



اَبُو سَيِّدِي تَكْوَلُ لِي مَا اَنَا
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA



PROCEEDINGS OF JOHOR INTERNATIONAL INNOVATION INVENTION COMPETITION AND SYMPOSIUM 2024 (JIIICaS 2024)



*“Flourish and Nurturing Sustainable
Innovation for a Prosperous Nation”*

Editorial Board

Editors

NUR INTAN SYAFINAZ AHAMD

DR. HAJAH NORBAITI TUKIMAN

DR. NUR IDAYU ALIMON

AHMAD KHUDZAIRI KHALID

DR. MOHAMAD FAIZAL AB JABAL

DR. WAN MUNIRAH WAN MOHAMAD

DR. NUR SYAMILAH ARIFFIN

AZYAN YUSRA KAPI@KAHBI

NURHAZIRAH MOHAMAD YUNOS

NORZARINA JOHARI

AISHAH MAHAT

AZRINA SUHAIMI

HARSHIDA HASMY

DR. NG SET FOONG

FOO FONG YENG

Copyright © 2024 Universiti Teknologi MARA Cawangan Johor, Kampus Pasir Gudang, Jalan Purnama, Bandar Seri Alam, 81750 Masai Johor.

All extended abstracts published in this e-book have not been subject to JIIICaS2024 peer review or check. The authors are responsible for the contents of their extended abstracts and warrant that their extended abstract is original, has not been previously published, and has not been simultaneously submitted elsewhere. The views expressed in the abstracts in this publication are those of the individual authors and are not necessarily shared by the editor.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced in any form or by electronic or mechanical means, including information storage and retrieval systems, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing from the Course Coordinator of College of Computing, Informatics and Mathematics, Universiti Teknologi MARA Cawangan Johor, Kampus Pasir Gudang.

e ISBN: 978-967-0033-25-9



**Published in Malaysia by
Universiti Teknologi MARA Cawangan Johor
Kampus Pasir Gudang
81750 Masai**



Preface

In the name of Allah, the Almighty who gives us the enlightenment, the truth, the knowledge and with regards to Prophet Muhammad (peace be upon him) for guiding us to the straight path. We thank to Allah for giving us guidance and strength to write this e-book.

This e-book compiles the extended abstracts that submitted to Johor International Innovation Invention Competition and Symposium 2024 (JIIICaS2024), where JIIICaS2024 is a virtual platform for all creative minds to share and present their invention and innovation. Each abstract gives a brief background on the innovation or project.

We hope that this e-book will help the readers to get to know the innovation done by the students and get some ideas to develop future innovation products.

Foreword Rector



Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh,
Salam Sejahtera, Salam Malaysia MADANI and
Salam UiTM Dihatiku.

In the name of Allah, the Most Gracious, the Most
Merciful.

It is a great honor to welcome you to the Johor
International Innovation, Invention, Competition, and
Symposium 2024 (JIIICaS 2024). This event

connects various disciplines, focusing on education and engaging educators,
students, researchers, and innovators from all walks of life.

Innovation is not just about ideas; it demands perseverance, creativity, and
determination to turn those ideas into reality. The remarkable projects
showcased today highlight the dedication and spirit of all participants.
Initiatives like this not only explore new technologies but also cultivate skills
and leadership among our youth. At Universiti Teknologi MARA (UiTM) Johor
Branch, we are fully committed to fostering a dynamic culture of innovation,
promoting the commercialization of new products, and encouraging
meaningful collaborations with industry and society.

As we celebrate this event, I would like to extend my heartfelt gratitude to all
sponsors, judges, the College of Computing, Informatics and Mathematics,
UiTM Pasir Gudang Campus as the event organizer, as well as to the
researchers and participants for their hard work in making this event a
success. Let us continue striving for innovation and excellence. May the
ideas presented today inspire us and lay the groundwork for future
achievements.

Thank you.

Associate Professor Dr. Saunah Zainon
Rector
Universiti Teknologi MARA (UiTM)
Johor Branch

(A-SS060) PERMAINAN MADLIBS: SEBUAH PERMAINAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB

Nadiah Abd Rahim^{1*}, Nadhilah Abdul Pisal²

Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Cawangan Perlis ^{1&2}

Penulis koresponden: nadiahabdrahimofficial@gmail.com*

ABSTRAK

'*Madlibs*' merupakan sebuah permainan kosa kata yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Arab seseorang. Masih ramai pelajar bahasa Arab tidak mempunyai penguasaan kosa kata Arab yang tinggi berpunca daripada kekurangan inisiatif untuk belajar kosa kata bahasa Arab secara sendiri di luar bilik darjah. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk meninjau permainan '*Madlibs*' sebagai salah satu alternatif yang digunakan oleh pelajar untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata Arab mereka melalui permainan interaktif. Lazimnya pembelajaran kosa kata Arab dilaksanakan secara tradisional di dalam bilik darjah melalui kaedah pengulangan hafalan bagi sejumlah perkataan sehingga menimbulkan persepsi pelajar yang negatif terhadap pembelajaran bahasa Arab. Namun begitu, isu ini dapat diatasi dengan menjadikan gamifikasi seperti '*Madlibs*' sebagai salah satu inisiatif untuk menarik minat pelajar mengulang kaji dan menggunakan kosa kata Arab di luar bilik darjah. Pengaplikasian '*Madlibs*' ini akan meningkatkan motivasi, pengetahuan dan kebolehan pelajar untuk membaca dan memahami teks bahasa Arab dengan baik. Kajian ini dijangka memberi sumbangan dan implikasi dalam pendidikan secara teori dan praktikal serta cadangan untuk melaksanakan penyelidikan pada masa hadapan.

Kata kunci: '*Madlibs*', permainan interaktif, pembelajaran kosa kata, bahasa Arab

1.0 PENGENALAN

Pembelajaran kosa kata bahasa Arab kini semakin berkembang dengan kepelbagaian kaedah dan pendekatan yang diterapkan di dalam dan luar bilik darjah untuk menjadikan sesebuah pembelajaran lebih efektif. Seajar dengan kepesatan teknologi maklumat pada masa kini, gamifikasi merupakan salah satu kaedah yang diketengahkan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab kerana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, penglibatan dan pencapaian dalam penguasaan kosa kata Arab dalam kalangan bukan penutur asli (Sultan, 2024). Kebanyakan guru bahasa Arab berpandangan bahawa gamifikasi merupakan antara kaedah yang berkesan dalam pemerolehan kosa kata bahasa Arab dan penguasaan bahasa Arab dan kemahiran pelajar dapat dipertingkatkan dengan baik (Mohammad Najib et al., 2024)

Namun begitu, kemahiran membaca pelajar masih berada pada tahap membimbangkan dimana pelajar sering terkeliru dan tidak mampu untuk memahami teks yang dibaca (Mohmad Rouyan et al., 2020) kerana kekurangan kosa kata dan pengetahuan sintaksis dan morfologi yang sederhana (Al-haqbani & Riazi, 2012). Selain itu, pelajar bahasa Arab sebagai bahasa asing di Malaysia kurang memperuntukkan waktu terhadap pembelajaran bahasa Arab dan kurang inisiatif dalam melaksanakan aktiviti, permainan atau latihan bahasa secara sendiri (Mat Nafi

& Mat Teh, 2023). Oleh itu, kajian ini mengetengahkan satu permainan yang boleh dilaksanakan oleh pelajar bagi pemerolehan kosa kata Arab dan latihan kemahiran membaca teks dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab secara santai dan sendiri melalui permainan '*Madlibs*'.

2.0 OBJEKTIF

Kajian ini dilaksanakan bagi memenuhi objektif seperti berikut:

1. Meninjau keberkesanan permainan *Madlibs* sebagai sebuah permainan interaktif dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab.
2. Menghuraikan ciri-ciri permainan *Madlibs* yang memudahkan pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

3.0 METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui soal selidik. Data soal selidik diperoleh daripada enam orang pelajar sukarela yang mengambil kursus bahasa Arab sebagai bahasa asing bagi subjek *Arabic for Business Communication II* (TAC 452) di UiTM Cawangan Perlis, Kampus Arau. Sebuah pautan permainan *Madlibs* daripada laman sesawang '*wordwall*' telah diberikan kepada pelajar. Mereka diminta untuk menyempurnakan permainan *Madlibs*. Kemudian, sebuah soal selidik secara atas talian melalui *Google Form* perlu dilengkapkan bagi mendapatkan maklumat terperinci mengenai permainan *Madlibs* dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

Permainan '*Madlibs*'

Permainan Mad Libs ialah permainan mengisi tempat kosong (Price and Stern, 1974) untuk melengkapkan sebuah cerita yang lengkap. Pelajar atau pemain diminta untuk meneka perkataan mengikut kesesuaian konteks ayat. Permainan '*Madlibs*' boleh dilaksanakan secara fizikal di dalam bilik darjah atau secara atas talian melalui laman sesawang. Bagi kajian ini, permainan '*Madlibs*' dicipta secara atas talian melalui laman sesawang '*wordwall*' (wordwall.net/resource/74919083) seperti Rajah 1 dan Rajah 2 dengan konteks teks yang berbeza



Rajah 1: Permainan '*Madlibs*' melalui laman sesawang wordwall
(Konteks teks: Kehidupan Yusuf)



Rajah 2: Permainan 'Madlibs' melalui laman sesawang wordwall
(Konteks teks: Rutin harian Muhammad)

4.0 DAPATAN

Keberkesanan permainan 'Madlibs' beserta ciri-cirinya dalam pembelajaran kosa kata Arab dikenalpasti melalui soal selidik secara atas talian yang mengandungi soalan tertutup dan soalan terbuka. Dapatan soal selidik boleh didapati dalam Jadual 1.

Jadual 1: Soal selidik keberkesanan dan ciri-ciri permainan 'Madlibs'

Soal selidik	Ya	Tidak
Pengalaman belajar kosa kata bahasa Arab melalui permainan atas talian atau 'Madlibs'	17%	83%
Permainan 'Madlibs' ini mempunyai antara muka (<i>interface</i>) yang menarik	100%	-
Saya berasa gembira dan tidak bosan sepanjang melaksanakan pembelajaran menggunakan kaedah permainan 'Madlibs' ini.	100%	-
Saya berasa mudah untuk memahami kosa kata Arab melalui permainan ini	100%	-
Permainan 'Madlibs' merupakan suatu bentuk permainan interaktif yang menarik	100%	-
Permainan 'Madlibs' dapat memberi manfaat kepada anda semasa proses pembelajaran kosa kata	83%	17%

Dapatan kajian mendapati permainan *Madlibs* merupakan sebuah permainan interaktif yang berkesan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Walaupun, hanya sebilangan kecil pelajar iaitu sebanyak 17% sahaja yang pernah menggunakan permainan atas talian dalam pembelajaran kosa kata Arab, namun dapatan kajian menunjukkan bahawa seramai 83% pelajar bersetuju bahawa permainan 'Madlibs' memberi manfaat kepada mereka semasa proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Berdasarkan soal selidik terbuka, pelajar berpandangan bahawa permainan yang berkonsepkan mengisi tempat kosong ini dapat memberi manfaat kepada mereka iaitu mudah untuk memahami kosa kata bahasa Arab, menggalakkan mereka untuk berfikir secara aktif terhadap penggunaan kata nama (اسم), kata kerja (فعل) dan kata hubung atau kata sendi (حرف الجار) yang bersesuaian dalam teks sekali gus dapat melatih kemahiran membaca (مهارة القراءة) secara tidak langsung melalui permainan ini. Keberkesanan permainan ini difokuskan kepada usaha dan keupayaan pelajar dalam

memilih, menyusun serta menggunakan sesuatu perkataan bagi membentuk satu ayat lengkap dalam konteks yang sebenar.

Kesemua pelajar dengan peratusan 100% menyetujui bahawa '*Madlibs*' mempunyai antara muka (*interface*) yang menarik dan bewarna-warni, menyeronokkan dan tidak membosankan serta mudah untuk memahami kosa kata. Soal selidik terbuka kajian ini merakamkan pandangan pelajar yang menyatakan bahawa penggunaan warna yang pelbagai dalam permainan '*Madlibs*' mampu menarik minat mereka untuk membaca dan memahami teks Arab. Oleh itu, permainan '*Madlibs*' dalam aplikasi '*wordwall*' merupakan sebuah permainan interaktif dalam pembelajaran kosa kata Arab yang berkesan dan mempunyai ciri-ciri permainan yang menarik, santai dan menyeronokkan.

5.0 KESIMPULAN

Kesimpulannya, permainan '*Madlibs*' boleh dijadikan sebagai salah satu bahan tambahan pembelajaran di peringkat sekolah dan pengajian tinggi khususnya bagi pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Pembelajaran yang berkesan bukan sahaja bergantung kepada pengajaran guru yang baik di dalam bilik darjah sahaja, malah sumber tambahan yang menyokong pembelajaran kosa kata pelajar di luar bilik darjah seperti permainan atas talian seperti '*Madlibs*' turut menyumbang ke arah pembelajaran yang lebih bermakna. Pelajar dapat berinteraksi dengan kosa kata baharu secara tidak langsung ketika bermain permainan kosa kata atas talian, sekali gus meningkatkan peruntukan waktu mereka terhadap pembelajaran kosa kata bahasa Arab di luar bilik darjah.

6.0 RUJUKAN

1. Alhaqbani, A. & Riazi, M. (2012). Metacognitive awareness of reading strategy use in Arabic as a second language. *Reading in a Foreign Language*, 24 (2), 231-255. doi:10.125/66857
2. Mat Nafi, L., & b. Mat Teh, K. S. (2020). Pengaruh Tempoh Belajar Bahasa Arab Di Luar Kelas Terhadap Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa. *Jurnal KIAS*, 10(1), 175 - 191.
3. Mohammad Najib,J, Azman, A.R,Mohammad Imran, A, Adi.A & Naqibah, M.(2024). Pembangunan Model Gamifikasi Kosa Kata Arab: Kajian Rintis. *Journal Of Advanced Research In Computing And Applications*. 1-18. Doi: 10.37934/arca.34.1.118.
4. Mohmad Rouyan, N., Hassan, I., Mustapha, N.H., Mustapha, N.F., & Latiff Azmi, M.N. (2020) Developing strategic reading skills among university students of Arabic as a foreign language in Malaysia. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9 (8). 496 - 503. ISSN 2277-8616
5. Price,P & Stern, L. (1974). *The Original #1 Mad Libs: World's Greatest Word Game*. 1st ed . United States: Penguin Random House LLC.

6. Sultan A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: a systematic literature review. Sec. Language, Culture and Diversity, 9 . Doi: 10.3389/feduc.2024.1371955