



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

PITRAM 2026

Pertandingan Inovasi Antara Asasi Malaysia

Extended Abstract Book



11 dan 12 APRIL 2026

Dewan Berlian

Universiti Teknologi MARA

Cawangan Selangor

Kampus Puncak Alam



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Pusat
Asasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



MAJLIS DEKAN/PENGARAH ASASI
UNIVERSITI AWAM MALAYSIA

Pendekatan Baharu dalam Pendidikan Undang-Undang: Penciptaan Pomo Law - No

Nurul Fatin Shuhada Mohamad Falik¹, Nur Alya Humaira Khairul Pahmi¹, Rachael Anne Sylvester¹, Nur Afiqah Amani Mohd Nazri¹, Bazrina Ramly¹ & Nur Zulaikha Mat Kamil²

¹Pusat Asasi, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Kampus Dengkil, 43800 Dengkil, Selangor, Malaysia

²Fakulti Kejuruteraan dan Alam Bina, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia

bazrina6784@uitm.edu.my

ABSTRAK

Pomo Law - No adalah inovasi permainan kad undang-undang dengan peranti kawalan fokus Teknik Pomodoro untuk mengatasi gangguan digital pelajar. Kajian kuasi - eksperimen (44 responden) menunjukkan kumpulan eksperimen meraih markah lebih tinggi (85.40%) berbanding kumpulan kawalan (72.35%), dengan 99% responden mengakui keberkesanannya. Produk ini terbukti meningkatkan disiplin dan memori, serta mempunyai potensi komersial tinggi kerana kandungannya mudah diadaptasi mengikut silibus pelbagai universiti (UiTM, UIA, USIM).

Kata kunci : Pendidikan undang-undang, pembelajaran berasaskan permainan, kawalan fokus, teknik Pomodoro

1. PENGENALAN

Pelajar undang-undang sering bergelut dengan konsep kompleks dan gangguan peranti digital yang menjejaskan tumpuan. Kaedah tradisional yang pasif menyukarkan penguasaan maklumat yang besar, lantas menuntut strategi pedagogi baharu. Pomo Law - No diperkenalkan bagi menggabungkan pembelajaran berasaskan permainan dengan pengurusan fokus sistematik. Dengan melarang penggunaan telefon ketika bermain, inovasi ini berjaya meningkatkan penglibatan aktif dan prestasi akademik secara signifikan, sekali gus menjadi alat bantuan mengajar yang interaktif dan kompetitif.

2. METODOLOGI

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen bagi menilai keberkesanan Pomo Law- Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen untuk menilai keberkesanan Pomo Law-No dalam meningkatkan penglibatan, tumpuan, dan prestasi akademik pelajar undang-undang. Ia membandingkan kumpulan eksperimen yang menggunakan intervensi Pomo Law-No tersebut dengan kumpulan kawalan yang meneruskan kaedah pembelajaran konvensional.

Seramai 44 pelajar Semester 1 Asasi Undang-undang di UiTM Dengkil terlibat dan dibahagikan sama rata kepada kumpulan kawalan dan eksperimen (masing-masing n=22). Intervensi dijalankan selama satu minggu dalam sesi kelas yang sama bagi memastikan keseragaman.

Data dikumpul melalui kaedah kuantitatif dan kualitatif. Soal se

lidik skala *Likert* lima mata digunakan untuk mengukur penglibatan, keberkesanan, kualiti bahan, dan kemudahan penggunaan, bersama skor peperiksaan bagi menilai pengekaln pengetahuan. Data kualitatif diperoleh melalui pemerhatian kelas dan temu bual pasca intervensi bagi menyokong dapatan kuantitatif. Analisis deskriptif serta perbandingan min skor peperiksaan digunakan untuk menilai kesan intervensi.

3. DAPATAN

Penemuan kajian kaedah ini memberikan pemahaman mendalam mengenai keberkesanan dan pengalaman pengguna Pomo Law - No.

Soalan	Kategori Penilaian Pengguna	Min	Sisihan Piawai	Persetujuan Pengguna (% daripada 44 responden)
1	Pembelajaran menyeronokkan , seimbang dan berkesan	4.82	0.39	99
2	Permainan membantu menggalakkan pembelajaran yang efektif	4.75	0.44	96.2
3	Kualiti kad yang baik	4.60	0.58	92
4	Kotak pembungkusan praktikal dan tahan lama	4.71	0.47	95.3

Jadual 2. Data Penilaian Pengguna (n = 44)

3.1 Penglibatan dan Prestasi Akademik

Penglibatan

Penemuan menunjukkan bahawa pelajar yang menggunakan Pomo Law - No menunjukkan penglibatan lebih tinggi semasa pembelajaran dan pembelajaran secara sendiri. Kumpulan eksperimen mencatat skor penglibatan purata lebih tinggi ($M = 4.63$, $SD = 0.38$) berbanding kumpulan kawalan ($M = 3.72$, $SD = 0.51$), menunjukkan bahawa interval berstruktur dan elemen interaktif secara signifikan meningkatkan perhatian berterusan dan penyertaan aktif semasa aktiviti pembelajaran .

Prestasi Akademik

Dari segi prestasi akademik , kumpulan eksperimen mencapai markah peperiksaan purata lebih tinggi ($M = 85.40\%$, $SD = 6.12$) berbanding kumpulan kawalan ($M = 72.35\%$, $SD = 8.45$). Ujian t sampel bebas menunjukkan perbezaan ini adalah signifikan secara statistik, $t(42) = 5.89$, $p < .001$.

Markah Peperiksaan (%)	Kawalan	22	72.35	8.45
Penglibatan	Eksperimen	22	85.40	6.12
	Kawalan	22	3.72	0.51
	Eksperimen	22	4.63	0.38

Jadual 2.1: Kumpulan Kawalan vs Eksperimen

4. PERBINCANGAN

4.1 Analisis Hasil

Kajian ini menunjukkan bahawa Pomo Law - No berkesan meningkatkan penglibatan pelajar , memperkukuh pengekal dan ingatan , serta mengurangkan gangguan sendiri semasa aktiviti pembelajaran. Interval masa berstruktur yang diadaptasi daripada Teknik Pomodoro, membolehkan pelajar fokus dalam tempoh yang jelas, mengurangkan keletihan kognitif dan mengekalkan perhatian .

4.2 Implikasi Pedagogi

Hasil kajian ini mempunyai implikasi signifikan terhadap reka bentuk pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi. Pomo Law - No menunjukkan bahawa menggabungkan teknik pengurusan masa dengan alat pembelajaran interaktif yang berasaskan permainan dapat menukar persekitaran pembelajaran pasif tradisional menjadi pengalaman aktif dan menarik. Walaupun alat ini direka khusus untuk pelajar undang-undang , kerangka ini boleh diadaptasi kepada bidang lain yang memerlukan fokus berterusan dan penghafalan , seperti perubatan , kejuruteraan , pembelajaran bahasa dan sains sosial.

5. POTENSI PENGKOMERSIALAN

Pomo Law-No mempunyai potensi pengkomersialan yang kukuh kerana memenuhi keperluan pelajar asasi undang-undang yang sering menghadapi masalah fokus dan mudah bosan. Produk ini disasarkan kepada pelajar dan pensyarah undang-undang, dengan fokus awal kepada pelajar asasi UiTM Dengkil sebagai kumpulan ujian dalam persekitaran terkawal sebelum diperluaskan ke pasaran lebih luas.

Dari segi kandungan, prototaip kini menggunakan silibus semester satu UiTM Dengkil, namun mekanisme permainan adalah fleksibel dan boleh disesuaikan dengan silibus institusi lain seperti UIA dan USIM tanpa mengubah struktur asas.

6. KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Pomo Law-No ialah pendekatan inovatif untuk meningkatkan penglibatan dan tumpuan pelajar undang-undang melalui pembelajaran berasaskan permainan. Dapatan menunjukkan peningkatan fokus, penglibatan dan daya ingatan. Produk ini membantu mengatasi jangka tumpuan pendek dengan teknik ingatan aktif dan sesuai digunakan oleh pelajar serta pensyarah untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Oleh itu, Pomo Law-No berpotensi menjadikan pembelajaran lebih berkesan, menarik dan bermakna.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada Pusat Asasi , Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Selangor, Kampus Dengkil atas sokongan dan galakan yang tidak ternilai sepanjang pelaksanaan projek penyelidikan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Universiti Kebangsaan Malaysia atas penyediaan sumber akademik yang penting serta persekitaran kolaboratif yang telah banyak menyumbang kepada penyiapan kajian ini.

RUJUKAN

- Husni, A. (2020). The effectiveness of inquiry-based learning in increasing student activeness and engagement. *Journal of Educational Research and Practice*, 10(2), 112–121.
- Kolb, D. A. (2022). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. *Journal of Management Education*, 46(2), 193–216.
- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Yusuf Abdillah, M. (2025). Innovation in interactive learning methods to enhance student engagement and understanding in the classroom: A case study of 10th-grade students at Madrasah Aliyah. *Edusoshum: Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(3), 230–239.
- Logie, R. H. (2022). Working memory, forgetting, and the Ebbinghaus forgetting curve. *Memory & Cognition*, 50(4), 709–722.
- Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review*, 63(2), 81–97.
- Raksha, P. (2025). Digital distraction and its impact on students' attention during lectures. *Journal of Educational Technology Research*, 18(1), 55–68.
- Rosen, L. D. (2013). The distracted student: Effects of multitasking on learning. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948–958.
- Sharkey, N. (2025). Chunking strategies and cognitive load reduction in higher education learning design. *Educational Psychology Review*, 37(1), 89–104.