



Jumaat, April 15, 2016

MENGENAI KAMI | PENYELIDIKAN | AKADEMIK | JARINGAN | ANTARABANGSA | KEHIDUPAN KAMPUS | PERKHIDMATAN

| A- | A+ | EN | RU | AR

**BERITA »**

### Gamifikasi pendekatan baharu dalam pengajaran mampu tingkat pemahaman pelajar



Oleh: **Noor Eszereen Juferi**

Foto: **Marina Ismail**

SERDANG – Gamifikasi atau 'gamification' - pendekatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P), akan menjadikan proses P&P lebih menarik, interaktif serta mengasyikkan (engaging) .

Ia selaras dengan hasrat Menteri Pendidikan Tinggi, Dato' Seri Idris Jusoh dalam ucapan Tahun Baharu 2016 yang mahu pendekatan kepada pendidikan fleksibel ditingkatkan melalui inovasi yang dikenali sebagai gamifikasi atau 'gamification'.

Beliau turut menyarankan supaya satu inisiatif dibentuk di kalangan mereka yang berkebolehan untuk membangunkan gamifikasi, dengan menerapkan nilai dan budaya tempatan supaya kaedah ini berjaya dijadikan alat P&P serta dapat memberi kefahaman kepada masyarakat dan pelajar terhadap nilai budaya serta identiti negara.

Pensyarah Kanan, Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi (FBMK), Universiti Putra Malaysia (UPM), Prof. Madya Dr. Normahdiah Sheikh Said berkata dengan gamifikasi dalam pengajaran, pelajar mampu menyelesaikan permasalahan sukar dalam situasi seakan 'game'.

"Ini akan menjadikan proses P&P menjadi lebih menarik, interaktif dan engaging. Pelajar akan memperoleh peluang serta mendapat maklum balas segera untuk menyelesaikan masalah," katanya.



Penggunaan Model NEMD dalam kaedah pengajaran Student-Centred Learning (SCL) bukan sahaja menimbulkan minat kepada pelajar malah memberi kesan positif kepada pelajar UPM ketika P&P.

Prof. Madya Dr. Normahdiah yang menjalankan kajian secara berperingkat selama hampir lima tahun telah membina teori serta modul berdasarkan ciri-ciri yang mampu menarik pelajar iaitu Theory of Engagement Features yang dikenali GIFCES (Goals, Immediacy, Feedback, Construct, Experience, Simulation).

"Teori ini telah membuktikan kanak-kanak mempunyai sifat yang mahu diberi ruang untuk menyelesaikan permasalahan secara berperingkat serta menyukai untuk merasa lebih berkuasa dalam menyelesaikan permasalahan," katanya.

Model itu mendapat pengiktirafan Pingat Emas di peringkat UPM , Pingat Gangsa di peringkat kebangsaan (PECIPTA) dan Pingat Emas di peringkat antarabangsa di Pameran Reka Cipta British (BIS), London.

Melalui Model NEMD, beliau berjaya mencipta beberapa produk penyelidikan multimedia bersama penyelidik dan pelajar serta menubuhkan syarikat AR Reality Maya Sdn. Bhd. untuk mengkomersialkan produk, antaranya adalah STAR Kit (Story Telling Augmented Reality Kit), A copyrighted Statutory Declaration (SD) NEMD Model, dan DESARICE.

Ciri-ciri Model NEMD boleh diaplikasikan dalam pengajaran dan pendidikan, malah boleh mengasyikkan pelajar dalam menghasilkan pembelajaran yang positif.

"Apabila pengajaran menggunakan gamifikasi diambil positif oleh masyarakat, sesuatu permasalahan yang sukar akan boleh diselesaikan," katanya.

Prof. Madya Dr. Normahdiah yang berkhidmat di UPM sejak tahun 1999 berkata 'games' pada dunia masa kini adalah fenomena yang bermula daripada kanak-kanak berusia muda sehingga ke umur yang matang kerana mereka terdedah kepada era teknologi baharu. - UPM

RSS | Dasar Privasi | Dasar Keselamatan | Penafian | Notis Hakcipta | Peta Laman | Bantuan | Jumlah Pelawat :  
Paparan terbaik menggunakan Internet Explorer, Safari, Firefox, Google Chrome dengan resolusi 800 x 600 dan 1024 x 768 (S1)

@2013 Universiti Putra Malaysia  
Kemaskini Terakhir : 14 Apr 2016

