

PEMBANGUNAN E-GAMIFIKASI MINECRAFT BAGI KURSUS FALSAFAH ISLAM: SATU KAJIAN KEPERLUAN BERDASARKAN KEPADA PANDANGAN PAKAR

The Development of Minecraft E-Gamification for Islamic Philosophy Course: A Needs Study Based on the Views of Experts

Kamal Azmi Abd. Rahman

Pusat Pengajian Teras, Universiti Sains Islam Malaysia

Corresponding Author; email: kamalazmi@usim.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.33102/abqari.vol32no2.663>

Submission date: 17/05/2025

Accepted date: 28/09/2025

Published date: 31/10/2025

Abstrak

Lonjakan 9 dalam Pelan Tindakan Pendidikan Tinggi Malaysia 2022-2025 menjelaskan tentang kepentingan pembelajaran dalam talian dan juga penggunaan teknologi yang terkini. E-gamifikasi merupakan salah satu kaedah yang selari dengan keperluan pembelajaran dalam talian dan juga menepati saranan penggunaan teknologi terkini tersebut. Oleh itu, kajian ini membincangkan tentang keperluan pembangunan e-gamifikasi bagi kursus Falsafah Islam dengan menggunakan platform permainan Minecraft. Fokus utama kajian adalah untuk menilai pandangan pakar iaitu ahli akademik dalam bidang falsafah dan pemikiran Islam terhadap penggunaan elemen gamifikasi dalam konteks pengajaran dan pembelajaran kursus tersebut. Metodologi kajian ini melibatkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan kaedah temu bual bersama pakar. Data temu bual pakar akan dianalisis secara tematik dengan menggunakan perisian Atlas.ti. Tema kajian telah dibina berdasarkan kepada objektif dan persoalan kajian iaitu tentang keperluan, cabaran dan manfaat berkaitan dengan pembangunan e-gamifikasi Minecraft bagi kursus falsafah Islam. Hasil kajian mendapati bahawa terdapat keperluan penggunaan teknologi seperti penggunaan kaedah e-gamifikasi dalam pengajaran kursus Falsafah Islam. Ini kerana e-gamifikasi dapat menjadi alat yang efisien untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar terhadap kandungan kursus. Namun, terdapat cabaran penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam kursus Falsafah Islam pada aspek kandungan, teknikal dan konsep seperti penggambaran istilah abstrak falsafah di dalam dunia Minecraft. Hasil kajian dapat memberikan pandangan tentang kepentingan gamifikasi dalam meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran Falsafah Islam. Kajian ini juga secara tidak langsung memberikan sumbangan kepada pemahaman tentang strategi pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan Islam.

Kata kunci: E-gamifikasi, Minecraft, Falsafah Islam, kualitatif dan pakar

Abstract

Ninth leap in the Malaysian Higher Education Action Plan 2022-2025 outlines the importance of online learning and the use of the latest technology. E-gamification is one of the methods that is in line with the needs of online learning and meets the recommendations of using the latest technology. Therefore,

this study discusses the need for e-gamification development for the Islamic Philosophy course using the Minecraft game platform. The focus of the study is to evaluate the views of experts, namely academics in the field of Islamic philosophy and thought, on the use of gamification elements in the context of the teaching and learning of the course. The methodology of this study involves a qualitative approach by using interview methods with experts. The expert interview data will be analyzed thematically using Atlas.ti software. The research theme has been built based on the objectives and research questions which are about the needs, challenges, and benefits related to the development of Minecraft e-gamification for Islamic philosophy courses. The results of the study found that there is a need for the use of technology such as the use of e-gamification methods in the teaching of Islamic Philosophy courses. This is because e-gamification can be an efficient tool to increase students' interest and understanding of course content. However, there are challenges in the use of Minecraft e-gamification in the Islamic Philosophy course in term of its content, technical and conceptual aspects such as the depiction of philosophical abstract terms in the world of Minecraft. The results of the study are expected to provide insight into the importance of gamification in improving the effectiveness of teaching and learning Islamic Philosophy. This study also indirectly contributes to the understanding of innovative learning strategies in the context of Islamic education.

Keywords: E-gamification, Minecraft, Islamic Philosophy, qualitative and experts

PENGENALAN DAN LATAR BELAKANG KAJIAN

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis keperluan pembangunan e-gamifikasi kursus Falsafah Islam dengan menggunakan platform Minecraft. E-gamifikasi ialah penggunaan elemen permainan video dalam konteks bukan permainan untuk meningkatkan penglibatan dan prestasi pengguna atau pemain secara dalam talian (Darejeh & Salim, 2016). Dalam konteks pendidikan, elemen-elemen permainan dalam e-gamifikasi diselaraskan bagi tujuan pembelajaran dan memupuk motivasi pelajar serta meningkatkan penerimaan mereka terhadap kandungan kursus yang diajar secara konvensional di dalam bilik kuliah. Hal ini kerana teknologi merupakan instrumen penting yang dapat menimbulkan minat pelajar dan memperkaya pengalaman mereka terutama dalam konteks pembelajaran dalam talian.

Kajian awal tentang pelaksanaan pembelajaran dalam talian dan penggunaan teknologi baru dalam kalangan mahasiswa Pengajian Islam di Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (UIS) mendapati bahawa pembelajaran secara dalam talian adalah sederhana dengan skor min 2.83 (Hussin et al., 2021). Kajian juga mendapati bahawa terdapat banyak ruang untuk penambahbaikan terhadap pembelajaran dalam talian pada masa hadapan yang boleh dilakukan bagi memastikan ianya dapat berjalan dengan lebih efisien. Salah satu kaedah untuk mempelbagaikan dan menambah baik kaedah pembelajaran dalam talian bersama dengan penggunaan teknologi adalah melalui kaedah e-gamifikasi.

Ini kerana e-gamifikasi boleh dianggap sebagai salah satu medium terkini dalam pembelajaran dalam talian. Malahan konsep gamifikasi dalam pelaksanaan e-pembelajaran 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 dalam 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).

Oleh yang demikian, pendekatan gamifikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman pelajar sekaligus meningkatkan skor pencapaian pelajar berbanding dengan kaedah tradisional. Selain itu, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga menawarkan faedah lain seperti suasana pembelajaran yang lebih santai, pelajar lebih mudah dalam menerima kegagalan dan terus mencuba. Oleh itu, terdapat peningkatan tumpuan pada bahan pembelajaran, pengalaman baru dan dapat melahirkan pelajar yang sentiasa berdaya saing (Ismail & Mohamad Nasri, 2021). Walau bagaimanapun, perhatian kurang diberikan oleh pengkaji terhadap kajian e-gamifikasi bagi kursus Pengajian Islam terutamanya pengajaran kursus Falsafah Islam. Oleh kerana itu, kajian dan inovasi dalam pembelajaran kursus Pengajian Islam perlulah dijalankan dengan lebih aktif agar sentiasa seiring dengan perkembangan dan keperluan pendidikan semasa.

Seperti mana manfaat yang diperolehi oleh pelbagai kursus yang telah diajar dengan menggunakan kaedah gamifikasi, pendekatan ini dalam kursus Falsafah Islam juga sudah tentu 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. Namun demikian, aspek keberkesanan penggunaan e-gamifikasi dalam kursus Falsafah Islam masih perlu diberikan perhatian dengan lebih mendalam bagi kajian masa hadapan. Walaupun minat dan trend meningkat terhadap permainan pendidikan dan persekitaran pembelajaran berasaskan permainan, terdapat bilangan kajian yang terhad yang boleh membantu guru menilai permainan yang paling berkesan dalam bidang mereka dan konteks pembelajaran yang berbeza (Tonbuloglu, 2024).

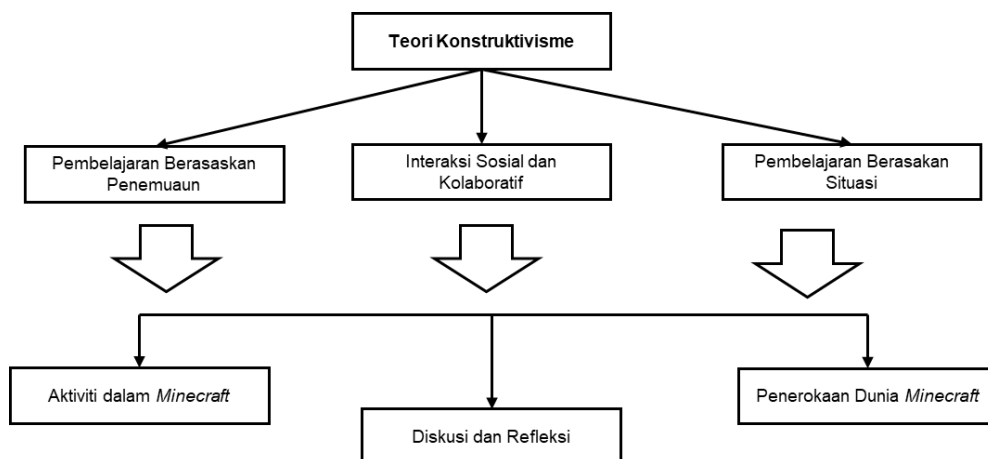
Kajian yang dijalankan ini pada dasarnya cuba untuk menganalisis keperluan pendekatan terkini dalam bidang Pengajian Islam khususnya Falsafah Islam melalui penggunaan teknologi e-gamifikasi. Ini dapat membuka ruang baharu bagi kerja-kerja inovasi dalam pembelajaran agama, mengubah cara konsep-konsep agama Islam disampaikan dan difahami oleh pelajar. Malahan, usaha ini juga dilihat sesuai dengan kehendak atau pun keperluan teknologi semasa. 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.

Falsafah merupakan subjek yang bersifat abstrak dan mempunyai kaitan dengan pelbagai aliran pemikiran manusia. Walaupun mempunyai peranan praktikal yang boleh dimanfaatkan oleh manusia, ilmu falsafah secara asalnya adalah bersifat teoretikal (Zakaria & Long, 2013). Oleh itu, usaha kepada pembangunan ini sudah tentu mempunyai cabaran tersendiri kerana ianya adalah satu usaha untuk menterjemah perbincangan abstrak dan teoretikal dalam bentuk digital dan permainan. Apatah lagi, kedudukan atau pun populariti kursus Falsafah Islam itu sendiri yang agak terkebelakang dan tidak mendapat tempat dalam kerangka pendidikan Malaysia berbanding kursus-kursus lain (Wan Abdullah, 2006). Namun demikian, tidak dapat dinafikan dalam konteks pendidikan tinggi terkini terdapat usaha-usaha ke arah mempopularkan kursus falsafah melalui usaha kerajaan dalam memperkenalkan kursus Falsafah dan Isu Semasa pada tahun 2019 sebagai mata pelajaran wajib di peringkat pengajian tinggi. Oleh itu, pembangunan e-gamifikasi mungkin 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.

Minecraft dipilih sebagai platform e-gamifikasi bagi kursus Falsafah Islam kerana ia bersifat terbuka dan fleksibel. Permainannya berasaskan prinsip “*sandbox*” yang membolehkan pelajar membina, meneroka dan berinteraksi dalam persekitaran maya secara kreatif (Cipollone et al., 2014). Ini merupakan antara keunikan Minecraft berbanding platform permainan lain yang bersifat linear atau bergantung kepada aturan yang telah ditetapkan. Oleh itu, ia membuka ruang kepada pensyarah dan

pelajar untuk menyesuaikan kandungan kursus Falsafah Islam yang bersifat abstrak secara kreatif mengikut objektif pembelajaran. Kemampuan Minecraft untuk disesuaikan mengikut keperluan membolehkan pembangunan persekitaran maya yang menampilkan nilai dan makna yang berkaitan dengan Falsafah Islam dilakukan tanpa perlu mengubah kandungan asal permainan secara teknikal. Malahan, Minecraft adalah platform yang berkesan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemikiran aras tinggi pelajar kerana sifatnya yang menyokong pembelajaran aktif dan kolaboratif (Nebel et al., 2016). Maka, pemilihan Minecraft bukan sahaja berdasarkan popularitinya, tetapi juga kerana potensinya untuk diterapkan dalam pedagogi berasaskan nilai dan pemikiran kritis secara lebih fleksibel dan berkesan (Absher, 2015).

Konstruktivisme digunakan sebagai kerangka teori dalam kajian ini. Teori ini dapat memberikan asas pedagogi yang kukuh bagi pembangunan e-gamifikasi Minecraft dalam pengajaran kursus Falsafah Islam. Seperti Rajah 1, konstruktivisme berpandangan bahawa pelajar membina pengetahuan melalui pengalaman aktif, interaksi sosial dan refleksi sendiri bukan sekadar menerima maklumat secara pasif (Vygotsky, 1980). Dalam konteks ini, Minecraft menawarkan persekitaran pembelajaran yang terbuka dan interaktif di mana pelajar dapat meneroka, membina dan mengaitkan konsep falsafah Islam dengan pengalaman pembelajaran mereka sendiri. Aktiviti seperti membina struktur yang melambangkan konsep etika, nilai atau tokoh falsafah Islam serta karya mereka membolehkan pelajar menerapkan makna melalui tindakan dan kolaborasi. Ini selari dengan prinsip pembelajaran berasaskan masalah, pembelajaran sendiri dan penerokaan yang ditekankan dalam pendekatan konstruktivisme. Penggunaan pendekatan ini juga membina pemikiran kritis dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kandungan kursus melalui pengalaman yang kontekstual dan bermakna. Justeru, teori konstruktivisme menyokong pembangunan inovatif dalam pengajaran Falsafah Islam yang lebih berkesan dan berpusatkan pelajar.



Rajah 1: Kerangka Kajian Melalui Adaptasi Teori Konstruktivisme (Vygotsky, 1980)

Oleh itu, kajian ini mengumpulkan pandangan pakar dalam bidang Falsafah Islam untuk menilai keperluan, manfaat serta cabaran yang mungkin dihadapi dalam memperkenalkan e-gamifikasi dalam pengajaran Falsafah Islam. Dapatan daripada analisis ini akan memberikan input berguna kepada ahli akademik dan penyelidik terutamanya dalam bidang Falsafah Islam untuk memahami bagaimana teknologi permainan seperti Minecraft dapat dimanfaatkan secara efektif dalam konteks pembelajaran.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian berbentuk kualitatif ini mengumpul data dengan menggunakan kaedah temu bual separa berstruktur bersama dua informan yang terdiri daripada pakar iaitu tenaga pengajar kursus Falsafah Islam di institusi pengajian tinggi Malaysia. Pemilihan informan dibuat secara bertujuan, melibatkan dua orang pakar yang memenuhi kriteria berikut: (i) mempunyai Ijazah Doktor Falsafah dalam bidang Usuluddin, Akidah atau Pemikiran Islam, (ii) mempunyai pengalaman mengajar kursus Falsafah Islam sekurang-kurangnya lima tahun, (iii) aktif menjalankan aktiviti akademik seperti penyelidikan dan

penerbitan juga dalam bidang tersebut (iv) pernah terlibat dalam pembangunan kurikulum dan (v) mempunyai pengetahuan atau pengalaman dalam teknologi pendidikan.

Pemilihan dua pakar bagi kajian ini menepati keperluan kerana ia membolehkan penyelidik menyelami secara mendalam pandangan dan pengalaman pakar dalam pengajaran kursus Falsafah Islam serta penerapan teknologi pendidikan terutama untuk mengenal pasti keperluan, manfaat dan cabaran dalam pembangunan e-gamifikasi berasaskan Minecraft sebagai alat bantu pengajaran Falsafah Islam. Walaupun jumlah informan yang kecil dan tidak mencapai ketepuan data (Guest et al., 2006), ia boleh dianggap wajar kerana kajian ini tidak berhasrat mencapai kebolehulungan statistik (*statistical generalizability*) seperti dalam kajian kuantitatif. Sebaliknya kajian ini lebih menekankan kedalaman makna dan konteks melalui pemilihan informan pakar dan proses pembinaan tema (Sharp, 2003). Oleh itu, pandangan pakar dalam kajian ini sangat signifikan dalam menentukan keperluan pembangunan e-gamifikasi kursus Falsafah Islam dan dapat membantu dalam mengenalpasti kaedah penting atau cara-cara untuk mengintegrasikan nilai dan prinsip Falsafah Islam secara konsisten dan sahih ke dalam pengalaman permainan Minecraft.

Satu set soalan separa struktur telah dibangunkan sebagai panduan penyelidik dalam sesi temu bual bagi mendapatkan maklum balas daripada pakar yang telah dipilih. Pembangunan soalan ini adalah berdasarkan kepada tema dalam objektif iaitu keperluan, manfaat dan cabaran dalam pembangunan e-gamifikasi Falsafah Islam di Minecraft. Selain daripada itu, soalan ini juga dapat mengenalpasti elemen-elemen permainan yang sesuai untuk disertakan dalam pembangunan e-gamifikasi Falsafah Islam. Data temubual pakar dianalisis dengan menggunakan persisian Atlas.ti berdasarkan kepada tema dan objektif kajian. Proses analisis data temubual pakar melibatkan tiga fasa utama: (i) pengekodan terbuka terhadap transkrip temubual, (ii) pengelompokan kod kepada kategori yang bermakna dan (iii) penjanaan tema berdasarkan hubungan antara kategori. Tema utama yang dikenalpasti ialah keperluan, manfaat dan cabaran pembangunan e-gamifikasi dalam konteks kursus Falsafah Islam. Ketiga-tiga tema ini menepati proses pembangunan program atau inovasi pendidikan yang perlu mengenal pasti bukan sahaja keperluan pengguna, tetapi juga potensi hasil serta kekangan yang mungkin dihadapi (Matlan & Maat, 2021).

Oleh kerana kajian ini hanya melibatkan dua orang pakar sebagai informan, strategi triangulasi data juga telah dilaksanakan dengan membandingkan analisis dapatan temubual dengan sumber literatur yang relevan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keabsahan dan kebolehpercayaan analisis tema yang dikenal pasti. Ini kerana triangulasi sumber merupakan kaedah penting dalam penyelidikan kualitatif yang membolehkan pengesahan silang antara pelbagai sumber data (Denzin, 2017). Justeru, persamaan dan pengukuhan tema antara dapatan temubual dan rujukan sumber literatur menyokong kesahan awal tema yang dikenal pasti dalam kajian ini. Oleh itu, kaedah triangulasi ini dapat menjamin kesahan data walaupun dengan bilangan informan minimum apatah lagi hasil analisis kualitatif bergantung kepada kedalaman maklumat dan kesahihan proses interpretasi data.

PERBINCANGAN HASIL KAJIAN

Demografi pakar

Kedua-dua pakar yang telah dilantik untuk ditemubual di dalam kajian ini merupakan pakar dalam bidang Falsafah Islam. Kajian ini akan menggunakan samaran P1 kepada pakar pertama manakala P2 kepada pakar 2. Kaedah penetapan nama samaran atau *pseudonym* adalah untuk memudahkan proses mengenal indetiti sebenar informan dan pada masa yang sama dapat mengekalkan kerahsiaan indetiti sebenar peserta atau informan daripada khalayak.

Jadual 1: Profil Demografi Pakar

Kod	Jantina	Nama IPT	Umur	Ijazah Tertinggi	Bidang	Pengalaman Mengajar
P1	Perempuan	Universiti Islam Antarabangsa Selangor (UIS)	40-49 tahun	Doktor Falsafah	Falsafah dan Pemikiran	>5 tahun
P2	Lelaki	Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA)	40-49 tahun	Doktor Falsafah	Falsafah dan Pemikiran	>5 tahun

P1 adalah seorang pakar perempuan daripada Universiti Islam Antarabangsa Selangor manakala P2 adalah seorang pakar lelaki daripada Universiti Sultan Zainal Abidin. Mereka berdua juga sedang menjawat jawatan pensyarah di jabatan pengajian Usuluddin di institusi masing-masing. Kedua-duanya telah berusia lebih daripada 40 tahun dan memperolehi Ijazah Doktor Falsafah dalam bidang Usuluddin. P1 dan P2 juga mempunyai pengalaman mengajar kursus Falsafah Islam lebih daripada lima tahun di institusi masing-masing. Malahan kedua-duanya juga aktif menulis dan menerbitkan jurnal dalam bidang falsafah dan pemikiran Islam.

Berkaitan dengan aspek pemarkasaan penggunaan teknologi baharu dalam pengajaran semasa bagi kursus Falsafah Islam, terdapat perbezaan amalan bagi kedua-dua pakar. Ini kerana P1 lebih selesa untuk menggunakan kaedah dalam talian seperti kuiz dalam talian dan Kahoot dalam pengajarannya manakala P2 lebih cenderung untuk menggunakan kaedah konvensional walaupun tetap meraikan kepelbagaian kaedah lain seperti tayangan video dalam kelas.

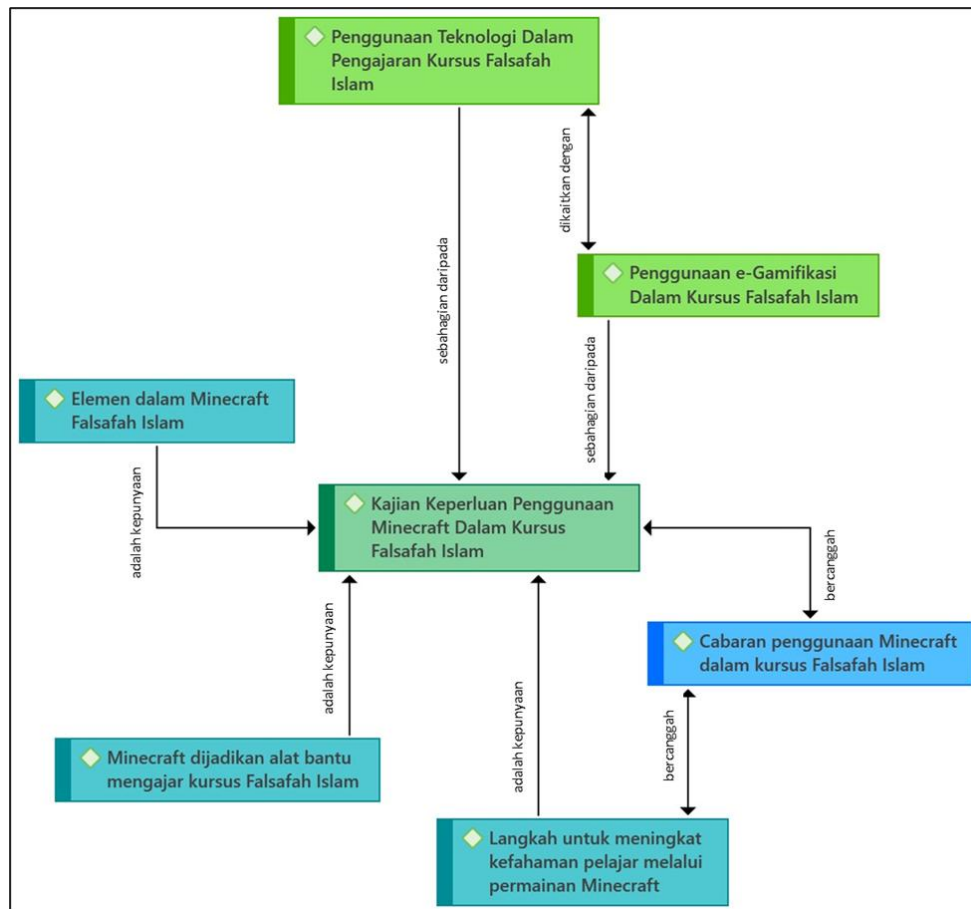
Analisis Keperluan Pembangunan e-Gamifikasi *Minecraft* Falsafah Islam

Rajah 2 memaparkan struktur hubungan antara tema-tema utama dalam kajian keperluan pembangunan dan penggunaan Minecraft sebagai alat bantu pengajaran bagi kursus Falsafah Islam yang telah dijana oleh perisian Atlas.ti. Tema utama yang menjadi teras kajian ialah keperluan terhadap penggunaan pendekatan teknologi dalam pengajaran falsafah, khususnya menerusi integrasi e-gamifikasi. Kaedah e-gamifikasi dilihat sebagai satu cabang aplikasi teknologi pendidikan yang mampu merangsang penglibatan pelajar secara aktif melalui elemen permainan digital yang direka bentuk untuk mencapai objektif pembelajaran. Pendekatan yang menjadi pilihan kajian ialah permainan Minecraft kerana sifatnya interaktif dan fleksibel sesuai bagi kursus Falsafah Islam.

Penggunaan Minecraft sebagai alat bantu pengajaran adalah didasari oleh keperluan kaedah pengajaran yang mengutamakan peningkatan kefahaman pelajar. Namun begitu, rajah 2 turut memaparkan tema yang bertentangan dan bercanggah dengan fokus kajian iaitu tentang cabaran penggunaan Minecraft dalam kursus Falsafah Islam. Tema ini menunjukkan bahawa walaupun terdapat banyak potensi, masih ada cabaran yang perlu diberi perhatian dalam penggunaan e-gamifikasi Minecraft bagi kursus Falsafah Islam. Perbincangan rajah ini secara keseluruhan menggambarkan satu model konseptual yang bukan sahaja menghubungkan potensi dan cabaran dalam penggunaan teknologi pengajaran, tetapi juga membentuk asas kepada pendekatan pengajaran yang inovatif dan terkini.

Kesemua tema ini telah dijana melalui pengekodan terbuka yang kemudian dikelompokkan kepada kategori. Kod dan kategori tersebut dirumuskan sebagai tema utama berdasarkan persamaan makna dan corak data. Setiap tema dihuraikan dengan merujuk kepada petikan data temu bual serta disokong oleh dapatan kajian terdahulu. Penjelasan terperinci tentang ketiga-tiga tema tersebut boleh didapati dalam perbincangan seterusnya. Bagi menghuraikan dapatan tersebut berdasarkan kepada objektif kajian dan data temubual, perbincangan adalah tertumpu kepada tiga iaitu: (1) Keperluan pembangunan e-gamifikasi dalam pengajaran Falsafah Islam; (2) Manfaat pelaksanaan Minecraft; dan

(3) Cabaran dalam penerapan e-gamifikasi Minecraft. Selain itu, kajian telah membentuk satu tema tambahan sebagai tema yang keempat iaitu tentang kandungan atau elemen dalam permainan Minecraft Falsafah Islam.



Rajah 2: Hubungan tema kajian yang dijana dengan perisian Atlas.ti

Tema pertama dalam kajian ini adalah berkenaan dengan keperluan pembangunan e-gamifikasi Minecraft bagi kursus Falsafah Islam. Secara keseluruhannya seperti dalam Rajah 1, kedua-dua pakar bersetuju bahawa terdapat keperluan terhadap penggunaan teknologi seperti kaedah e-gamifikasi dalam pengajaran kursus Falsafah Islam. Ini kerana kedua-dua pakar P1 dan P2 bersepakat tentang kepentingan integrasi teknologi dalam pembelajaran Falsafah Islam. Tambahan pula, kaedah e-gamifikasi menepati lonjakan 9 dalam Pelan Tindakan Pendidikan Tinggi Malaysia 2022-2025 yang melihat akan kepentingan pembelajaran dalam talian tahap global (Pelan Tindakan Pendidikan Tinggi Malaysia 2022-2025, 2022)(Pelan Tindakan Pendidikan Tinggi Malaysia 2022-2025, 2022). Konsep e-gamifikasi juga menurut Behl et al. (2022) telah mendapat perhatian dalam pelaksanaan e-pembelajaran yang terkini. P1 menyatakan bahawa pembangunan e-gamifikasi merupakan satu usaha yang baik dan turut menyatakan bahawa penggunaan kaedah tersebut dalam pengajaran dapat menarik minat pelajar. Ini seperti mana yang dinyatakan:

Penggunaan e-gamifikasi secara tidak langsung dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari falsafah menerusi permainan (P1)

Selain daripada manfaat kepada pelajar, P2 menjelaskan bahawa e-gamifikasi dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar kursus Falsafah Islam sebagai alat bantu mengajar di dalam kelas:

...boleh dijadikan alat bantu dan mengekalkan kaedah kuliah secara konvensional (P2)

Ini kerana beliau berpandangan bahawa kuliah secara konvensional masih signifikan dan perlu dikekalkan. Hambali & Lubis (2022) turut menyatakan tentang perkara yang sama iaitu gamifikasi boleh dijadikan alat atau pendekatan interaktif yang menggalakkan pelajar untuk berfikir dan bukan sekadar penerima informasi sahaja.

Kaedah gamifikasi dan penggunaan permainan *game online* juga merupakan rutin pelajar atau mahasiswa hari ini. Permainan dalam talian merupakan permainan elektronik yang sangat popular dalam kalangan generasi masa kini dan mereka lebih gemar bermain secara dalam talian bagi mengisi masa lapang mereka (Wan Ahmad et al., 2022)(Wan Ahmad et al., 2022). Secara purata, para pelajar boleh menghabiskan masa sehingga lapan jam sehari menggunakan peralatan teknologi elektronik untuk bermain permainan dalam talian (Kirin et al., 2022). Oleh yang demikian, penggunaan gamifikasi menepati rutin aktiviti harian pelajar dan dapat menarik minat mereka dalam meneroka ilmu Falsafah Islam. Pembangunan e-gamifikasi sudah tentu dapat memberikan respon atau persepsi yang positif dalam kalangan mahasiswa yang mengambil kursus Falsafah Islam. Ini seperti yang dinyatakan oleh P1:

Namun apa yang pasti dengan pendekatan game yang menjadi 'kegilaan' anak muda hari ini pastinya akan menimbulkan persepsi yang lebih positif terhadap ilmu falsafah (P1)

Tema kedua bagi perbincangan analisis keperluan ialah tentang manfaat penggunaan kaedah gamifikasi dalam pembelajaran. Penggunaan elemen permainan bukan sahaja dapat menarik minat pelajar tetapi juga memudahkan tugas guru (Matlan & Maat, 2021). Dalam konteks pembelajaran kursus Falsafah Islam dengan menggunakan kaedah e-gamifikasi Minecraft, ia dapat dimanfaatkan bagi membantu pelajar dalam mengingat konsep penting dalam falsafah, nama-nama ahli falsafah dan karya mereka seperti yang telah dinyatakan oleh P2:

Untuk membantu dalam sekadar mengingat konsep penting, nama ahli falsafah dan karya mereka, ia boleh dilakukan. (P2)

Ini kerana penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan gamifikasi yang berteraskan teknologi dalam pengajaran membantu pelajar untuk mengingat dengan lebih baik (Ali et al., 2021). Kelebihan gamifikasi ini sangat sesuai bagi kursus Falsafah Islam yang mempunyai banyak istilah, nama ahli falsafah dan karya mereka yang perlu dihafal dan difahami.

Tema ketiga yang telah dibina hasil daripada temu bual bersama pakar adalah tentang cabaran dalam pembangunan e-gamifikasi Minecraft Falsafah Islam. Walaupun dengan keperluan dan manfaat yang telah dibincangkan terdapat cabaran dalam pembangunan Minecraft kursus Falsafah Islam. Antara cabaran utama dalam pembangunan e-gamifikasi ini ialah usaha untuk menggambarkan atau menterjemah istilah abstrak falsafah di dalam dunia Minecraft. Ini kerana elemen penting permainan dalam talian adalah pada aspek visualnya. Oleh yang demikian, cabaran yang perlu dihadapi ialah usaha untuk mengintegrasikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip Islam (terutamanya Falsafah Islam) ke dalam permainan Minecraft secara konsisten dan sahih. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh P1:

Saya tidak tahu secara jelas bagaimana proses game Minecraft ini berlaku. Perlu difikirkan dengan baik tentang kandungannya (P1)

P2 juga menyatakan tentang cabaran yang sama berkenaan dengan kandungan permainan kerana kursus falsafah adalah berkenaan dengan idea dan teori.

Perincian subjek ini lebih bersifat teoritikal kognatif dan idea. (P2)

Selain daripada cabaran kandungan kursus, satu lagi cabaran yang perlu diambil kira dalam pembangunan e-gamifikasi Minecraft bagi kursus Falsafah Islam ialah tentang aspek keberkesannya. Ini kerana, tenaga pengajar perlu memastikan bahawa permainan yang digunakan dalam pengajaran kursus Falsafah Islam dapat memberikan manfaat dan kefahaman kepada pelajar tentang kursus yang diajarkan.

Cabaran utama juga adalah untuk pelajar tidak hanya seronok bermain tetapi dalam masa yang sama kita dapat memastikan permainan ini memupuk minat pelajar terhadap falsafah. (P1)

Oleh kerana terdapat cabaran yang dinyatakan, maka setiap e-gamifikasi yang dibangunkan hendaklah dinilai dan kerja-kerja penambahbaikan hendaklah sentiasa berlaku. Poses penilaian inilah juga yang telah dilakukan oleh penghasilan gamifikasi yang lain sebelum ini (Ali et al., 2021; Aschentrup et al., 2024; Ismail & Mohamad Nasri, 2021)(Ali et al., 2021; Aschentrup et al., 2024; Ismail & Mohamad Nasri, 2021)

Selain daripada aspek keperluan, manfaat dan cabaran seperti yang dinyatakan di dalam objektif, kajian turut mengenal pasti satu lagi tema baru dan penting hasil daripada temu bual yang telah dijalankan. Tema keempat ini adalah tentang elemen dan kandungan Minecraft falsafah Islam. Kedua-dua pakar telah memberikan cadangan berkenaan dengan elemen penting dalam pembangunan e-gamifikasi ini. P1 mencadangkan agar kandungan permainan yang dibangunkan bagi kursus Falsafah Islam tersebut selari dengan rangka kursus dan rancangan mengajar. Ia hendaklah menepati dan selari dengan hasil pembelajaran kursus, tahap kesukaran dan keberkesanannya. Manakala P2 mencadangkan kandungan Minecraft hendaklah tidak terlalu kompleks, menekankan aspek asas dalam falsafah dan mudah. Selain itu, P1 juga mengingatkan bahawa pembangunan e-gamifikasi ini perlu dirancang dengan rapi agar kursus ini dapat memberikan manfaat kepada pelajar:

Perancangan yang rapi penting dalam memastikan kesan yang baik. Pelajar perlu sedar akan kepentingan ilmu falsafah - bagaimana menjawab persoalan pemikiran masa kini. (P1)

Dapatan ini dapat membentuk asas bagi pembinaan modul atau reka bentuk e-gamifikasi yang lebih sistematik dan berfokus serta usaha berterusan dalam penambahbaikan amalan pengajaran Falsafah Islam melalui pendekatan inovatif.

KESIMPULAN

Daripada analisis pandangan pakar terhadap keperluan pembangunan e-gamifikasi menggunakan platform Minecraft bagi kursus Falsafah Islam, beberapa kesimpulan penting dapat dibuat. Pertama adalah berkenaan dengan kepentingan dan potensi integrasi teknologi melalui pembangunan e-gamifikasi Minecraft dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran Falsafah Islam. E-gamifikasi dapat menjadi alat yang efisien untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman pelajar terhadap kandungan kursus serta dapat merangsang minat pelajar dan mencipta pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kedua, terdapat cabaran dalam implementasi e-gamifikasi bagi kursus Falsafah Islam terutamanya pada aspek kandungan, teknikal dan konsep. Selain itu, cabaran utama adalah untuk memastikan e-gamifikasi yang dibangunkan dengan menggunakan platform Minecraft dapat memberikan manfaat ilmu kepada pelajar dan bukan sekadar bermain sahaja. Bagi memastikan kandungan permainan adalah sahih, proses pembangunan permainan perlu menganalisis dengan teliti untuk memastikan bahawa elemen dan kandungan permainan yang disediakan sesuai dengan keperluan kurikulum Falsafah Islam serta mampu menyampaikan pemikiran dan nilai tersebut tanpa mengurangkan kualiti pengalaman permainan. Ini termasuk aspek kebolehgunaan, kestabilan serta ketersediaan sumber yang diperlukan untuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran melalui platform Minecraft secara berterusan. Selain itu, semua elemen yang diterapkan dalam pembangunan e-gamifikasi hendaklah berdasarkan kepada rangka kursus dan bahan rujukan sah yang diguna pakai dalam pengajaran sedia ada.

Oleh kerana kajian ini merupakan kajian keperluan yang menggunakan data literatur dan juga temu bual pakar, kajian masa hadapan boleh ditumpukan pada aspek pembangunan e-gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran kursus Falsafah Islam kerana ianya dapat membentang dapatan yang objektif terhadap kaedah pengajaran baharu (secara dalam talian) dalam bidang falsafah dan pengajian

Islam. Pembangunan platform e-gamifikasi yang sesuai dengan keperluan kurikulum Falsafah Islam hendaklah mengambil kira aspek kebolegunaan, kestabilan, dan juga sumber tenaga pakar. Namun demikian, keberkesanan penggunaan e-gamifikasi dalam kursus Falsafah Islam masih perlu diberikan perhatian dengan lebih mendalam dalam kajian masa hadapan. Oleh itu, kajian turut mencadangkan agar penyelidikan lanjutan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau kaedah campuran yang melibatkan pelajar dan pensyarah lain bagi mengesahkan dan memperluaskan dapatan ini.

PENGHARGAAN

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

RUJUKAN

- Absher, A. (2015, October 27). *From Minecraft to Mindcraft: Using Minecraft to Teach Historical Thinking*. Processhistory.Org.
- Ali, A., Abbas, L. N., & Mohmad 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>
- Cipollone, M., Schifter, C. C., & Moffat, R. A. (2014). Minecraft as a Creative Tool: A Case Study. *International Journal of Game-Based Learning*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2014040101>
- 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>
- Denzin, N. K. (2017). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. Routledge.
- 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>
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How Many Interviews Are Enough? *Field Methods*, 18(1), 59–82. <https://doi.org/10.1177/1525822X05279903>
- 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.
- Kirin, A., Mustapha, A. S., Abdul Rahim, M. H., Ahmad, S., & Syed Abu Bakar, S. K. (2022). Impak Game Online Terhadap Moral dan Sosial Pelajar: Kajian Kes Pelajar UTHM Pagoh. *Advances in Humanities and Contemporary Studies*, 3(1), 25–33.
- 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/jdpd.2021.3.4.18>
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining learning and crafting scientific experiments: A literature review on the use of Minecraft in education and research. *Educational Technology & Society*, 19(2), 355–366.
- Pelan Tindakan Pendidikan Tinggi Malaysia 2022-2025*. (2022).
- 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>
- Sharp, C. A. (2003). Qualitative Research and Evaluation Methods (3rd ed.). *Evaluation Journal of Australasia*, 3(2), 60–61. <https://doi.org/10.1177/1035719X0300300213>
- 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., & Sipiyaruk, 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>
- Tonbuloglu, B. (2024). An evaluation of game-based computer science course designs: The example of minecrafteu. *Education and Information Technologies*, 29(4), 4843–4883. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11996-y>
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wan Abdullah, W. S. (2006). Pengajian Falsafah Islam di Institusi Pengajian Tinggi Awam Malaysia: Sukatan, Masalah dan Cabaran Pengajian. *Afkar: Jurnal Akidah & Pemikiran Islam*, 7, 197–226.
- Wan Ahmad, W. M. I. F., Mohd, S. M., Abdul Wahab, A. N., Mohamad Jan, N., Kamarudin, S., & Kaco, H. (2022). Online Game: Current Trend Among Malaysian Secondary School’s Student. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 7(45), 492–500. <https://doi.org/10.35631/IJEPC.745037>
- Zakaria, I., & Long, A. S. (2013). Titik Temu Antara Falsafah dan Kehidupan Praktis. *International Journal of Islamic Thought*, 3(1), 37–44. <https://doi.org/10.24035/ijit.03.2013.003>