Research

FinTech Tycoon inovasi UMPSA perkasa literasi kewangan dan teknologi kewangan generasi masa hadapan

Fri, 06/05/2026 - 11:20

PEKAN, 5 Jun 2026 – Seiring dengan perkembangan pesat teknologi kewangan (*FinTech*) dan keperluan meningkatkan literasi kewangan dalam kalangan masyarakat, seorang pensyarah Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA) tampil dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif menerusi pembangunan permainan pendidikan berasaskan simulasi dunia sebenar yang dikenali sebagai *FinTech Tycoon.*

Inovasi yang dibangunkan oleh pensyarah Fakulti Pengurusan Industri (FPI), Dr. Norwazli Abdul Wahab itu, merupakan hasil penyelidikan yang menggabungkan elemen pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) dengan konsep kewangan moden dan teknologi kewangan bagi membantu pelajar memahami dunia kewangan secara lebih praktikal serta menyeronokkan.

Menurutnya, FinTech Tycoon dibangunkan sebagai satu platform pembelajaran yang mensimulasikan cabaran dan peluang sebenar dalam industri kewangan serta ekosistem teknologi kewangan yang semakin berkembang pesat pada hari ini.

“Permainan ini direka untuk memberi pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna kepada pelajar melalui penglibatan secara langsung dalam proses membuat keputusan kewangan, mengurus risiko, membangunkan syarikat pemula (*startup*) dan meneroka pelbagai inovasi teknologi kewangan seperti e-wallet, kecerdasan buatan (AI) dan *blockchain.*

“Melalui pendekatan ini juga, pelajar bukan sahaja memahami teori yang dipelajari di dalam kelas malah, dapat melihat bagaimana konsep tersebut diaplikasikan dalam situasi sebenar.

“Idea pembangunan *FinTech Tycoon* mula tercetus sekitar tahun 2023 hasil daripada keperluan untuk menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran dalam bidang *FinTech* lebih interaktif serta mampu meningkatkan penglibatan pelajar, ” ujarnya.

Katanya, konsep permainan tersebut turut mendapat inspirasi daripada permainan kewangan terkenal seperti *Cashflow* dan *Monopoly,* namun ditambah baik dengan memasukkan elemen teknologi kewangan yang lebih relevan dengan keperluan industri semasa.

“Pelajar hari ini lebih mudah memahami sesuatu konsep apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

“Justeru, saya melihat permainan pendidikan sebagai medium yang berkesan untuk merapatkan jurang antara teori akademik dan realiti industri,” katanya.

Pembangunan prototaip *FinTech Tycoon* berjaya disiapkan pada tahun 2024 sebelum melalui beberapa siri ujian penggunaan dalam kelas serta proses penambahbaikan berterusan bagi

memastikan kandungan dan mekanisme permainan memenuhi objektif pembelajaran yang ditetapkan.

Dalam permainan tersebut, pemain memulakan perjalanan sebagai individu atau usahawan *FinTech* yang perlu membina empayar perniagaan melalui pelbagai strategi kewangan dan pelaburan.

Sepanjang permainan, pemain akan mengumpul aset melalui peluang pelaburan dan pembangunan startup, mengurus kewangan menggunakan mata wang khas permainan seperti *FinCoins* dan *Trust Coins* serta berhadapan dengan pelbagai cabaran pasaran menerusi kad Pelaburan, Kad Cabaran dan Kad Perubahan Pasaran.

Pada masa yang sama, pemain juga perlu membuat keputusan strategik melibatkan penggunaan teknologi moden seperti blockchain, AI dan e-wallet yang mampu mempengaruhi prestasi kewangan mereka.

Matlamat utama permainan ini adalah untuk mencapai kebebasan kewangan serta membangunkan empayar FinTech yang berjaya melalui perancangan dan strategi yang tepat.

Menurut Dr. Norwazli lagi, pembangunan *FinTech Tycoon* bukan sekadar menghasilkan satu permainan pendidikan, malah bertujuan meningkatkan tahap literasi kewangan dan digital dalam kalangan pelajar serta masyarakat umum.

“Produk ini menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih aplikatif dan berimpak tinggi, selaras dengan keperluan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berasaskan pengalaman (*experiential learning*).

“Pada masa yang sama, ia membantu mengatasi masalah kurangnya pendedahan praktikal dalam pendidikan kewangan dan mengurangkan jurang antara pembelajaran teori dengan realiti sebenar industri,” katanya.

Potensi *FinTech Tycoon* turut mendapat perhatian daripada pelbagai pihak termasuk Suruhanjaya Sekuriti Malaysia (*Securities Commission Malaysia*) apabila produk tersebut berpeluang dipersembahkan dalam satu sesi pitching khas.

Menurutnya, pihak Suruhanjaya Sekuriti Malaysia turut mencuba sendiri permainan tersebut dan memberikan maklum balas yang sangat positif khususnya berkaitan potensinya sebagai alat pendidikan interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap aspek kewangan serta pelaburan.

Selain itu, beliau turut menerima beberapa jemputan daripada pihak sekolah dan industri untuk memperkenalkan produk tersebut kepada pelbagai kumpulan sasaran yang berpotensi memanfaatkan inovasi berkenaan.

Dalam usaha memperluaskan impak penyelidikan, beliau turut merancang untuk membangunkan versi digital dan aplikasi mudah alih *FinTech Tycoon* pada masa akan datang selain mengintegrasikan simulasi data pasaran kewangan sebenar bagi meningkatkan pengalaman pengguna.

Malah, modul khas berkaitan kewangan Islam, Alam Sekitar, Sosial dan Tadbir Urus (ESG), mata wang kripto dan pelbagai topik semasa turut dirancang bagi memastikan kandungan permainan

sentiasa relevan dengan perkembangan industri.

Beliau turut melihat peluang kerjasama strategik bersama pemain industri teknologi kewangan seperti Payments Network Malaysia *(PayNet), Touch 'n Go* dan Amanah Saham Nasional Berhad (ASNB) bagi memperkukuhkan elemen dunia sebenar dalam permainan tersebut.

“Harapan saya agar *FinTech Tycoon* dapat menjadi alat pembelajaran standard dalam bidang kewangan dan FinTech serta digunakan secara meluas di sekolah, universiti dan organisasi industri.

“Saya juga berharap produk ini dapat dikomersialkan sebagai produk pendidikan tempatan yang mampu memberikan impak bukan sahaja di Malaysia tetapi juga di peringkat antarabangsa,” katanya.

Dalam masa yang sama, beliau bercadang untuk memperluaskan penyelidikan kepada aspek pengukuran impak pembelajaran dan penerbitan akademik selain membuka peluang penggunaan *FinTech Tycoon* kepada golongan usahawan serta masyarakat umum.

Bagi pembangunan prototaip semasa, kos penghasilannya dianggarkan antara RM170 hingga RM200 bergantung kepada kualiti bahan yang digunakan termasuk papan permainan, kad dan token khas.

Kos tersebut dijangka dapat dioptimumkan melalui pengeluaran secara besar-besaran apabila memasuki fasa pengkomersialan kelak.

Kecemerlangan inovasi ini turut diiktiraf apabila berjaya merangkul Pingat Emas dalam *International Invention, Innovation and Entrepreneurship Idea Competition 2025 (i3EC'25)* serta pingat emas di CITREX 2026.



Selain itu, produk *FinTech Tycoon* juga telah berjaya didaftarkan di bawah Perbadanan Harta Intelek Malaysia (MyIPO) pada tahun 2025 sebagai langkah melindungi harta intelek dan memperkukuhkan potensi pengkomersialannya pada masa hadapan.



Kejayaan tersebut membuktikan bahawa inovasi pendidikan yang dibangunkan di UMPSA bukan sahaja mampu memperkasakan pengalaman pembelajaran pelajar, malah berupaya menyumbang kepada pembangunan masyarakat celik kewangan yang lebih bersedia menghadapi cabaran ekonomi digital masa hadapan.

Disediakan Oleh: Naqiah Puaad, Pusat Komunikasi Korporat

- 33 views

View PDF