keseluruhan, melalui hasil dapatan awal iaitu sebelum pelaksanaan program ini, pelajar dilihat mempunyai ilmu berkaitan dengan konsep pengurusan kewangan dan kepenggunaan, tetapi kurang memahami konsep ini dari sudut pandangan Islam. Ini merupakan isu yang perlu

diberi perhatian kerana ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam ini merupakan perkara asas yang perlu diketahui dan difahami oleh setiap Muslim.

ii. Kefahaman berkaitan pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam selepas pelaksanaan program.

Seterusnya, sejauh mana keberkesanan program menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL)? Permainan HaBuckMy yang telah direka cipta oleh para penyelidik dilihat berjaya memberi kesan yang positif kepada para pelajar. Data yang diperolehi menunjukkan para pelajar sangat gembira dan teruja sepanjang menyertai program ini dan menyatakan aktiviti HaBuckMy merupakan aktiviti yang paling disukai. Hampir keseluruhan pelajar menyatakan mereka sangat menyukai aktiviti ini dan mendapat kefahaman yang lebih baik berkaitan dengan pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam melalui aktiviti HaBuckMy.

Antara perkara yang menarik perhatian mereka adalah dari segi pembahagian tema dalam permainan yang mana pelajar dapat mengetahui ilmu yang berkaitan dengan kewangan dan kepenggunaan secara mendalam. Melalui permainan HaBuckMy, pelajar menyatakan bahawa permainan ini:

Jadual 2: Maklum Balas Pelajar Berkaitan Pengurusan Kewangan Dan Kepenggunaan Islam Selepas Pelaksanaan Program.

Pelajar	Maklum Balas
Pelajar 1	“bantu saya urus wang dan bijak buat keputusan menyelaraskan barang keperluan dan kehendak
Pelajar 2	membantu saya berkongsi idea masing-masing dalam menguruskan kewangan”
Pelajar 3	“permainan HaBuckMy membantu memahami pengurusan kewangan Islam
Pelajar 4	“dapat mengetahui cara bezakan simpanan dan pelaburan halal dan haram”
Pelajar 5	“dapat tahu kehendak dan keperluan”
Pelajar 6	“dapat tahu banyak pasal kewangan Islam”
Pelajar 7	“permainan itu telah mengasingkan satu persatu tentang kewangan dan kepenggunaan Islam”
Pelajar 8	“dapat tahu pelbagai bank”
Pelajar 9	“faham dengan jelas berkaitan pelaburan dan pengguna”
Pelajar 10	“dapat tahu pelaburan Islam”

Implikasi Kajian

Kajian perundingan ini sememangnya banyak memberi kesan kepada masyarakat terutamanya para pelajar yang terlibat dalam kajian perundingan ini. Secara tidak langsung, penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL) telah memberi kesan kepada para pelajar terutamanya dari segi proses pembelajaran yang mereka lalui. Melalui aktiviti ini, para pelajar telah mendapat pengalaman mendapatkan ilmu secara pembelajaran bersama fasilitator dalam kumpulan dan penerokaan ilmu melalui permainan. Pelaksanaan program ini sedikit sebanyak telah memberi kesan kepada penambahan ilmu pengetahuan para pelajar terutamanya yang melibatkan penguasaan ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam.

Selain itu, kajian perundingan ini juga telah memberi impak kepada dunia pendidikan yang mana melalui kajian ini terbukti keberkesanan kaedah pembelajaran berasaskan permainan. Walaupun kajian lepas sudah membuktikan keberkesanan kaedah pembelajaran berasaskan

permainan dalam bidang pendidikan, akan tetapi pelaksanaan kajian ini memberi input baru dari skop yang berbeza. Ini menjadikan pertambahan ilmu dan maklumat berkaitan dengan pembelajaran berasaskan permainan (GBL) menjadi semakin meluas.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, pelaksanaan program ini yang menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan (GBL) telah berjaya memberi kesan kepada para pelajar terutamanya dari segi penguasaan pengetahuan mereka terhadap ilmu pengurusan kewangan dan kepenggunaan Islam. Pembelajaran berasaskan permainan (GBL) ini dilihat memberi ruang untuk pelajar berfikir dan menjana idea melalui ilmu pengetahuan yang telah diperolehi. Ini dapat dibuktikan semasa aktiviti permainan HaBuckMy yang mana pelajar perlu membuat pilihan berdasarkan situasi yang diberikan dan memberi justifikasi kepada pilihan tersebut. Pelajar dilihat mampu untuk memberi hujah kepada keputusan yang telah mereka ambil. Selain itu, pembelajaran berasaskan permainan (GBL) ini juga secara tidak langsung melatih kemahiran pelajar seperti kemahiran komunikasi, yakin diri, sosial, kepimpinan, dan bekerja dalam kumpulan.

Rujukan

- Ahmad, P. A., Radzi, S. H. M., & Radzi, S. I. M. (2017). Mengukur keberkesanan penggunaan board game dalam pembelajaran asas operasi matematik. In *3rd International Conference on Research and Innovation*.
- Anindito, K., & Handarkho, Y. D. (2021). The impact of personality trait and social experience on youngsters' intention to purchase impulsively from social commerce platforms. *Young Consumers*, 23 (1), 53–71.
- Barry, R., & Hodgman, S. (2007). Development of a simulation board game based on the physical principles of superconductivity and magnetism for use as a teaching aid. In *Proceeding of 31st Annual Condensed Matter and Material Meeting*.
- Chiarello, F., & Castellano, M. G. (2016). Games Design as Learning Tool for Science: the Photonics Games Competition Experience. In *10th European Conference on Games Based Learning: ECGBL* (p. 123). Academic Conferences and publishing limited.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Ellofson, J., Gustafson, S., Samuelsson, J. & Tharaff, U. (2016). Playing number board games supports 5-years old children's early mathematical development. *The Journal of Mathematical Behaviour*, 43, 134-147.
- Hanafiah, S.H.M., Majid, A.H.A., Teh. K.S.M. (2019). Gamification in Education: A Literature Review. *Asian People Journal*, 2(2), 31-41.
- Hilgert, M. A., Hogarth, J. M., & Beverly, S. G. (2003). Household financial management: The connection between knowledge and behavior. *Fed. Res. Bull.*, 89, 309.
- <https://www.bheuu.gov.my/pdf/Penerbitan/laporantahunanbheuu/LAPORAN%20TAHUNAN%20BHEUU%202020.pdf>
- Laporan Tahunan AKPK, (2020), retrieved from <https://www.akpk.org.my/sites/default/files/annualreport2020.pdf>
- Laporan Tahunan AKPK, (2022) retrieved from <https://www.akpk.org.my/sites/default/files/2024-02/Annual%20Report%202022.pdf>, 29 Ogos 2024
- Laporan Tahunan BHEUU (2020), retrieved from <https://www.bheuu.gov.my/pdf/Penerbitan/laporantahunanbheuu/LAPORAN%20TAHUNAN%20BHEUU%2020.pdf>, 29 Ogos 2024
- Limbu, Y. B., & Sato, S. (2019). Credit card literacy and financial well-being of college students: A moderated mediation model of self-efficacy and credit card number. *International Journal of Bank Marketing*, 37(4), 991-1003.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2007). Baby boomer retirement security: The roles of planning, financial literacy, and housing wealth. *Journal of monetary Economics*, 54(1), 205-224.
- Lusardi, A., Mitchell, O. S., & Curto, V. (2010). Financial literacy among the young. *Journal of consumer affairs*, 44(2), 358-380.
- Pahlevan Sharif, S., Naghavi, N., Sharif Nia, H., & Waheed, H. (2020). Financial literacy and quality of life of consumers faced with cancer: a moderated mediation approach. *International Journal of Bank Marketing*, 38(5), 1009-1031.
- Radzi, S. H. B. M., Ying, T. Y., Abidin, M. Z. Z., & Ahmad, P. A. (2020). The effectiveness of board game towards soft skills development for higher education. *Elementary Education Online*, 19(2), 94-106.
- Shahrul Azmi, M. Y., Shanizan Herman, M. R., Sharifah Nadera, S. K., & Nurhafizah, D. (2016). A study on the effectiveness of Task Manager board game as a training tool in managing project. In *International Soft Science Conference*. Institute for Research & Innovation Management Centre (RIMC), Universiti Utara Malaysia.

- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *PhiDelta Kappan*, 87(2), 104–111
- Yaacob, N. A., Ali, R., Foo, K. K., Mohamed, N., Ahmad, M., Ahmad, S. N. D., & Jamil, N. I. (2019). A qualitative study on the effect of game board strategy on the student's motivation of learning statistics course. *Journal of Academia*, 7(1), 142-145.
- Yng, T. L., Chan, C., Siang, T. G., Lee Ying, T., & Gek Siang, T. (2020). Financial Literacy Among Gen Y In Malaysia. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 100.
- Zainuddin, N., Rahman, A. A., Sahrir, M. S., & Khafiz, H. A. (2019). A Study on the Effectiveness of Global Zakat Game (GZG) as a Zakat Teaching and Learning Tool. *International Journal of Academic Research Business and Social Sciences*, 9(3), 1488–1500.
- Zakaria, N. F., & Sabri, M. F. (2013). Review of financial capability studies. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(9), 197-203.