

PENDIDIKAN RENCANA

Gamifikasi suntik motivasi pelajar semasa P&P



Oleh Norshahriah Abdul Wahab 18 Julai 2021, 1:06 pm



Gamifikasi atau *gamification* adalah penggunaan kaedah pemikiran dan mekanik permainan dalam konteks untuk menarik minat pelajar menyelesaikan masalah dengan lebih kreatif dan inovatif. Gamifikasi dilihat dapat meningkatkan motivasi dan semangat pelajar sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) dengan kaedah memberi ganjaran bagi setiap tugas yang diberikan. Ganjaran boleh diberi dalam bentuk mata markah (*score*), lencana (*badge*) atau nama pelajar di dalam senarai nama markah teratas (*leader board*).

Elemen gamifikasi mempunyai ciri-ciri yang mampu untuk menarik minat pelajar, meningkatkan motivasi diri pelajar malahan menggalakkan penyertaan pelajar dengan aktiviti-aktiviti yang disediakan oleh pengajar. Pelajar dapat mempelajari sesuatu teori, konsep serta praktikal bagi kursus pengajaran tertentu dengan menggarapkan elemen interaktiviti semasa proses P&P berjalan.

Bersesuaian dengan konsep pengetahuan ataupun *body of knowledge*, kebanyakan kursus yang ditawarkan di peringkat sijil, diploma, sarjana muda mahupun pascasiswazah, pengaplikasian gamifikasi ini mampu untuk membantu model pengetahuan pelajar melalui aplikasi permainan serius yang dibangunkan dalam P&P. Menurut kajian, dikatakan elemen gamifikasi mampu merangsang hormon dopamina di otak pelajar. Hal ini kerana otak akan bertindak balas secara semula jadi terhadap rangsangan hormon tersebut apabila menjangkakan sesuatu yang menarik akan terjadi seperti mendapat ganjaran dalam permainan yang disediakan modul P&P. Hormon dopamina yang juga dikenali sebagai *happiness hormone* ini boleh meningkat secara berperingkat sehingga mencapai 100 peratus ketika pelajar bermain permainan video dalam gamifikasi yang disediakan.

POPULAR



Muhyiddin mi
segerakan
bantuan ke
kawasan banji

19 Ogos 2021, 9:25



Telur ayam
MARDI untuk
kesihatan mat

19 Ogos 2021, 9:15



Mat Ariffin
macam 'karan
bertempur
dengan komu

19 Ogos 2021, 9:15



Kes Covid-19
meningkat di
Perlis, jumlah
pesakit
'melimpah' di

19 Ogos 2021, 9:15

KOSMO! TERKINI

Pendakwah terkenal tiba di Buk

Sebagai contoh, elemen gamifikasi seperti *point badges* dan *leader board* mampu meningkatkan semangat pelajar untuk mengumpul sebanyak mungkin markah bagi setiap tugas yang berjaya diselesaikan supaya mendapat ganjaran lebih besar seperti nama mereka disenarai di *leader board* teratas.

Tambahan lagi, gamifikasi juga membolehkan pelajar mendapatkan jawapan segera bagi setiap soalan selepas selesai menjawabnya. Maklum balas secara pantas dan segera ini membolehkan pelajar melihat semula jawapan mereka dan menilai semula jika mereka membuat kesilapan. Dengan ini, proses pembelajaran dengan cara membuat pembetulan akan menjadi lebih pantas berbanding menggunakan kaedah manual seperti pelajar menghantar tugas/latihan dan menunggu disemak oleh pensyarah yang mungkin memakan masa lebih lama berbanding kaedah gamifikasi.

Kaedah ini membolehkan pelajar belajar daripada kesilapan malah saling berlumba-lumba secara positif untuk mengumpul markah jika berjaya menjawab dengan betul dan banyak yang akhirnya menjadi individu teratas di dalam *leader board* bagi sesuatu kursus pengajaran.

Secara kesimpulannya, gamifikasi ini perlu dipelbagaikan dan diperkayakan dengan elemen-elemen *multimedia fusion* supaya dapat mengisi ruang dan jurang dalam kepelbagaian gaya pembelajaran pelajar kita.

Profesor Madya Dr. Norshahriah Abdul Wahab ialah Penyelaras E-Pembelajaran Universiti, Pejabat Timbalan Naib Canselor Akademik & Antarabangsa, Universiti Pertahanan Nasional Malaysia.