

KAJIAN KEBOLEHGUNAAN E-GAMIFIKASI MINECRAFT *DUNIA FALSAFAH ISLAM*

Kamal Azmi Abd. Rahman¹, Nik Mohamad Firdaus Hilmi Ab Wahab², Nur Syahifa Nadhirah Mohd Khairi², Muhammad Tarmidzi Ibrahim², Mohd Azfar Abdul Malik² & Siti Khadijah Azairi²

¹*Pusat Pengajian Teras, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)*
kamalazmi@usim.edu.my

²*Pelajar, Program Sarjana Muda Pengajian Akidah dan Agama, Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)*

ABSTRAK

Kaedah pembelajaran baharu melalui e-gamifikasi semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Kajian ini memfokuskan kepada pembangunan e-gamifikasi *Dunia Falsafah Islam* dalam Minecraft sebagai alat pengajaran dan pembelajaran bagi kursus Falsafah Islam. Objektif utama kajian adalah untuk mengkaji kebolehgunaan platform ini dalam kalangan pelajar, khususnya dari segi pemahaman, ingatan, dan minat terhadap kursus. Kajian ini berbentuk kuantitatif, di mana data dikumpulkan melalui soal selidik yang telah diedarkan kepada 28 orang pelajar Sarjana Muda Pengajian Akidah dan Agama, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) yang sedang mengikuti kursus Falsafah Islam. Analisis data dilakukan menggunakan perisian SPSS, dengan tumpuan kepada nilai min bagi setiap item. Hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam pengajaran Falsafah Islam diterima baik oleh para pelajar. Hampir semua item mencatatkan nilai min yang tinggi iaitu antara 4.04 (SP 0.63) hingga 4.43 (SP 0.56). Dapatan ini menunjukkan persepsi positif terhadap kebolehgunaan, keberkesanan, serta kemampuan e-gamifikasi *Dunia Falsafah Islam* ini dalam membantu pelajar untuk memahami dan mengingat idea serta tokoh penting dalam Falsafah Islam. Secara keseluruhan, kajian ini membuktikan bahawa e-gamifikasi Minecraft adalah satu pendekatan inovatif dan berkesan dalam memupuk minat pelajar dan meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka dalam kursus Falsafah Islam.

Kata kunci: Dunia Falsafah Islam, E-gamifikasi, Minecraft, Falsafah Islam, pengajaran dan pembelajaran.

1. PENGENALAN

Salah satu inovasi terkini dalam pengajaran dan pembelajaran adalah penggunaan kaedah e-gamifikasi, yang mana menggabungkan unsur permainan dalam pendidikan bagi meningkatkan minat dan penglibatan pelajar (Darejeh & Salim, 2016). Kajian ini memfokuskan kepada kebolehgunaan e-gamifikasi Minecraft dalam konteks pengajaran dan pembelajaran kursus Falsafah Islam. *Dunia Falsafah Islam* adalah nama yang diberikan kepada permainan yang telah dibangunkan dengan menggunakan platform Minecraft. Permainan ini bertujuan membantu pelajar memahami konsep-konsep falsafah serta mengenali tokoh-tokoh utama dalam bidang ini dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Kajian ini menilai persepsi pelajar terhadap

kebolehgunaan platform tersebut serta keberkesanannya dalam memudahkan pembelajaran.

Kajian awal tentang pelaksanaan pembelajaran atas talian dan penggunaan teknologi baru dalam pembelajaran telah mendapati bahawa perlaksanaannya adalah sederhana serta terdapat banyak ruang untuk penambahbaikan bagi kaedah ini antaranya ialah melalui e-gamifikasi (Hussin et al., 2021). Kajian tentang gamifikasi dalam pelaksanaan e-pembelajaran juga telah menarik perhatian ramai pengkaji antara tahun 2015-2020 (Behl et al., 2022), contohnya, terdapat peningkatan terhadap kajian penggunaan gamifikasi (penggunaan elemen permainan dalam konteks bukan rekreasi untuk mendapat manfaat) sebagaimana menjadi alat dalam pendidikan terutamanya dalam jurusan kejuruteraan komputer (Bedwell et al., 2022). Begitu juga kajian pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital dengan menggunakan *Minecraft* dapat meningkatkan pencapaian murid dalam subjek matematik (Tangkui & Keong, 2020; Tangkui, 2021). Selain itu, terdapat beberapa kajian lain juga yang telah menjelaskan tentang peranan e-gamifikasi dalam meningkatkan motivasi – minat pelajar, mencipta suasana pembelajaran yang lebih menarik, menambah kefahaman serta keterlibatan pelajar dalam pembelajaran, dapat menggalakkan tingkah laku pembelajaran yang diinginkan terutamanya pembelajaran secara atas talian dan latihan *role-play* dalam pebagai kursus seperti pengaturcaraan komputer, matematik, keselamatan siber, pendidikan integriti, kesihatan dan kesejahteraan mental (Shahid et al., 2019; Dermeval et al., 2019; Faith Fatokun et al., 2024; Goddixsen et al., 2024; Teerawongpairoj et al., 2024; Aschentrup et al., 2024; Ali et al., 2021; Matlan & Maat, 2021).

Kaedah gamifikasi juga mempunyai banyak manfaat lain lagi antaranya dapat mencipta suasana yang lebih santai dan menjadikan pelajar lebih terbuka untuk menerima kegagalan dan terus berusaha seterusnya dapat membentuk pelajar yang lebih berdaya saing (Ismail & Mohamad Nasri, 2021). Oleh itu, seperti mana manfaat yang diperolehi oleh pelbagai kursus yang telah diajar dengan menggunakan kaedah gamifikasi, pendekatan ini dalam kursus Falsafah Islam juga dapat merangsang minat pelajar untuk menerokai bidang Falsafah Islam yang luas. Pada masa yang sama, e-gamifikasi juga dapat membantu tenaga pengajar menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang menarik. Sesuai dengan elemen permainan dalam pembelajaran, platform *Minecraft* dapat membuka peluang kepada pelajar untuk menonjolkan aspek kreativiti yang interaktif bagi membangun pengalaman pembelajaran yang unik dan berkesan.

Melalui penggunaan platform permainan digital atau e-gamifikasi, pelajar dapat belajar untuk berinteraksi dengan teknologi moden serta mengembangkan kreativiti dan dapat menyelesaikan isu atau permasalahan dengan menggunakan kaedah yang lebih santai dan menarik (Hambali & Lubis, 2022). Tenaga pengajar juga dapat membentangkan kandungan kursus Falsafah Islam dengan cara yang lebih sesuai dan relevan dengan generasi muda yang terdedah dengan permainan atas talian. Oleh itu, pembangunan e-gamifikasi dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari ilmu falsafah, khususnya Falsafah Islam kerana menurut Wan Abdullah (2026), terdapat ramai dalam kalangan mahasiswa yang kurang kesedaran tentang kepentingan falsafah malahan terdapat dalam kalangan mereka yang beranggapan bahawa kursus ini susah dan tidak berfaedah.

2. KAEDAH PENYELIDIKAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menilai kebolehgunaan e-gamifikasi

Minecraft dalam pengajaran Falsafah Islam. Data dikumpulkan melalui kaedah soal selidik yang diedarkan kepada 28 orang pelajar Program Akidah dan Pengajian Agama di Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) yang sedang mengikuti kursus Falsafah Islam. Soal selidik tersebut merangkumi beberapa bahagian yang menilai persepsi pelajar mengenai kemudahan penggunaan, keberkesanan, serta pengalaman keseluruhan mereka menggunakan e-gamifikasi Minecraft dalam pembelajaran.

Setiap item soal selidik diukur menggunakan skala Likert (1 = Sangat Tidak Setuju sehingga 5 = Sangat Setuju), yang membolehkan pelajar memberikan penilaian terhadap pelbagai aspek e-gamifikasi, termasuk kefahaman mereka terhadap isi pelajaran, kemudahan mengingat maklumat, dan minat yang dipupuk melalui platform tersebut. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan perisian SPSS. Analisis deskriptif dilakukan untuk mendapatkan nilai min (purata) bagi setiap item dalam soal selidik. Ini membolehkan kajian mengenal pasti tahap penerimaan dan persepsi positif atau negatif pelajar terhadap penggunaan e-gamifikasi dalam kursus Falsafah Islam.

Selain itu, kajian juga mengambil kira sisihan piawai bagi mengukur tahap variasi atau penyebaran jawapan responden. Sisihan piawai membantu memberikan gambaran tentang sejauh mana pandangan pelajar terhadap penggunaan e-gamifikasi berbeza antara satu sama lain. Melalui pendekatan ini, kajian dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kebolegunaan dan keberkesanan platform e-gamifikasi Minecraft dalam konteks pembelajaran Falsafah Islam.

3. DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Jadual 1. Kebolegunaan Minecraft *Dunia Falsafah Islam*

Bil	Item	STS		TS		TP		S		SS		Min	SP	Tahap
		K	%	K	%	K	%	K	%	K	%			
1.	Saya dapat memahami isi pelajaran Falsafah Islam dengan lebih mudah.	0	0	1	3.57	4	14.29	1	57.14	7	25.00	4.04	0.73	Tinggi
2	Saya dapat mengingat nama ahli falsafah dengan lebih mudah.	0	0	2	7.14	2	7.14	1	50.00	1	35.71	4.14	0.83	Tinggi
3.	Saya mengingat karya penulisan ahli falsafah dengan lebih mudah.	0	0	0	0.00	5	17.86	1	60.71	6	21.43	4.04	0.63	Tinggi
4.	Saya mengingat idea umum ahli falsafah dengan lebih mudah.	0	0	1	3.57	5	17.86	1	50.00	8	28.57	4.04	0.78	Tinggi
5.	Saya teruja dengan reka bentuk dunia Falsafah Islam di dalam e-gamifikasi Minecraft.	0	0	0	0.00	1	3.57	1	50.00	1	46.43	4.43	0.56	Tinggi

6.	Saya dapat belajar tentang Falsafah Islam secara berkumpulan.	0	0	0	0.0 0	3	10.7 1	1 3	46.4 3	1 2	42.8 6	4.32	0.6 6	Tinggi
7.	Saya mendapati penyampaian isi pelajaran adalah teratur dan senang diikuti.	0	0	0	0.0 0	1	3.57	1 9	67.8 6	8	28.5 7	4.25	0.5 1	Tinggi
8.	Saya mendapati susun atur dan tema yang digunakan adalah sesuai dengan kursus Falsafah Islam.	0	0	0	0.0 0	1	3.57	1 5	53.5 7	1 2	42.8 6	4.39	0.5 6	Tinggi
9.	Saya mendapati teks yang terdapat dalam e-gamifikasi Minecraft adalah mudah untuk dibaca.	0	0	2	7.1 4	0	0.00	1 6	57.1 4	1 0	35.7 1	4.21	0.7 7	Tinggi
10.	Saya mendapati arahan dan panduan e-gamifikasi ini mudah untuk difahami.	0	0	0	0.0 0	4	14.2 9	1 4	50.0 0	1 0	35.7 1	4.21	0.6 7	Tinggi
11.	Saya berasa seronok apabila pensyarah menggunakan kaedah e-gamifikasi dalam pengajaran Falsafah Islam.	0	0	0	0	1	3.57	1 5	53.5 7	1 2	42.8 6	4.39	0.5 6	Tinggi
12.	Saya merasakan penggunaan e-gamifikasi Minecraft telah menarik minat saya untuk menerokai tentang Falsafah Islam.	0	0	2	7.1 4	0	0	1 5	53.5 7	1 1	39.2 9	4.25	0.7 8	Tinggi
13.	Saya mudah untuk menggunakan e-gamifikasi Minecraft ini pada mana-mana peranti.	0	0	1	3.5 7	3	10.7 1	1 4	50.0 0	1 0	35.7 1	4.18	0.7 6	Tinggi
KESELURUHAN											4.22	0.6 8	Tinggi	

Berdasarkan kepada dapatan kajian dalam jadual 1, penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam pengajaran Falsafah Islam diterima baik oleh para pelajar. Hampir semua item mencatatkan nilai min yang tinggi, sekitar 4.04 (sp 0.63) hingga 4.43 (sp 0.56), menunjukkan persepsi positif terhadap kebolegunaan dan keberkesanan platform ini dalam membantu mereka memahami dan mengingat konsep serta tokoh dalam Falsafah Islam. Pelajar merasakan e-gamifikasi membantu mereka

mengingat nama ahli falsafah (min: 4.14 / sp 0.83), karya penulisan ahli falsafah (min: 4.04 / sp 0.63), dan idea umum mereka (min: 4.04 / sp 0.78) dengan lebih mudah. Pelajar juga teruja dengan reka bentuk dunia Falsafah Islam dalam Minecraft (min: 4.43 / sp 0.56), serta merasakan ia menarik minat mereka untuk belajar lebih mendalam tentang subjek ini (min: 4.25 / sp 0.78). Kebanyakan pelajar mendapati arahan dan panduan mudah difahami (min: 4.21 / sp 0.67), dan mereka dapat menggunakan aplikasi ini pada pelbagai peranti dengan mudah (min: 4.18 / sp 0.76). Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi dalam e-pembelajaran, khususnya menggunakan Minecraft, berkesan dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan pengalaman belajar Falsafah Islam.

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya, kajian ini mendapati bahawa pelajar menerima platform e-gamifikasi Dunia Falsafah Islam dengan baik, dengan nilai min keseluruhan 4.22 (tinggi) dengan nilai sisihan piawai 0.68. Penggunaan e-gamifikasi dapat meningkatkan daya ingatan pelajar terhadap nama ahli falsafah, karya, dan idea utama dalam falsafah mereka. Selain itu, minat pelajar terhadap subjek juga dapat dipertingkatkan melalui reka bentuk permainan Minecraft Dunia Falsafah Islam yang interaktif. Ini menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadikan subjek lebih menarik dan relevan bagi pelajar. Oleh itu, pendekatan e-gamifikasi ini dalam pendidikan boleh dipertimbangkan sebagai strategi yang berkesan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran terutama dalam kursus Falsafah Islam.

PENGHARGAAN

Projek penyelidikan ini telah didaftarkan di bawah *Projek Penyelidikan Biduni Mizanniyah 2024* dengan kod PPPI/BM/PPT/USIM/17924

RUJUKAN

- Ali, A., Abbas, L. N., & Mohamad Sabiri, A. (2021). Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108–122.
- Aschentrup, L., Steimer, P. A., Dadaczynski, K., Mc Call, T., Fischer, F., & Wrona, K. J. (2024). Effectiveness of gamified digital interventions in mental health prevention and health promotion among adults: a scoping review. *BMC Public Health*, 24(1), 69. <https://doi.org/10.1186/s12889-023-17517-3>
- Bedwell, K., Garaccione, G., Coppola, R., Ardito, L., & Morisio, M. (2022). BIPMIN: A Gamified Framework for Process Modeling Education. *Information*, 14(1), 3. <https://doi.org/10.3390/info14010003>
- Behl, A., Jayawardena, N., Pereira, V., Islam, N., Giudice, M. Del, & Choudrie, J. (2022). Gamification and e-learning for young learners: A systematic literature review, bibliometric analysis, and future research agenda. *Technological Forecasting and Social Change*, 176, 121445. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121445>
- Darejeh, A., & Salim, S. S. (2016). Gamification Solutions to Enhance Software User Engagement—A Systematic Review. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 32(8), 613–642. <https://doi.org/10.1080/10447318.2016.1183330>

- Dermeval, D., Albuquerque, J., Bittencourt, I. I., Isotani, S., Silva, A. P., & Vassileva, J. (2019). GaTO: An Ontological Model to Apply Gamification in Intelligent Tutoring Systems. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 2. <https://doi.org/10.3389/frai.2019.00013>
- Faith Fatokun, Zalizah Awang, Suraya Hamid, Johnson O. Fatokun, & Azah Norman. (2024). Cybersecurity Knowledge Deterioration and the role of Gamification Intervention. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 43(1), 66–94. <https://doi.org/10.37934/araset.43.1.6694>
- Goddiksen, M. P., Allard, A., Armond, A. C. V., Clavien, C., Loor, H., Schöpfer, C., Varga, O., & Johansen, M. W. (2024). Integrity games: an online teaching tool on academic integrity for undergraduate students. *International Journal for Educational Integrity*, 20(1), 7. <https://doi.org/10.1007/s40979-024-00154-7>
- Hambali, K., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), 58–64.
- Hussin, M. N., Wazir, R., & Abd. Rahman, K. A. (2021). Kajian Awal Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Atas Talian dalam Kalangan Mahasiswa Pengajian Islam di Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS). *Jurnal Pengajian Islam*, 14(1), 148–159.
- Ismail, M., & Mohamad Nasri, N. (2021). Keberkesanan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggeris dari Segi Penglibatan Murid dan Pengekalan Pembelajaran. *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR)*, 4(10), 49–61.
- Matlan, S. J., & Maat, S. M. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 217–227. <https://doi.org/10.55057/jdprd.2021.3.4.18>
- Shahid, M., Wajid, A., Haq, K. U., Saleem, I., & Shujja, A. H. (2019). A Review of Gamification for Learning Programming Fundamental. *2019 International Conference on Innovative Computing (ICIC)*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/ICIC48496.2019.8966685>
- Tangkui, R. (2021). Kesan Penggunaan Minecraft Terhadap Pencapaian dan Motivasi Murid Tahun 5 dalam Perimeter dan Luas. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik Malaysia*, 12(2), 51–66. <https://doi.org/10.37134/jpsmm.vol12.2.4.2022>
- Tangkui, R., & Keong, T. C. (2020). Peningkatan Pencapaian dalam Pecahan: Kerangka Konseptual untuk Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Menggunakan Minecraft. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 7, 75–90. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/view/3911>
- Teerawongpairoj, C., Tantipoj, C., & Sipiayruk, K. (2024). The design and evaluation of gamified online role-play as a telehealth training strategy in dental education: an explanatory sequential mixed-methods study. *Scientific Reports*, 14(1), 9216. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-58425-9>