



INTERNATIONAL EXHIBITION & SYMPOSIUM ON PRODUCTIVITY, INNOVATION, KNOWLEDGE & EDUCATION

“Optimizing Innovation in Knowledge, Education and Design”

EXTENDED ABSTRACT



e ISBN 978-967-2948-56-8



“Optimizing Innovation in Knowledge, Education and Design”

EXTENDED ABSTRACT

Copyright © 2023 by the Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission, in writing, from the publisher.

© iSpike 2023 Extended Abstract is jointly published by the Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah and Penerbit UiTM (UiTM Press), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor.

The views, opinions and technical recommendations expressed by the contributors and authors are entirely their own and do not necessarily reflect the views of the editors, the Faculty, or the University.

Editors : Dr. Siti Norfazlina Yusoff
Azni Syafena Andin Salamet
Nurfaznim Shuib

Cover design : Syahrini Shawalludin
Layout : Syahrini Shawalludin

eISBN 978-967-2948-56-8

Published by:
Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah,
Sungai Petani Campus,
08400 Merbok,
Kedah,
Malaysia.

12.	MFRS 137 Provisions, Contingent Liabilities and Contingent Assets: Smart Game App <i>Norliana Omar, Noor Saatila Mohd Isa, Dr. Masetah Ahmad Tarmizi, Dr. Mohd Taufik Mohd Suffian & Mohd Zulfikri Abd Rashid</i>	61-66
13.	Hi-Purlex Facilis: Learning Hire-Purchase Law Effectively in the New Age <i>Zuramaznum Sainan & Nasreen Miza Hilmy Nasrijal</i>	67-71
14.	Kickstart Your Writing Content with Water Kid Trick <i>Nur Asyrani Binti Che Ismail, Noorfarida Filzah Binti Mohd Sobri Paridaluddin, Hanna Insyirah Binti Mohd Sukri, Haida Umiera Hashim, Nurfarah Binti Saiful Azam & Omar Abu Hammad</i>	72-76
15.	Pembelajaran Cerita Jenaka Pak Pandir Menggunakan Permainan Digital Melalui 3T Dalam Kalangan Pemula <i>Nordiana Bin Ab Jabar, Sudirman Kiffli, Suraya Sukri, Daeng Haliza Daeng Jamal & Mohammad Syukran Bin Kamal Ruzzaman</i>	77-80
16.	Preserving Cultural Malay Traditional Jewellery: New Design of Kerongsang Tok <i>Ts. Rozita Shamsuddin, Ts. Emilia Abdull Manan, Ts. Mohd Masdi Abdull Manan, Mohd Hakim Mohd Sharif, Muhammad Shafiq Muda & Wan Salwana Wan Sulaiman</i>	81-86
17.	Evaluation of Co-Production in Local Government Services (CO-PRO) <i>Siew King Ting, Tze Wee Lai, Adeline Engkamat & Sze Wei Yong</i>	87-92
18.	Learning Grammar the Fun Way Using EGGA (English Grammar Guide App) <i>Abdul Hadi Abdul Talip, Sueb Ibrahim, John Francis Noyan, Lilly Metom & Zubaidah Bohari</i>	93-99
19.	<i>Ad-Dhomair</i> : Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Melalui Pembelajaran Kata Ganti Nama Diri Dalam Bahasa Arab <i>Afifah Binti Azmi, Masitah Binti Omar, Puteri Faida Alya Binti Zainuddin & Mohd Zuhaili Bin Kamal Basir</i>	100-105
20.	Embedded Video Survey <i>Nurul Najihah Binti Mad Rosni, Noor Syafiqah Binti Mohd Sabri, Ts. Siti Nurul Ainun Binti Mohd Mustafa</i>	106-109
21.	Utilizing Blooket the Game-Based Learning Platform for Introduction to Computer Security <i>Lenny Yusrina Bujang Khedif, Sulastri Putit, Ketty Chachil, Zubaidah Bohari & Abdul Hadi Abdul Talip</i>	110-105
22.	eNativeCase <i>Lenny James Matah, Rafidah @Malissa Binti Salleh & Shirley Arvilla Andrew</i>	106-115
23.	FLUX 2.0: Sustainable Furniture Production with Revolutionary Modular 3D Printed Joinery System <i>Muhamad Ezran bin Zainal Abdullah, Nor Hamizah binti Abdul Hamid, Jarfulhizam bin Jaafar, Mohd Firuz bin Mohd Anwar & Siti Nurul Diana binti Sukri</i>	116-119

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,



First and foremost, I would like to express my gratitude to the organizing committee of i-Spike 2023 for their tremendous efforts in bringing this online competition a reality. I must extend my congratulations to the committee for successfully delivering on their promise to make i-Spike 2023 a meaningful event for academics worldwide.

The theme for this event, 'Optimizing Innovation in Knowledge, Education, and Design,' is both timely and highly relevant in today's world, especially at the tertiary level. Innovation plays a central role in our daily lives, offering new solutions for products, processes, and services. By adopting a strategic approach to 'Optimizing Innovation in Knowledge, Education, and Design,' we have the potential to enhance support for learners and educators, while also expanding opportunities for learner engagement, interactivity, and access to education.

I am awed by the magnitude and multitude of participants in this competition. I am also confident that all the innovations presented have provided valuable insights into the significance of innovative and advanced teaching materials in promoting sustainable development for the betterment of teaching and learning. Hopefully, this will mark the beginning of a long series of i-Spike events in the future.

It is also my hope that you find i-Spike 2023 to be an excellent platform for learning, sharing, and collaboration. Once again, I want to thank all the committee members of i-Spike 2023 for their hard work in making this event a reality. I would also like to extend my congratulations to all the winners, and I hope that each of you will successfully achieve your intended goals through your participation in this competition.

Professor Dr. Roshima Haji Said
RECTOR
UiTM KEDAH BRANCH



WELCOME MESSAGE (i-SPIKE 2023 CHAIR)



We are looking forward to welcoming you to the 3rd International Exhibition & Symposium on Productivity, Innovation, Knowledge, and Education 2023 (i-SPIKE 2023). Your presence here is a clear, crystal-clear testimony to the importance you place on the research and innovation arena. The theme of this year's Innovation is "*Optimizing Innovation in Knowledge, Education, & Design*". We believe that the presentations by the distinguished innovators will contribute immensely to a deeper understanding of the current issues in relation to the theme.

i-SPIKE 2023 offers a platform for nurturing the next generation of innovators and fostering cutting-edge innovations at the crossroads of collaboration, creativity, and enthusiasm. We enthusiastically welcome junior and young inventors from schools and universities, as well as local and foreign academicians and industry professionals, to showcase their innovative products and engage in knowledge sharing. All submissions have been rigorously evaluated by expert juries comprising professionals from both industry and academia.

On behalf of the conference organisers, I would like to extend our sincere thanks for your participation, and we hope you enjoy the event. A special note of appreciation goes out to all the committee members of i-SPIKE 2023; your dedication and hard work are greatly appreciated.

Dr. Junaida Ismail

Chair

3rd International Exhibition & Symposium Productivity, Innovation, Knowledge, and Education 2023 (i-SPIKE 2023)

PEMBELAJARAN CERITA JENAKA PAK PANDIR MENGUNAKAN PERMAINAN DIGITAL MELALUI 3T DALAM KALANGAN PEMULA

Nordiana Binti Ab Jabar
Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan
Universiti Malaysia Kelantan
Bachok, Kelantan
nordiana.aj@umk.edu.my

Sudirman Kiffli
Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan
Universiti Malaysia Kelantan
Bachok, Kelantan
Sudirman.k@umk.edu.my

Suraya Sukri
Sudirman Kiffli
Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan
Universiti Malaysia Kelantan
Bachok, Kelantan
suraya@umk.edu.my

Daeng Haliza Daeng Jamal
Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan
Universiti Malaysia Kelantan
Bachok, Kelantan
haliza.j@umk.edu.my

Mohammad Syukran Bin Kamal Ruzzaman
Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan
Universiti Malaysia Kelantan
Bachok, Kelantan
syukran@umk.edu.my

ABSTRAK

Cerita jenaka merupakan sastera lisan yang sarat dengan unsur humor namun kaya dengan nilai Pendidikan. Antara cerita jenaka Melayu yang kerap kita dengar seperti cerita Pak Pandir, cerita Pak Kaduk, cerita Si Luncai, cerita Lebai Malang dan cerita Pak Belalang. Sebagai sebuah produk warisan cerita jenaka wajar diangkat sebagai satu alat kawalan sosial. Namun begitu zaman teknologi yang terkini memerlukan cerita jenaka ini diperkenalkan dalam bentuk yang lebih segar dan mudah difahami oleh masyarakat. Justeru projek ini bertujuan memberikan pemahaman dan penghayatan kepada masyarakat khususnya pelajar berkenaan warisan tidak ketara berbentuk naratif atau penceritaan (*Storytelling*) iaitu Cerita Jenaka Pak Pandir (CJPP) dalam bentuk permainan digital. Selain itu projek ini merupakan hasil daripada pengaplikasian satu model iaitu *3T-In Malay Magnum Teaching And Learning* terhadap CJPP. Model 3T ini merupakan satu kaedah untuk menghasilkan karya adaptasi yang diambil daripada teks. Hasil daripada adaptasi ini maka terhasil satu bentuk gamifikasi E-Pak Pandir. Bermula daripada sebuah cerita jenaka Pak Pandir, CJPP ini diadaptasi dan dibentuk dalam konsep "Story Board" kemudian melalui proses suntingan sehingga terhasil satu permainan digital untuk

pemula. Elemen teknologi dalam multimedia seperti teks, grafik, audio, video dan animasi banyak membantu pelajar dalam memahami cerita Pak Pandir dengan lebih baik. Penggunaan teks dalam sesuatu proses komunikasi merupakan satu tradisi yang perlu dikekalkan namun dengan adanya sokongan teknologi menjadi nilai tambah untuk melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran. Sistem multimedia merupakan salah satu istilah yang sering diperkatakan dalam menuju era teknologi maklumat. Menurut Saifuddeen (2002), sistem multimedia ialah penggunaan alat teknologi maklumat yang menggabungkan pendengaran dan penglihatan seterusnya diproses oleh pemikiran untuk membentuk satu maklumat. Dalam erti kata lain, sistem multimedia menggunakan telinga dan mata di samping memproses maklumat yang diterima. Perisian multimedia merupakan satu alternatif baru ke arah mempelbagaikan media pengajaran serta memberi pendedahan kepada pelajar tentang kecanggihan sistem multimedia masa kini (Ismail, 2010). Pengaplikasian teknologi multimedia secara berkesan dan cekap dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya bagi menghasilkan bahan pembelajaran interaktif diharap dapat memotivasikan pelajar untuk meneruskan penerokaan isi pembelajaran di samping memperkayakan lagi pendekatan pembelajaran sedia ada.

Kata Kunci: Pembangunan, Pak Pandir, Cerita Jenaka, 3T

PENGENALAN

Cerita Jenaka merupakan sebuah cerita rakyat di dalam sastra lisan mahupun sastra rakyat. Cerita jenaka juga mengandungi unsur yang humor dan lucu. Kebiasaannya cerita jenaka ini akan memberi kesan yang menggembirakan kepada pembaca kerana ianya mempunyai unsur hiburan. Menurut Noriah Taslim (2008: 91) cerita jenaka Melayu sering dianggap lalai, lemah dan tidak boleh melakukan sesuatu kerja dengan sempurna seperti manusia normal lain. Melalui pandangan Noriah Taslim ini beliau menjelaskan unsur yang terdapat dalam cerita jenaka tidak mempunyai unsur yang serius kerana cerita jenaka mempunyai banyak unsur yang lucu dan lawak. Justeru itu, pandangan Winstedt pula (Saiful Bahari Md Radzi, 2001: 24). Projek ini memfokus kepada CJPP yang telah ditulis semula oleh Winstedt pada tahun 1941. Membaca teks CJPP ini memerlukan bahan sokongan tambahan bagi menimbulkan lagi pemahaman terhadap jalan cerita. Justeru E-Pak Pandir ini dicipta bagi membantu pelajar untuk lebih memahami CJPP ini. Rentetan itu projek ini penting kepada komuniti masyarakat dan dalam bidang Pendidikan bagi menarik minat lebih ramai generasi muda untuk mengenali cerita legenda ini dan berusaha untuk memelihara. Penggunaan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran penting dalam membantu pensyarah memberi kefahaman kepada pelajar dalam kuliah. Dalam bidang kesusasteraan Melayu, penggunaan multimedia dalam menterjemahkan teks dalam bentuk visual menjadikan pelajar lebih memahami karya yang abstrak. Selain itu, alat bantu multimedia ini juga dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran pensyarah dalam usaha menarik minat dan motivasi dalam pembelajaran berteraskan karya sastra lisan.

ISI KANDUNGAN PROJEK

Projek ini merupakan satu gambaran mengenai penghayatan dan pemahaman pelajar ke atas sesebuah prosa klasik dan multimedia sebagai alat bantu mengajar. Elemen teknologi dalam multimedia seperti teks, grafik, audio, video dan animasi banyak membantu pelajar dalam memahami karya dengan lebih baik. Penggunaan teks dalam sesuatu proses komunikasi merupakan satu tradisi yang perlu dikekalkan namun dengan adanya sokongan teknologi menjadi nilai tambah untuk melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran. Sistem multimedia merupakan salah satu istilah yang sering diperkatakan dalam menuju era teknologi maklumat. Menurut Saifuddeen (2002), sistem multimedia ialah penggunaan alat teknologi

maklumat yang menggabungkan pendengaran dan penglihatan seterusnya diproses oleh pemikiran untuk membentuk satu maklumat. Dalam erti kata lain, sistem multimedia menggunakan telinga dan mata di samping memproses maklumat yang diterima. Perisian multimedia merupakan satu alternatif baru ke arah mempelbagaikan media pengajaran serta memberi pendedahan kepada pelajar tentang kecanggihan sistem multimedia masa kini (Ismail, 2010). Pengaplikasian teknologi multimedia secara berkesan dan cekap dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya bagi menghasilkan bahan pembelajaran interaktif diharap dapat memotivasikan pelajar untuk meneruskan penerokaan isi pembelajaran di samping memperkayakan lagi pendekatan pembelajaran sedia ada.

Projek ini bertujuan memberikan pemahaman dan penghayatan kepada masyarakat khususnya pelajar berkenaan warisan tidak ketara berbentuk naratif atau penceritaan (Storytelling) iaitu Cerita Jenaka Pak Pandir (CJPP) dalam bentuk permainan digital. Selain itu projek ini merupakan hasil daripada pengaplikasian satu model iaitu 3T-In Malay *Magnum Teaching And Learning* terhadap CJPP. Hasil daripada adaptasi ini maka terhasil satu gentuk gamifikasi E-Pak Pandir. Bermula daripada sebuah cerita lisan, CJPP ini diadaptasi dan dibentuk dalam konsep “Story Board” kemudian melalui proses suntingan sehingga terhasil satu permainan digital untuk pemula. Melalui model 3T projek ini merupakan kesinambungan kepada projek terdahulu yang telah menghasilkan Video dan juga permainan secara fizikal. Malahan Projek ini dilihat berpotensi Menjadi Kandungan Digital untuk diketengahkan Model 3T yang boleh diperkembangkan untuk produk Warisan (Tradisi Lisan).



Rajah 1: Papan Cerita E-Pak Pandir



Rajah 2: Permainan Digital Pak Pandir

RUJUKAN

- Ismail, N.A.F. (2010). *Pengenalan dan Definisi Multimedia*. Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat, Universiti Teknologi Malaysia.
- Saifuddeen, S.M. (2002). *Sistem Multimedia*. Universiti Teknologi Malaysia Oliver, P. (2006). *The management of educational change: A case study approach*. Aldershot: Arena Ashgate Publications Ltd.
- Sidek Mohd Noah. (2002). *Reka bentuk penyelidikan: Falsafah, teori dan praktis*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Zamri Mohammad & Mohamed Amin (editor) (2008). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Zamri Mohamod & Suwarnee Mohd Solah. (2008). *Kesediaan guru Bahasa Melayu membudayakan TMK dalam pengajaran*. Dlm. Zamri Mahamod & Mohamed Amin. (Eds.). *Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Teori dan praktis*. Shah Alam: Karisma Publication.

e ISBN 978-967-2948-56-8

