

MAIN ORGANISER:



OFFICIAL COLLABORATORS:



الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا
INTERNATIONAL ISLAMIC UNIVERSITY MALAYSIA
بنيان المعرفة والقيم
Garden of Knowledge and Virtue

IKULLIYAH
EDUCATION



THE INTERNATIONAL COMPETITION ON SUSTAINABLE EDUCATION



20TH AUGUST 2025

TRANSFORMING EDUCATION, DRIVING INNOVATION AND
ADVANCING LIFELONG LEARNING FOR EMPOWERED WORLD

GAMIFIKASI DALAM PSIKOLOGI KAUNSELING: KEMBARA KERJAYA

Mohammad Hazim Bin Amir Nordin*, Hamimi Binti Mohd Nozlan, Ts. Dr. Nurhafizah Binti Amir Nordin, Nurul Iffah Binti Mohd Zahid & Mohammad Hanis Bin Mohammad Fazin

Unit Psikologi dan Kaunseling, Institut Pendidikan Guru Kampus Raja Melewar, Malaysia*

mohammadhazim@ipgm.edu.my*

ABSTRAK

Kajian ini bertajuk Kembara Kerjaya yang bertujuan untuk mengenal pasti bagaimana hubungan individu dan penyesuaian diri di dalam sesebuah organisasi berdasarkan sifat, jenis personaliti, dan pendekatan mereka terhadap isu-isu umum yang timbul dalam persekitaran kerja. Melalui perbincangan terbuka dan pandangan terhadap situasi secara tidak langsung, kajian ini cuba menggambarkan corak tingkah laku serta kecenderungan seseorang tanpa menimbulkan rasa tersinggung atau penghakiman. Walaupun kajian ini masih berada pada peringkat awal dan belum melibatkan pengumpulan data secara formal, hasil yang diharapkan adalah pemahaman yang lebih mendalam terhadap gaya kerja individu dalam organisasi. Kesimpulannya, pendekatan ini berpotensi membantu ahli organisasi memahami antara satu sama lain dengan lebih berkesan, sekali gus memperkukuh hubungan dan produktiviti dalam pasukan.

Kata kunci: organisasi, personaliti, tingkah laku, komunikasi interpersonal dan intrapersonal, dinamik pasukan.

PENGENALAN

Gamifikasi dalam psikologi dan kaunseling merupakan salah satu pendekatan inovatif yang boleh diaplikasikan di dalam sesi kaunseling bagi meningkatkan motivasi, penglibatan, dan komitmen klien terhadap proses kaunseling itu sendiri (Kapp, K. M., 2012 ; Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Pendekatan ini menggunakan elemen permainan seperti ganjaran, pencapaian, cabaran, serta maklum balas segera untuk membantu klien memahami diri mereka dengan lebih baik, seterusnya memupuk perubahan tingkah laku yang positif secara lebih menyeronokkan dan interaktif (Werbach & Hunter, 2012).

Selain itu, kemahiran komunikasi dalam sesebuah organisasi memainkan peranan yang sangat penting kerana ia menjadi asas kepada pembentukan hubungan kerja yang harmoni, suasana kerja yang kondusif, dan keberkesanan dalam pencapaian matlamat organisasi (Keyton, 2017). Keupayaan setiap individu untuk berkomunikasi secara sopan, profesional, dan berkesan adalah amat mustahak bagi mengelakkan sebarang salah faham, isu dalaman, atau konflik yang boleh menjejaskan produktiviti serta keharmonian tempat kerja. Oleh itu, organisasi yang menekankan pembangunan kemahiran komunikasi dalam kalangan ahlinya bukan sahaja dapat memperkukuhkan budaya kerja positif, malah turut meningkatkan tahap kepuasan kerja dan kesejahteraan psikologi para pekerja.

KAEDAH

Kajian ini dijalankan bermula dengan sesi kelompok yang melibatkan beberapa orang staf bagi mengenal pasti cabaran dan kekangan yang dihadapi semasa sesi perbincangan. Hasil daripada sesi tersebut, didapati bahawa para peserta kurang berkongsi idea, kurang memberikan pandangan serta pendapat, yang sekali gus menjejaskan keberkesanan perbincangan. Berdasarkan pemerhatian ini, tercetuslah idea untuk membangunkan satu bentuk inovasi yang dapat menggalakkan penglibatan lebih aktif daripada staf.

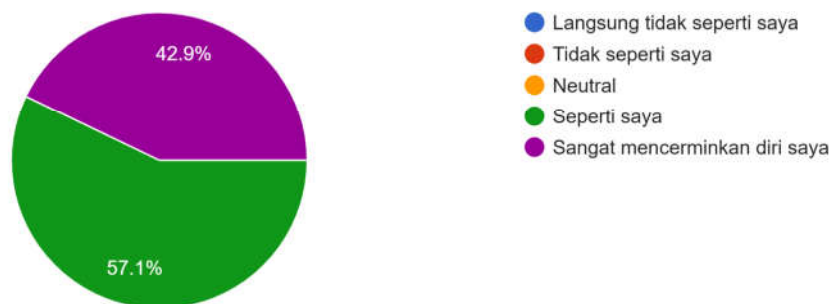
Inovasi ini dipilih kerana reka bentuknya yang mudah difahami dan senang digunakan oleh semua golongan staf, tanpa mengira latar belakang atau kemahiran teknologi. Selain itu, inovasi ini juga bersifat fleksibel kerana boleh dimainkan di mana-mana sahaja sama ada di pejabat, bilik mesyuarat mahupun semasa sesi latihan. Ia turut sesuai dijadikan sebagai bahan interaktif semasa pameran di reruai pameran atau dalam pelbagai aktiviti berkaitan pengajaran dan pembelajaran.

Kaedah pelaksanaan inovasi ini melibatkan pemerhatian semasa penggunaan, pengumpulan maklum balas daripada peserta, serta analisis kualitatif terhadap perubahan tahap penglibatan staf. Pendekatan ini membolehkan penilaian dibuat secara lebih menyeluruh terhadap keberkesanan inovasi dalam merangsang idea, meningkatkan keyakinan diri untuk berkongsi pendapat, serta mewujudkan suasana perbincangan yang lebih aktif dan produktif.

HASIL DAN PERBINCANGAN

Saya lebih faham gaya komunikasi saya selepas aktiviti ini.

7 responses

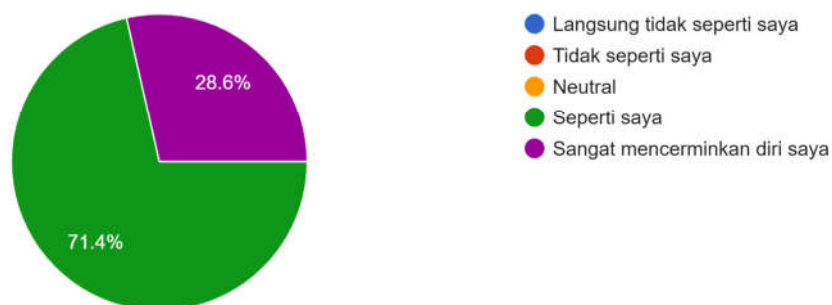


Rajah 1.: Peratusan responden yang memahami gaya komunikasi diri selepas aktiviti dijalankan.

Berdasarkan Rajah 1, didapati bahawa semua responden bersetuju aktiviti ini membantu mereka memahami gaya komunikasi diri, dengan 57.1% memilih "Seperti saya" dan 42.9% memilih "Sangat mencerminkan diri saya". Tiada responden yang memberi maklum balas negatif atau neutral, membuktikan keberkesanan aktiviti dalam meningkatkan kesedaran komunikasi dalam kalangan peserta.

Aktiviti ini membantu saya melihat peranan saya dalam pasukan.

7 responses



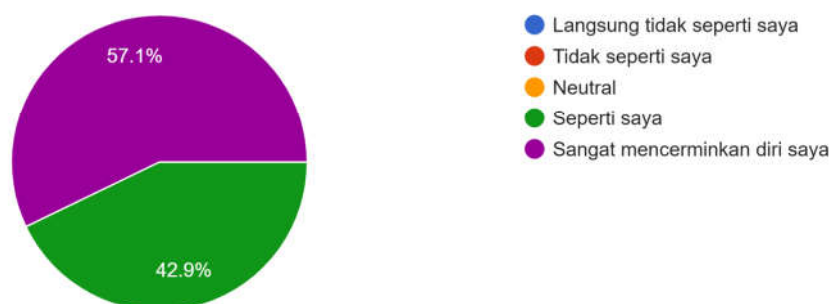
Rajah 2.: Peratusan responden yang bersetuju aktiviti membantu mereka melihat peranan dalam pasukan.

Berdasar Rajah 2, sebanyak 71.4% responden memilih “Seperti saya” dan 28.6% memilih “Sangat mencerminkan diri saya” bagi pernyataan bahawa aktiviti ini membantu mereka melihat peranan dalam pasukan. Tiada responden yang memberi maklum balas negatif atau neutral. Ini membuktikan bahawa

aktiviti yang dilaksanakan berjaya meningkatkan kesedaran peserta terhadap peranan mereka dalam sesebuah pasukan.

Saya dapat mengenal perspektif orang lain dengan lebih baik.

7 responses



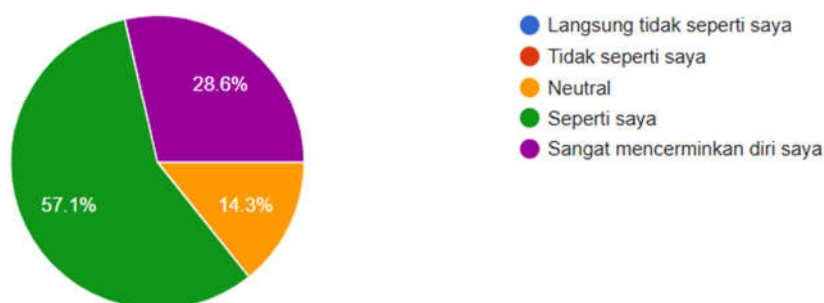
Rajah 3.: Peratusan responden yang bersetuju dapat mengenal perspektif orang lain dengan lebih baik selepas aktiviti dijalankan.

Berdasarkan Rajah 3, sebanyak 57.1% responden menyatakan bahawa mereka sangat dapat mengenal perspektif orang lain dengan lebih baik, manakala 42.9% lagi bersetuju dengan pernyataan tersebut. Tiada responden yang memberi maklum balas negatif. Ini menunjukkan bahawa aktiviti yang dijalankan berjaya meningkatkan keupayaan peserta untuk memahami pandangan dan pendapat orang lain dalam kumpulan.

Saya seronok menyertai aktiviti ini.

7 responses

 Copy chart



Rajah 4.: Peratusan responden yang bersetuju keseronokan menyertai aktiviti selepas dijalankan.

Berdasarkan Rajah 4, daripada keseluruhan 7 orang responden, majoriti peserta menyatakan rasa seronok menyertai aktiviti ini. Sebanyak 57.1% responden memilih “Seperti saya”, manakala 28.6% lagi memilih “Sangat mencerminkan diri saya”, yang menunjukkan tahap kepuasan dan keseronokan

yang tinggi. Hanya 14.3% peserta yang bersikap neutral dan tiada responden yang memilih kategori “Tidak seperti saya” atau “Langsung tidak seperti saya”.

Secara keseluruhan, semua dapatan menunjukkan tiada maklum balas negatif, dan lebih 70% responden memberikan reaksi positif yang konsisten. Hal ini membuktikan keberkesanan inovasi dalam meningkatkan kesedaran komunikasi, peranan pasukan, perspektif orang lain, serta keseronokan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Aktiviti inovasi ini berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang santai dan menyeronokkan tanpa memaksa peserta untuk bercerita atau memberi pendapat. Melalui pendekatan berasaskan permainan, peserta terdorong untuk berkongsi idea secara semula jadi, sekali gus meningkatkan keyakinan diri dan penglibatan aktif. Selain membantu mengurangkan rasa segan, aktiviti ini juga mengukuhkan kerjasama dan interaksi positif dalam kalangan staf, membuktikan bahawa elemen keseronokan mampu menjadi strategi yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada pihak penganjur kerana memberi peluang kepada kami untuk membentangkan inovasi ini, serta kepada semua ahli pasukan yang telah bekerjasama dengan penuh komitmen dan dedikasi sepanjang proses pembangunan. Penghargaan khas turut diberikan kepada staf IPG yang sudi meluangkan masa, memberikan maklum balas serta menjadi responden dan peserta dalam aktiviti ini. Inovasi ini juga disokong oleh beberapa pakar melalui proses kesahan kepakaran, yang membantu memastikan kualiti dan kesesuaian inovasi dalam konteks sebenar. Segala sumbangan idea, pandangan dan sokongan daripada semua pihak amat dihargai dan menjadi faktor penting dalam kejayaan kajian ini.

RUJUKAN

- Gee, J. P. (2008). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”* Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Keyton, J. (2017). *Communication in organizations* (4th ed.). Oxford University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.