



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

PITRAM 2026

Pertandingan Inovasi Antara Asasi Malaysia

Extended Abstract Book



11 dan 12 APRIL 2026

Dewan Berlian

Universiti Teknologi MARA

Cawangan Selangor

Kampus Puncak Alam



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Pusat
Asasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



MAJLIS DEKAN/PENGARAH ASASI
UNIVERSITI AWAM MALAYSIA

Povera+: Permainan Kad Interaktif Dalam Mensimulasikan Jurang Sosioekonomi Bagi Menyokong SDG 1: Tiada Kemiskinan

Lee Yun Qian, H'ng Yen Ling, Lee Jia Xuan, Lee Swan Huey

Pusat PERMATA@Pintar Negara, Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia

*AP04691@siswa.ukm.edu.my

ABSTRAK

Kemiskinan dan jurang sosioekonomi antara kawasan bandar dan luar bandar merupakan cabaran utama dalam mencapai Matlamat Pembangunan Mampan (SDG 1: Tiada Kemiskinan). Namun, tahap kesedaran masyarakat terhadap kompleksiti isu ini masih rendah kerana kekurangan pendekatan pembelajaran yang bersifat pengalaman langsung. Oleh itu, kajian ini bertujuan membangunkan *Povera+*, iaitu permainan kad interaktif yang mensimulasikan realiti kemiskinan melalui perspektif sosioekonomi yang berbeza. Metodologi kajian adalah berasaskan reka bentuk inovasi pendidikan, di mana elemen permainan seperti Kad Peranan, Kad Sumber, Kad Strategi, Kad Cabaran dan Kad Peristiwa dibangunkan untuk mencerminkan faktor sebenar yang mempengaruhi kemiskinan. Pemain perlu mengurus sumber seperti makanan, pendidikan, kesihatan, infrastruktur dan pekerjaan secara strategik bagi mengurangkan Skor Kemiskinan. Dapatan menunjukkan bahawa reka bentuk permainan ini berpotensi meningkatkan pemahaman tentang ketidaksetaraan struktur serta menggalakkan pemikiran kritis, empati dan kemahiran membuat keputusan dalam situasi tekanan. Selain itu, elemen kepimpinan turut diterapkan melalui pengurusan sumber, kerjasama dan adaptasi terhadap cabaran tidak dijangka. Kesimpulannya, *Povera+* berfungsi sebagai medium pembelajaran inovatif yang berimpak tinggi dalam meningkatkan kesedaran sosioekonomi. Dari segi pengkomersialan, permainan ini berpotensi dikembangkan sebagai alat pendidikan di sekolah, institusi pengajian tinggi dan organisasi berkaitan pembangunan komuniti serta SDG.

Kata kunci: *Povera+*, kemiskinan, SDG 1, permainan pendidikan, jurang bandar dan luar bandar

1. PENGENALAN

Kemiskinan merupakan isu global yang kompleks dan berterusan, selaras dengan Matlamat Pembangunan Mampan (SDG 1: Tiada Kemiskinan) yang diperkenalkan oleh Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (United Nations, 2015). Walaupun pelbagai usaha telah dijalankan, jurang sosioekonomi antara kawasan bandar dan luar bandar masih ketara, khususnya dari segi akses kepada pendidikan, pekerjaan, kesihatan dan infrastruktur (OECD, 2020).

Kebanyakan pendekatan sedia ada dalam memahami kemiskinan bersifat teoritikal dan kurang memberi pengalaman realistik kepada masyarakat. Hal ini menyebabkan kurangnya empati serta kefahaman mendalam terhadap cabaran sebenar yang dihadapi oleh golongan berpendapatan rendah. Oleh itu, terdapat keperluan untuk membangunkan kaedah pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan berasaskan pengalaman.

Sehubungan itu, kajian ini memperkenalkan *Povera+*, sebuah permainan kad interaktif yang direka untuk mensimulasikan realiti kemiskinan melalui pelbagai latar belakang sosioekonomi. Objektif utama kajian ini adalah untuk:

- (i) membangunkan permainan pendidikan yang mensimulasikan jurang sosioekonomi,
- (ii) meningkatkan kesedaran dan empati terhadap isu kemiskinan dan
- (iii) mengaplikasikan elemen kepimpinan dalam pembuatan keputusan strategik.

Kebanyakan pendekatan sedia ada dalam memahami kemiskinan bersifat teoritikal dan kurang memberi pengalaman realistik kepada masyarakat. Hal ini menyebabkan tahap empati dan pemahaman mendalam terhadap isu kemiskinan masih rendah. Oleh itu, pendekatan pembelajaran berasaskan pengalaman seperti permainan interaktif dilihat lebih berkesan dalam meningkatkan kefahaman pelajar terhadap isu kompleks (Plass et al., 2015).

2. METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan reka bentuk inovasi (design-based research) yang melibatkan pembangunan sistem permainan sebagai alat pembelajaran interaktif.

2.1. Rangka Kerja Permainan

Povera+ direka sebagai permainan kad untuk empat pemain, di mana setiap pemain diberikan peranan sosioekonomi yang berbeza seperti profesional bandar, petani kecil atau wakil komuniti terpinggir. Setiap peranan mempunyai Skor Kemiskinan permulaan dan keperluan sumber yang berbeza.

2.2. Mekanisme Permainan

Permainan ini mengandungi lima komponen utama:

1. Kad Peranan – menentukan latar sosioekonomi pemain
2. Kad Sumber – mewakili keperluan asas (makanan, pendidikan, kesihatan, infrastruktur, pekerjaan)
3. Kad Strategi – membolehkan interaksi sosial dan kerjasama
4. Kad Cabaran – menguji keupayaan membuat keputusan dalam tekanan
5. Kad Peristiwa – mensimulasikan kejadian dunia sebenar seperti bencana dan krisis ekonomi

Pemain perlu mengumpul dan menggabungkan sumber secara strategik untuk mengurangkan Skor Kemiskinan.

2.3. Justifikasi Kaedah

Pendekatan ini dipilih kerana pembelajaran berasaskan permainan terbukti meningkatkan penglibatan, pemikiran kritis dan pemahaman konsep kompleks secara lebih berkesan berbanding kaedah konvensional.

3. DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Pembangunan *Povera+* menunjukkan bahawa simulasi berasaskan permainan mampu menggambarkan realiti ketidaksetaraan sosioekonomi secara lebih jelas dan interaktif. Reka bentuk permainan ini menekankan bahawa kemiskinan bukan berpunca daripada satu faktor sahaja, tetapi hasil interaksi pelbagai elemen seperti pendidikan, kesihatan dan peluang pekerjaan.

Selain itu, perbezaan keperluan sumber antara pemain bandar dan luar bandar berjaya mencerminkan ketidaksamaan struktur dalam masyarakat. Pemain dari luar bandar memerlukan lebih usaha untuk mencapai tahap yang sama, manakala pemain bandar menghadapi tekanan kos hidup dan risiko ekonomi.

Elemen Kad Cabaran dan Kad Peristiwa pula memperkenalkan faktor ketidakpastian, sekali gus melatih pemain membuat keputusan dalam situasi tekanan. Ini secara tidak langsung membina kemahiran kepimpinan seperti adaptasi, pengurusan risiko dan pemikiran strategik.

Pendekatan simulasi ini selari dengan kajian terdahulu yang menunjukkan bahawa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemikiran kritis dan empati dalam kalangan pengguna (Plass et al., 2015).

Secara keseluruhannya, permainan ini berpotensi menjadi alat pendidikan yang berkesan dalam meningkatkan kesedaran sosial dan empati terhadap isu kemiskinan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya, Povera+ merupakan satu inovasi pendidikan yang berjaya mengintegrasikan konsep kemiskinan, ketidaksamaan sosial dan kepimpinan dalam bentuk permainan interaktif. Permainan ini bukan sahaja meningkatkan pemahaman terhadap SDG 1, malah membantu membina kemahiran penting seperti pemikiran kritis, kerjasama dan pembuatan keputusan.

Dari segi cadangan masa hadapan, kajian lanjutan boleh melibatkan ujian pengguna bagi menilai keberkesanan permainan secara empirikal. Selain itu, versi digital juga boleh dibangunkan bagi memperluaskan capaian pengguna.

Dari sudut pengkomersialan, Povera+ berpotensi dipasarkan sebagai kit pendidikan untuk sekolah, universiti dan organisasi pembangunan komuniti. Permainan ini juga boleh digunakan dalam program kesedaran sosial, latihan kepimpinan dan pendidikan berkaitan SDG.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada **Prof. Madya To' Puan Dr. Tengku Elmi Azlina Tengku Muda** atas bimbingan, sokongan dan tunjuk ajar sepanjang pembangunan projek ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Pusat PERMATA@Pintar Negara, Universiti Kebangsaan Malaysia atas sokongan yang diberikan.

RUJUKAN

OECD. (2020). *Rural well-being: Geography of opportunities*. OECD.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. United Nations.