

KAJIAN KEBOLEHGUNAAN E-GAMIFIKASI MINECRAFT BAGI KURSUS FALSAFAH ISLAM

USABILITY STUDY OF MINECRAFT E-GAMIFICATION FOR AN ISLAMIC PHILOSOPHY COURSE

Kamal Azmi Abd. Rahman*

Pusat Pengajian Teras, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

Nik Mohamad Firdaus Hilmi Ab Wahab

Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

Nur Syahifa Nadhirah Mohd Khairi

Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

Muhammad Tarmidzi Ibrahim

Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

Mohd Azfar Abdul Malik

Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

Siti Khadijah Azairi

Fakulti Kepimpinan dan Pengurusan, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)
Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia.

**Corresponding Author's Email: kamalazmi@usim.edu.my*

Article History:

Received : 19 March 2025

Accepted : 10 April 2025

Published : 26 June 2025

© Penerbit Universiti Islam Melaka

To cite this article:

Abd Rahman, K. A., Ab Wahab, N. M. F. H., Mohd Khairi, N. S. N., Ibrahim, M. T., Abdul Malik, M. A. & Azairi, S. K. (2025). Kajian Kebolehgunaan E-Gamifikasi Minecraft bagi Kursus Falsafah Islam. *Jurnal 'Ulwan*, 10(1), 340-350.

ABSTRAK

Kaedah pembelajaran baharu melalui e-gamifikasi semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Kajian ini memfokuskan kepada pembangunan e-gamifikasi dengan menggunakan platform Minecraft sebagai alat pengajaran dan pembelajaran bagi kursus Falsafah Islam. Objektif utama kajian adalah untuk mengkaji kebolegunaan 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 ADP 4063 Falsafah Islam. Analisis data dilakukan menggunakan perisian perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 26.0 secara deskriptif untuk mendapatkan nilai min (purata) bagi setiap item dalam soal selidik. Hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam pengajaran Falsafah Islam diterima baik oleh para pelajar dengan purata nilai min keseluruhan yang tinggi iaitu antara 4.04 (SP 0.63) hingga 4.43 (SP 0.56). Ini menunjukkan bahawa penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam kursus Falsafah Islam dapat meningkatkan pemahaman, ingatan, minat, dan keterlibatan pelajar secara signifikan. 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. Oleh itu, kajian pada masa hadapan boleh meneroka kepelbagaian elemen gamifikasi lain dan juga boleh melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih pelbagai dari segi latar belakang pendidikan untuk memperkukuh generalisasi dapatan.

Kata kunci: kebolegunaan, e-gamifikasi, minecraft, falsafah Islam, pengajaran dan pembelajaran

ABSTRACT

The new learning method through e-gamification is gaining increasing attention in the educational world. This study focuses on the development of e-gamification using the Minecraft platform as a teaching and learning tool for an Islamic Philosophy course. The main objective of this study is to examine the usability of this platform among students, particularly in terms of comprehension, memory retention, and interest in the course. This is a quantitative study in which data were collected through a questionnaire distributed to 28 undergraduate students in the Bachelor of Akidah and Religion Studies program at Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), who are currently taking the ADP 4063 Islamic Philosophy course. Data analysis was conducted using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) software version 26.0 descriptively to obtain the mean values for each item in the questionnaire. The results indicate that the use of Minecraft e-gamification in Islamic Philosophy teaching is well-received by students, with an overall high mean value ranging from 4.04 (SD 0.63) to 4.43 (SD 0.56). This demonstrates that using Minecraft e-gamification in the Islamic Philosophy course can significantly enhance students' understanding, memory retention, interest, and

engagement. Overall, this study proves that Minecraft e-gamification is an innovative and effective approach to fostering student interest and enhancing their learning experience in the Islamic Philosophy course. Future studies may explore a variety of other gamification elements and involve a larger and more diverse sample in terms of educational background to strengthen the generalizability of the findings.

Keywords: *usability, e-gamification, minecraft, Islamic philosophy, teaching and learning*

1.0 PENGENALAN

Pada era revolusi industri 4.0 yang semakin berkembang pesat, kaedah pembelajaran turut berubah seiring dengan teknologi digital untuk menarik minat pelajar dan meningkatkan keberkesanan pengajaran. 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). Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi pelajar melalui pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan. Selain itu, penggunaan gamifikasi secara dalam talian juga merupakan salah satu kaedah penambahbaikan bagi pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran dalam talian serta penggunaan teknologi baru (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; Teerawongpairaj et al., 2024; Aschentrup et al., 2024; Ali et al., 2021; Matlan & Maat, 2021).

Dalam kajian ini, kebolehgunaan e-gamifikasi khususnya menggunakan platform permainan popular seperti *Minecraft* telah mendapat perhatian khusus dalam kajian ini. *Minecraft*, yang pada asalnya sebuah permainan komputer, kini dikenali sebagai platform pendidikan yang membolehkan pelajar belajar melalui pengalaman bermain. Keupayaan *Minecraft* untuk mencipta dunia maya yang fleksibel dan berinteraksi secara kreatif menjadikannya sesuai digunakan dalam

pelbagai bidang ilmu. Tambahan pula Minecraft turut memperkenalkan Minecraft Education (<https://education.minecraft.net/en-us>) yang dikhususkan kepada pengguna yang terlibat bidang Pendidikan iaitu guru atau pensyarah dan pelajar atau mahasiswa. Dalam kursus Falsafah Islam, pendekatan ini membuka peluang baru untuk menghubungkan teori falsafah dengan pengalaman pembelajaran yang praktikal dan interaktif. Kajian kebolehgunaan e-gamifikasi menggunakan Minecraft bagi kursus Falsafah Islam ini menjadi penting untuk mengenal pasti sejauh mana keberkesanan pendekatan ini dalam pembelajaran falsafah khususnya Falsafah Islam

Pembelajaran Falsafah Islam yang merangkumi konsep-konsep abstrak dan mendalam sering kali sukar difahami sepenuhnya oleh pelajar, terutama bagi mereka yang baru berkecimpung dalam bidang ini. Selain itu, untuk memahami pemikiran falsafah juga, pelajar perlu mengingat nama-nama tokoh falsafah dan juga karya-karya mereka yang signifikan. Oleh itu, dengan menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, konsep-konsep ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah menarik dan difahami. Gamifikasi menerusi Minecraft membolehkan pelajar meneroka falsafah melalui simulasi dunia maya, yang pada akhirnya membantu mereka mengingat dan memperkukuhkan pemahaman terhadap topik falsafah Islam yang diajar.

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.

Apatah lagi, 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.

Kajian ini juga bertujuan untuk menilai kebolehgunaan Minecraft sebagai medium pengajaran dan pembelajaran kursus falsafah Islam. Melalui penilaian ini, beberapa aspek seperti kesesuaian ciri-ciri permainan, reka bentuk interaktif, dan kemudahan penggunaan akan dianalisis untuk melihat sejauh mana Minecraft dapat menyokong pembelajaran kursus Falsafah Islam berdasarkan kepada pengalaman pelajar. Kajian ini menilai persepsi pelajar terhadap kebolehgunaan

platform tersebut serta keberkesanannya dalam memudahkan pembelajaran. Hasil daripada kajian ini diharapkan dapat memberikan panduan dalam merancang pendekatan pengajaran gamifikasi yang lebih berkesan untuk subjek-subjek falsafah lain. Kajian ini juga diharapkan bukan sahaja memberikan sumbangan kepada perkembangan teknologi dalam pendidikan falsafah Islam tetapi juga sebagai rujukan bagi usaha-usaha seterusnya dalam mengaplikasikan gamifikasi dalam bidang pendidikan.

2.0 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 ADP 4063 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. Responden yang terlibat dalam kajian diberi penerangan berkaitan tujuan kajian ini dijalankan. Sekiranya terdapat pertanyaan atau masalah semasa hendak menjawab soal selidik, responden dibenarkan bertanya terus kepada pengkaji atau pembantu yang telah dilantik. Edaran borang soal selidik dilakukan secara atas talian selepas responden selesai menjalani proses PdP selama dua minggu dengan menggunakan Minecraft.

Setiap item soal selidik diukur menggunakan skala Likert seperti dalam Jadual 1 yang membolehkan pelajar memberikan penilaian terhadap pelbagai aspek e-gamifikasi Minecraft, termasuk kefahaman mereka terhadap isi pelajaran, kemudahan mengingat maklumat, dan minat yang dipupuk melalui platform tersebut. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 26.0. 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.

Jadual 1: Skala Likert

Skala	Tahap
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Tidak pasti
4	Setuju
5	Sangat setuju

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 kebolehgunaan dan keberkesanan platform e-

gamifikasi Minecraft dalam konteks pembelajaran Falsafah Islam. Skor min diukur berdasarkan Jadual 2 pengukuran skor min dan interpretasi 4 tahap oleh Nunnally & Bernstein (1994).

Jadual 2: Jadual Interpretasi Skor Min (Nunnally & Bernstein, 1994)

Skor min	Interpretasi
1.00 – 2.00	Rendah
2.01 – 3.00	Sederhana Rendah
3.01 – 4.00	Sederhana Tinggi
4.01 – 5.00	Tinggi

3.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian seperti yang terdapat dalam Jadual 3 menunjukkan bahawa pelajar menunjukkan tahap pemahaman yang tinggi terhadap pelajaran Falsafah Islam melalui e-gamifikasi Minecraft dengan min 4.04 dan sisihan piawai 0.73. Sebanyak 82.14% pelajar bersetuju atau sangat bersetuju bahawa mereka dapat memahami isi pelajaran dengan lebih mudah menggunakan kaedah e-gamifikasi ini. Hal ini kerana penggunaan gamifikasi dapat memberikan kesan positif terhadap pemahaman pelajar (Abdullah & Abdul Razak, 2021). Manakala, sebanyak 85.71% pelajar merasakan mereka dapat mengingat nama ahli falsafah dengan lebih mudah melalui e-gamifikasi, dengan min 4.14 dan sisihan piawai 0.83. Ini menunjukkan bahawa aspek visual dan interaktif dalam Minecraft membantu dalam mengukuhkan ingatan pelajar. Penggunaan Minecraft memudahkan pelajar mengingat karya-karya ahli falsafah dengan min 4.04 dan sisihan piawai 0.63. Ini menggambarkan bahawa pendekatan visual dan konteks dalam permainan membantu pelajar mengenali karya-karya dengan lebih baik. Dapatan menunjukkan bahawa 78.57% pelajar bersetuju atau sangat bersetuju bahawa mereka dapat mengingat idea-idea umum ahli falsafah dengan lebih mudah, menghasilkan min 4.04 dan sisihan piawai 0.78. Ini kerana kaedah gamifikasi membuka ruang kepada kaedah pengulangan uji cuba juga dapat membantu kepada pelajar untuk mengingat dan menghafal (Syafitri, 2023).

Selain itu, pelajar juga sangat tertarik dengan reka bentuk dunia Falsafah Islam dalam Minecraft, dengan skor min tertinggi iaitu 4.43 dan sisihan piawai 0.56. Hampir 97% pelajar bersetuju bahawa reka bentuk ini meningkatkan minat dan keterujaan mereka dalam pembelajaran. Hal ini adalah bertepatan dengan tujuan utama gamifikasi iaitu untuk memberi motivasi dan juga merangsangkan minat murid dengan mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain (Subramaniam & Mydin Kutty, 2022). Skor min 4.32 dan sisihan piawai 0.66 menunjukkan bahawa pelajar dapat belajar secara kolaboratif dan berinteraksi dengan rakan sekelas melalui Minecraft, yang menyokong pembelajaran secara berkumpulan dalam kursus Falsafah Islam. Persepsi tinggi terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi ini disebabkan pelajar dapat melakukan aktiviti secara berkumpulan semasa proses PdP melalui penerapan elemen permainan. Bahan pembelajaran yang menerapkan elemen permainan dapat menarik penglibatan pelajar untuk melaksanakan aktiviti secara berkumpulan (Mat Husin Nur Syuhada, 2023).

Jadual 3: 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	16	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	14	50.00	10	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	17	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	14	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	14	50.00	13	46.43	4.43	0.56	Tinggi
6.	Saya dapat belajar tentang Falsafah Islam secara berkumpulan.	0	0	0	0.00	3	10.71	13	46.43	12	42.86	4.32	0.66	Tinggi
7.	Saya mendapati penyampaian isi pelajaran adalah teratur dan senang diikuti.	0	0	0	0.00	1	3.57	19	67.86	8	28.57	4.25	0.51	Tinggi
8.	Saya mendapati susun atur dan tema yang digunakan adalah sesuai dengan kursus Falsafah Islam.	0	0	0	0.00	1	3.57	15	53.57	12	42.86	4.39	0.56	Tinggi

9.	Saya mendapati teks yang terdapat dalam e-gamifikasi Minecraft adalah mudah untuk dibaca.	0	0	2	7.14	0	0.00	16	57.14	10	35.71	4.21	0.77	Tinggi
10.	Saya mendapati arahan dan panduan e-gamifikasi ini mudah untuk difahami.	0	0	0	0.00	4	14.29	14	50.00	10	35.71	4.21	0.67	Tinggi
11.	Saya berasa seronok apabila pensyarah menggunakan kaedah e-gamifikasi dalam pengajaran Falsafah Islam.	0	0	0	0	1	3.57	15	53.57	12	42.86	4.39	0.56	Tinggi
12.	Saya merasakan penggunaan e-gamifikasi Minecraft telah menarik minat saya untuk menerokai tentang Falsafah Islam.	0	0	2	7.14	0	0	15	53.57	11	39.29	4.25	0.78	Tinggi
13.	Saya mudah untuk menggunakan e-gamifikasi Minecraft ini pada mana-mana peranti.	0	0	1	3.57	3	10.71	14	50.00	10	35.71	4.18	0.76	Tinggi
KESELURUHAN												4.22	0.68	Tinggi

Sebanyak 96.43% pelajar bersetuju bahawa penyampaian isi pelajaran adalah teratur dan senang diikuti, dengan min 4.25 dan sisihan piawai 0.51. Ini menunjukkan bahawa Minecraft menyampaikan pelajaran secara sistematik. Susun atur dan tema dalam Minecraft disesuaikan dengan baik untuk kursus Falsafah Islam, dengan min 4.39 dan sisihan piawai 0.56. Hampir semua pelajar merasakan elemen visual ini membantu dalam menyesuaikan diri dengan kandungan falsafah yang abstrak. Pelajar juga merasakan teks dalam Minecraft mudah dibaca, dengan min 4.21 dan sisihan piawai 0.77. Sebanyak 92.85% pelajar bersetuju bahawa teks tersebut jelas dan tidak mengganggu pembelajaran. Arahan dalam Minecraft mudah difahami oleh pelajar, seperti yang ditunjukkan oleh min 4.21 dan sisihan piawai 0.67. Ini memastikan pelajar dapat mengikuti aktiviti dengan lancar. Sebanyak 96.43% pelajar merasa seronok apabila pensyarah menggunakan e-gamifikasi, dengan min 4.39 dan sisihan piawai 0.56, menunjukkan bahawa kaedah ini meningkatkan keterlibatan pelajar secara signifikan. Penggunaan Minecraft meningkatkan minat pelajar untuk menerokai lebih lanjut mengenai Falsafah Islam, dengan min 4.25 dan sisihan piawai 0.78. Ini membuktikan bahawa e-gamifikasi merangsang minat pelajar terhadap subjek tersebut. Pelajar mendapati Minecraft mudah diakses pada pelbagai peranti, dengan min 4.18 dan sisihan piawai 0.76, yang penting untuk memastikan pembelajaran fleksibel dan boleh dicapai. Ini kerana salah satu kelebihan utama Minecraft versi education adalah penawaran pembelajaran fleksibel kepada pengguna (Leahy et al., 2023).

Secara keseluruhan, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam kursus Falsafah Islam telah memberikan kesan positif terhadap pemahaman, ingatan, keterlibatan, dan minat pelajar dalam subjek tersebut. Keseluruhan skor min yang diperoleh adalah 4.22 dengan sisihan piawai 0.68, menunjukkan bahawa majoriti pelajar sangat berpuas hati dengan penggunaan e-gamifikasi ini dan menilainya pada tahap yang tinggi.

4.0 KESIMPULAN

Kesimpulannya, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan e-gamifikasi Minecraft dalam kursus Falsafah Islam dapat meningkatkan pemahaman, ingatan, minat, dan keterlibatan pelajar secara signifikan. Pelajar memberikan penilaian yang tinggi terhadap kesesuaian susun atur, reka bentuk dunia maya, serta kemudahan penggunaan platform Minecraft sebagai alat pembelajaran. Kebanyakan pelajar merasakan pendekatan ini membantu mereka memahami konsep abstrak falsafah dengan lebih baik, selain menambah minat mereka dalam menerokai subjek Falsafah Islam. Secara keseluruhannya, e-gamifikasi ini terbukti sebagai pendekatan yang efektif dan berpotensi untuk diterapkan dalam bidang pengajian falsafah dan subjek lain yang kompleks. Oleh itu, pendekatan e-gamifikasi dalam pendidikan boleh dipertimbangkan sebagai strategi yang berkesan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran terutama dalam kursus Falsafah Islam. Untuk kajian masa hadapan, kajian boleh meneroka elemen gamifikasi lain, seperti sistem ganjaran atau tahap kesukaran yang berbeza, untuk melihat kesan ke atas motivasi dan prestasi pelajar. Kajian juga boleh melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih pelbagai dari segi latar belakang pendidikan untuk memperkukuh generalisasi dapatan. Selain itu, kajian longitudinal boleh dijalankan untuk menilai kesan jangka panjang e-gamifikasi ini terhadap pemahaman pelajar dalam falsafah Islam dan penguasaan konsep-konsep falsafah yang mendalam.

Penghargaan

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

Sumbangan Pengarang

Abd Rahman, K. A., Ab Wahab, N. M. F. H., Mohd Khairi, N. S. N., Ibrahim, M. T., Abdul Malik, M. A. dan Azairi, S. K., kesemua penulis telah terlibat secara menyeluruh dalam setiap peringkat proses penerbitan artikel ini, bermula daripada pembangunan idea, pengumpulan dan analisis data, penulisan manuskrip, semakan literatur, hinggalah kepada penyuntingan akhir sebelum artikel dihantar kepada penerbit.

Penolakan Tuntutan

Manuskrip ini belum diterbitkan di tempat lain dan semua penulis telah bersetuju dengan penyerahannya dan mengisytiharkan tiada konflik kepentingan pada manuskrip.

RUJUKAN

- Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *JQSS-Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*, 5.
- 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>
- 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.
- Leahy, D., Alfrey, L., Blannin, J., Welch, R., & Jeanes, R. (2023, May 25). *How students can use Minecraft to build Future Healthy places in the community*. Monash University.
- Mat Husin Nur Syuhada. (2023). Tahap Minat dan Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu. *PENDETA*, 14(2), 131–145. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol14.2.11.2023>
- 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>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric Theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.

- 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., & 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>