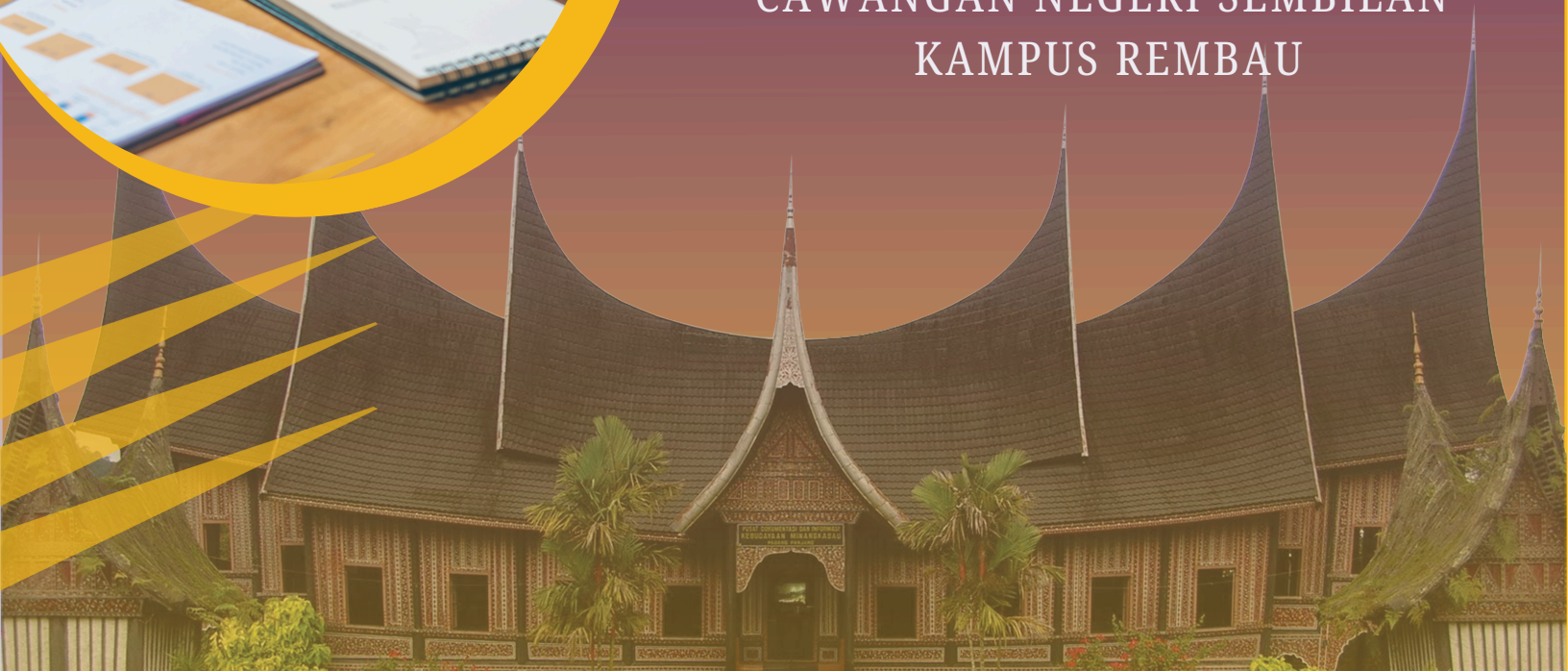


RONA TINTA

EDISI 2025



FAKULTI PENGURUSAN & PERNIAGAAN
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
CAWANGAN NEGERI SEMBILAN
KAMPUS REMBAU



GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN: LEBIH SERONOK DAN MENARIK

**Mohd Faizal Mohd Ramsi, Sufy Rabea
Adawiya Idris & Siti Khairiyah Nordin**

Pernahkah anda berasa mengantuk semasa belajar atau rasa cepat hilang fokus kerana mendengar syarahan yang panjang? Ini mungkin disebabkan topik terlalu sukar atau terlalu senang, kurang pergerakan fizikal atau kelas yang pasif tanpa soalan, perbincangan, atau aktiviti kumpulan yang boleh membuatkan pelajar merasa bosan. Kebelakangan ini, dunia pendidikan telah mengalami transformasi besar dengan penggabungan teknologi dan kaedah pengajaran inovatif. Salah satu trend yang paling ketara ialah gamifikasi, iaitu penggunaan elemen seperti permainan dalam konteks pendidikan untuk menggalakkan penyertaan dan motivasi pelajar.

Gamifikasi ialah cara menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan dengan menggunakan elemen permainan seperti markah dan skor, lencana, tahap dan cabaran dalam pengajaran dan pembelajaran (Ahmad Afandi Yusri, 2024). Namun, ia bukan bermaksud kita bermain permainan video dalam kelas, tetapi kita menggunakan konsep permainan untuk menjadikan pelajaran lebih interaktif dan menarik.



Gambar 1:
Gamifikasi menjadikan proses
pembelajaran lebih seronok

Apakah Itu Gamifikasi?

Gamifikasi dalam pendidikan bukan bermaksud menjadikan mata pelajaran seperti permainan video sepenuhnya, tetapi menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Contohnya, pengajar boleh memberi mata ganjaran kepada pelajar untuk tugas yang siap awal atau lencana digital untuk pelajar yang berjaya menguasai sesuatu topik. Disamping itu, pelajar juga boleh menggunakan mata dan skor yang terkumpul untuk membuka akses kepada bahan pembelajaran baharu

ataupun untuk mendapatkan pengiktirafan. Ada juga pengajar yang membuat “misi” atau “objektif” pembelajaran dimana setiap kali pelajar yang berjaya menyelesaikan aktiviti atau tugas yang diberikan, mereka akan diberi “misi” lain atau “naik tahap” yang lebih mencabar sama seperti dalam permainan video. Tujuan penggunaan elemen ini adalah untuk memanfaatkan naluri semulajadi manusia terhadap persaingan, pencapaian dan kemajuan untuk mengekalkan motivasi sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga akan membuatkan pelajar lebih bersemangat untuk terus belajar.

Komponen Utama Gamifikasi

Antara elemen permainan dan gamifikasi yang sering digunakan dalam pendidikan termasuk:

- **Mata dan Skor:** Pelajar mengumpul markah apabila berjaya menyiapkan aktiviti, menjawab soalan dengan betul, atau menunjukkan peningkatan. Sebagai tambahan, gamifikasi dapat memberikan maklum balas dan respon terhadap jawapan pelajar dengan memberikan jawapan segera dan pelajar akan berasa puas apabila melihat mata ganjaran mereka bertambah.
- **Lencana dan Pencapaian:** Lencana digital mewakili kejayaan dan penguasaan. Sebagai contoh, apabila pelajar berjaya menyiapkan projek atau menguasai sesuatu topik, mereka akan diberi lencana. Ia juga bertindak sebagai “trofi” digital yang menunjukkan kejayaan dan kemajuan pelajar yang telah dikecapi.
- **Tahap dan Bar Kemajuan:** Membolehkan pelajar “naik tahap” dan meneruskan misi seterusnya yang lebih mencabar. Ini memberikan rasa perkembangan, sama seperti pemain permainan video dan membuatkan pelajar seronok untuk mara ke peringkat seterusnya.
- **Papan Kedudukan:** Sistem kedudukan mewujudkan persaingan sihat dengan memaparkan markah pelajar terbaik. Persaingan sihat mendorong pelajar berusaha lebih keras untuk menjadi yang terbaik. Namun, pengajar perlu memantau persaingan agar tidak menjejaskan pelajar yang lemah.
- **Cabaran dan Misi:** Pelajaran boleh disusun sebagai misi atau masalah dunia sebenar yang perlu diselesaikan. Ini menjadikan pembelajaran seperti satu pengembaraan yang perlu diselesaikan, bukan beban.

Mengapa Gamifikasi Berkesan

Gamifikasi menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Apabila pelajar berasa seperti sedang bermain, mereka kurang tertekan dan lebih fokus. Selain itu, gamifikasi memberikan maklum balas segera dimana pelajar akan mengetahui dengan lebih pantas sama ada jawapan mereka betul atau salah dan mereka boleh terus memperbaiki kesilapan. Pendekatan ini juga memberi peluang kepada pelajar untuk belajar mengikut pada kadar pemahaman mereka sendiri. Ada pelajar yang cepat memahami sesuatu topik dan ada yang perlahan. Inilah tujuan utama gamifikasi dimana ia membolehkan pelajar belajar tanpa rasa tercidir. Paling penting, gamifikasi dapat menggalakkan kerjasama (Smirdele, 2020). Banyak aktiviti gamifikasi dijalankan secara berkumpulan untuk meningkatkan cara pelajar berkomunikasi, berkongsi idea, dan menyelesaikan masalah bersama-sama rakan sepasukan. Melalui kerjasama ini juga, pelajar yang cemerlang dapat membantu rakan-rakan yang lain untuk memahami topik yang sukar dengan lebih berkesan.

Gamifikasi di Malaysia

Di Malaysia, semakin ramai guru menggunakan platform seperti Kahoot! dan Quizizz dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Bayangkan suasana kelas yang biasanya senyap tiba-tiba jadi meriah kerana pelajar berlumba-lumba menjawab soalan kuiz di skrin. Guru Sains, Sejarah atau Bahasa sering menggunakan cara ini untuk mengulang kaji sebelum peperiksaan. Di universiti pula, seperti kebanyakan pensyarah menggunakan gamifikasi dalam kursus STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Pelajar diberi “misi” untuk menyelesaikan masalah dunia sebenar secara berkumpulan, dan mereka mendapat mata berdasarkan kreativiti dan kerjasama. Karnival STEM yang dianjurkan oleh Kementerian Pendidikan juga menggunakan pendekatan gamifikasi dengan memberi lencana digital setiap kali pelajar berjaya menyelesaikan eksperimen.



Namun, gamifikasi perlu digunakan dengan seimbang. Jika terlalu menekankan persaingan, pelajar yang kurang cemerlang mungkin akan rasa tertekan. Selain itu, pengajar perlu memastikan sistem ganjaran bukan hanya untuk mengiktiraf pelajar terbaik, tetapi juga untuk menghargai usaha dan peningkatan yang telah dicapai oleh pelajar. Perlu diingatkan juga bahawa gamifikasi bukan pengganti kepada pengajaran berkualiti, tetapi ia hanyalah alat untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik (Kitikedizah, 2022).

Gamifikasi adalah salah satu cara terbaik untuk menjadikan pembelajaran lebih seronok dan bermakna. Dengan elemen gamifikasi yang dinyatakan, pendekatan ini semakin mendapat tempat di sekolah dan universiti kerana ia terbukti dapat meningkatkan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Diharap masa depan pendidikan akan menjadi lebih menarik dengan teknologi seperti ini supaya pelajar benar-benar dapat menikmati proses pembelajaran.

Rujukan

Ahmad Afandi Yusri, Muhammad Zuhair Zainal & Irwan Mahazir Ismail. (2024). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Antarabangsa Alam Dan Tamadun Melayu*, 12(01). <https://doi.org/10.17576/jatma-2024-1201-02>

Kitike d izah Hambali & Maimun Aqsha Lubis. (2022). Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5 (1) Januari 2022, 58-64.

Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. (2020) The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learn. Environ.* 7, (3). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>