

Aplikasi gamifikasi bertemakan ancaman siber

Oleh GHAZALI ALIAS | 15 Februari 2023, 8:20 am



SAKINAH (kanan) bersama rakan pensyarah USIM menunjukkan beberapa anugerah yang berjaya diperoleh menerusi penciptaan aplikasi Cyberpoly.

KESEDARAN terhadap ancaman siber merupakan salah satu usaha yang perlu dipergiat bagi menangani isu jenayah dalam talian.

Kurangnya pendedahan terhadap ancaman siber menjadikan jenayah tersebut masih berleluasa serta melibatkan ramai mangsa.

Melihat kepada perkara itu, Timbalan Dekan Fakulti Sains dan Teknologi, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Prof. Madya Dr. Sakinah Ali Pitchay telah mencipta satu aplikasi gamifikasi yang dinamakan sebagai Cyberpoly.

Menurutnya, aplikasi tersebut merupakan gamifikasi mudah alih untuk kempen kesedaran keselamatan siber.

“Aplikasi ini direka bentuk untuk meningkatkan kesedaran keselamatan mengenai serangan siber kepada masyarakat digital.

“Ia merangkumi permainan papan pembelajaran yang menyeronokkan dan interaktif,” katanya.

Menariknya, Cyberpoly direka bagi menangani tiga isu iaitu perubahan tingkah laku dalam talian, masalah kekurangan pengetahuan berkaitan pencegahan serangan siber dan meningkatkan kesedaran terhadap serangan siber.

Usaha berkenaan diharap dalam membantu mengekalkan motivasi serta momentum pembelajaran.

Tambah Sakinah, Cyberpoly direka untuk meningkatkan minat pengguna supaya lebih cakna tentang keselamatan siber dengan cara lebih menarik.

Cyberpoly merupakan idea asal penyelia kepada pelajar tahun akhir program Sains Komputer (Keselamatan dan Jaminan Maklumat), USIM iaitu Anis Syahira Suhaimi.

Pelajar tersebut berjaya menyediakan satu aplikasi gamifikasi berasaskan pendidikan yang bertemakan ancaman siber.

Jelas Sakinah yang juga merupakan Ketua Penyelidik Cyberpoly, inovasi tersebut merupakan aplikasi mudah alih yang mengandungi kuiz interaktif mengenai keselamatan siber.

Terangnya, ia berkonsepkan permainan papan yang berasaskan kata kunci Taksonomi Bloom.



APLIKASI Cyberpoly merupakan gamifikasi mudah alih yang dicipta bagi meningkatkan kesedaran keselamatan serang siber dalam kalangan pelajar sekolah.

“Terdapat empat tahap kesukaran kuiz dan pemain perlu bersaing dengan mesin.

“Elemen gamifikasi yang ditekankan adalah tahap, markah dan masa bagi meningkatkan penglibatan para pengguna.

“Aplikasi ini juga dapat menggalakkan integrasi ilmu naqli dan aqli dengan pengguna boleh mempelajari beberapa istilah Arab yang berkaitan dengan kehidupan seorang Muslim.

“Misalnya, tawakal, hibah, infak, wakaf, qard, sedekah, ta’alim, iktikaf dan muhasabah,” ujarnya lagi.

Tambahnya, aplikasi Cyberpoly akan diketengahkan dalam bentuk papan konsep secara nyata dan akan digunakan oleh para pelajar di sekolah.

Dia menambah, aplikasi berkenaan mampu melengkapkan salah satu matlamat program Sains Komputer di sekolah iaitu menyampaikan kesedaran keselamatan digital dengan cara lebih interaktif kepada pelajar.

Berkongsi tentang pencapaian inovasi Cyberpoly, Sakinah memberitahu, aplikasi tersebut telah mendapat beberapa pengiktirafan di negara ini.

“Antaranya ialah Anugerah Emas, Cybersecurity Edugame pada Persidangan dan Ekspo Ciptaan Institusi Pengajian Tinggi Antarabangsa 2022.

“Selain itu, Cyberpoly mendapat anugerah emas dan tempat pertama pada Mobile Gamification for Raising Cyber Attacks Awareness.

“Aplikasi ini juga berjaya meraih pingat emas pada Pertandingan Cybersecurity Edugame, International University Carnival on E-Learning 2022,” terangnya.