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

EVOLUSI DEKAD
DEWAN LATIHAN RIDA ke UITM
1956-2026

Universiti Teknologi MARA
Pusat Asasi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

MAJLIS DEKAN/PENGARAH ASASI
UNIVERSITI AWAM MALAYSIA

LexCard: Hierarki Mahkamah Malaysia

Muhammad Firdaus Ahmad Mokhlis, Muhammad Aiman Hafiy Nurul Hadi, Muhammad Anas Asyraaf Mohd Najib, Muhammad Fithri Saiful Ali, Muhammad Qayyum Abdul Manap, Muhammad Badrul Amin Ezlan

Jabatan Pengajian Undang-Undang Pusat Asasi UIAM, Jalan Sultan Ahmad Shah, Bandar Indera Mahkota, 25200 Kuantan, Pahang, Malaysia

*ahafiy0705@gmail.com

ABSTRAK

LexCard merupakan satu inovasi berbentuk permainan kad interaktif untuk membantu pelajar memahami hierarki dan bidang kuasa mahkamah di Malaysia. Objektif utama LexCard adalah untuk memudahkan pemahaman pelajar terhadap struktur mahkamah Malaysia melalui permainan berasaskan senario dan pembelajaran yang interaktif serta menyeronokkan. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dan senario, di mana pelajar memadankan kad situasi kes dengan kad mahkamah yang bersesuaian. Pendekatan kuantitatif menggunakan soal selidik melalui laman Google Forms digunakan untuk menilai persepsi pelajar terhadap pembelajaran pasif dan permintaan terhadap kaedah pengajaran yang inovatif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar masih menghadapi masalah dalam memahami hierarki dan bidang kuasa mahkamah di Malaysia serta ramai pelajar bersetuju inovasi ini dapat meningkatkan kefahaman mereka. Secara keseluruhannya, dengan kos penghasilan yang rendah dan kebolehgunaan yang tinggi dalam institusi pendidikan, LexCard mempunyai potensi besar untuk dikomersialkan sebagai bahan bantu mengajar dalam bidang undang-undang.

Kata Kunci: LexCard, hierarki, mahkamah, bidang kuasa, interaktif

1. PENGENALAN

Sistem kehakiman Malaysia terdiri daripada beberapa peringkat mahkamah yang mempunyai bidang kuasa yang berbeza. Walaupun pengetahuan tentang ini penting bagi pelajar undang-undang terutamanya di peringkat asasi, ramai pelajar menghadapi kesukaran untuk memahami bidang kuasa sesuatu mahkamah. Kaedah pembelajaran berasaskan teks secara tradisional sering menyebabkan kekeliruan, pemahaman pasif, dan salah faham. Bagi menangani isu ini, LexCard, sebuah permainan padanan kad pendidikan yang inovatif, direka untuk memudahkan dan mengukuhkan pemahaman pelajar tentang hierarki dan bidang kuasa mahkamah Malaysia melalui pembelajaran interaktif berasaskan senario. Kaedah kuantitatif digunakan untuk menilai persepsi pelajar melalui soal selidik tentang keberkesanan inovasi ini.

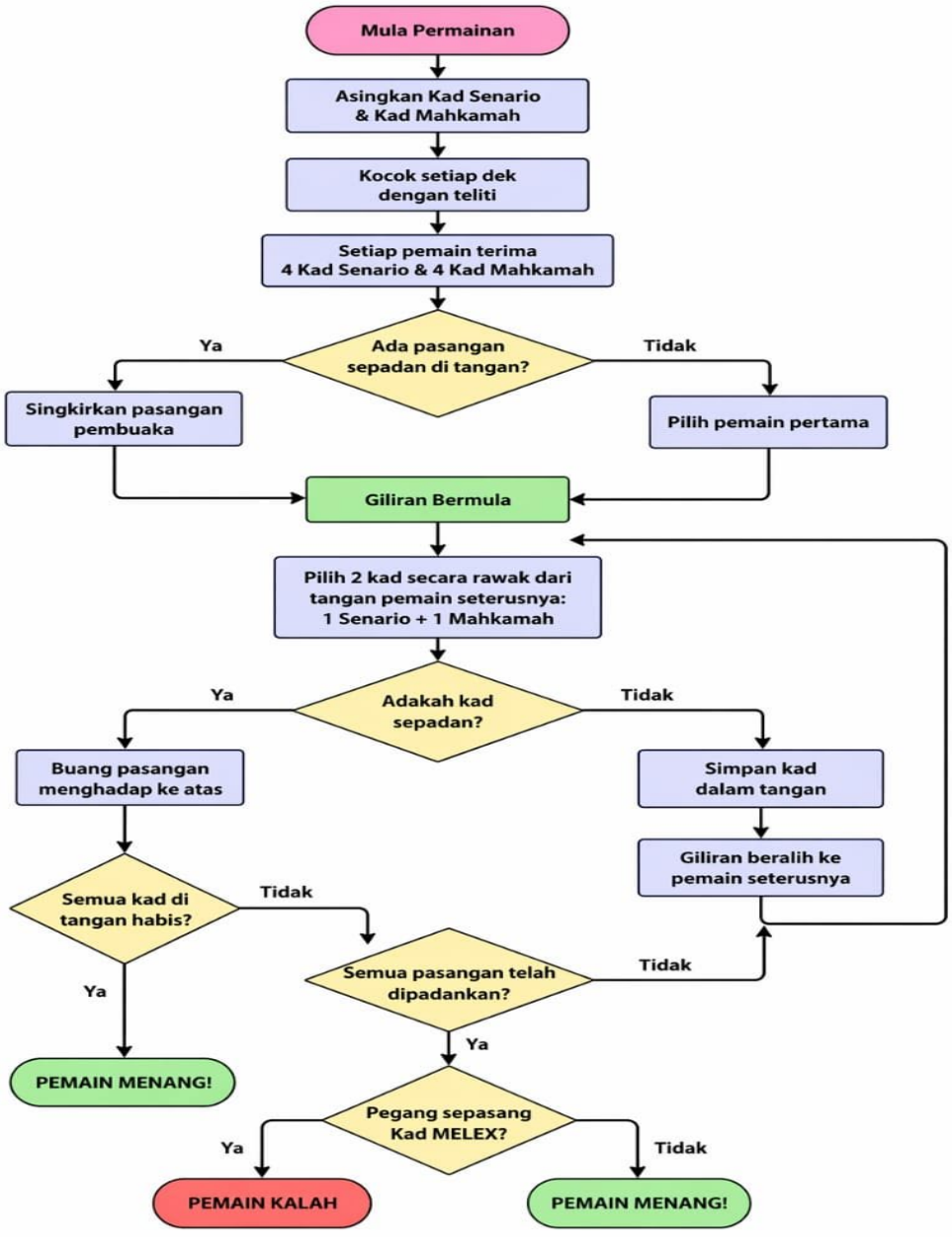
2. METODOLOGI

Dari segi pengetahuan metodologi, kajian ini menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dan senario serta pendekatan kuantitatif melalui soal selidik. Data dikumpulkan menggunakan Google Forms untuk menilai persepsi pelajar terhadap pembelajaran pasif dan keperluan kepada kaedah pengajaran yang lebih inovatif. Pelbagai soalan telah ditujukan kepada pelajar-pelajar untuk menganalisis kelemahan pelajar dalam memahami hierarki mahkamah Malaysia melalui sistem pembelajaran berdasarkan buku teks

dan nota syarahan serta keperluan terhadap permainan interaktif sebagai alat pembelajaran. Kaedah ini membantu mengenalpasti masalah pembelajaran dan menyokong pembangunan LexCard sebagai alat pembelajaran interaktif.

2.1 Cara Bermain Permainan LexCard

Inovasi LexCard menggabungkan pembelajaran undang - undang dan permainan interaktif. Berbeza dengan bahan ulangkaji konvensional, LexCard memperkenalkan penaakulan berasaskan senario atau situasi dan juga permainan kompetitif yang bersifat pendidikan. Imej berikut merupakan carta alir yang memaparkan cara dan juga aliran permainan LexCard serta keperluan untuk memenangi permainan tersebut.



Rajah 1. Carta Alir Permainan LexCard.

2.2 Saintifik Idea (SDG): Pendidikan Berkualiti

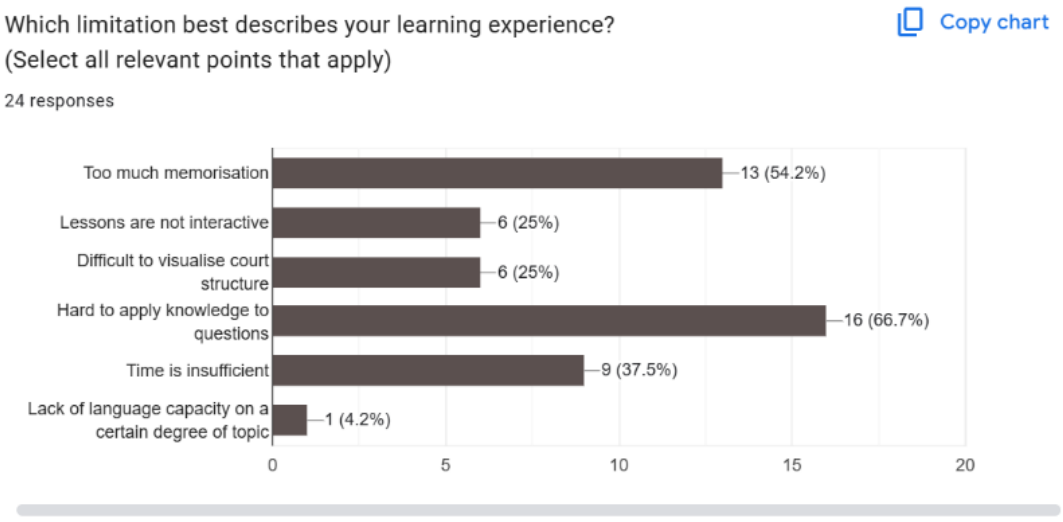
Inovasi LexCard selari dengan SDG 4, "Pendidikan Berkualiti" kerana ia membantu pelajar undang-undang yang sering menghadapi kesukaran untuk memvisualisasikan dan mengaplikasikan hierarki bidang kuasa mahkamah. Kaedah pembelajaran pasif yang berasaskan teks kerap menimbulkan kekeliruan tentang mahkamah yang sesuai untuk memulakan sesuatu kes, sekali gus menunjukkan kurangnya keberkesanan kaedah pengajaran sedia ada dalam membantu pengekalan maklumat jangka panjang.

3. DAPATAN DAN PERBINCANGAN

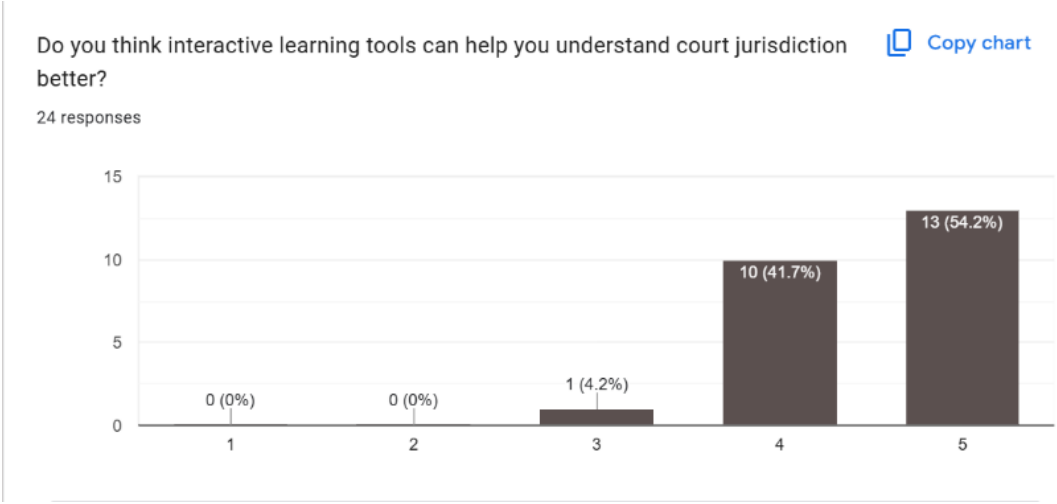
Berikut merupakan hasil dapatan daripada soal selidik yang telah dijalankan terhadap 24 orang responden yang terdiri daripada pelajar jurusan undang-undang asasi di Universiti Islamik Antararabangsa Malaysia.

3.1 Rajah Hasil Dapatan

Majoriti pelajar menghadapi kesukaran dalam memahami dan mengaplikasikan bidang kuasa mahkamah. Peratusan tertinggi menunjukkan pelajar sukar mengaplikasikan bidang kuasa dalam kes serta memahami struktur mahkamah. Selain itu, ramai pelajar bersetuju bahawa alat pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan kefahaman mereka.



Rajah 2. Soal Selidik Berkenaan Aspek-Aspek Hierarki Mahkamah Yang Susah Difahami



Rajah 3. Soal Selidik Berkenaan Keperluan Terhadap Alat Pembelajaran Interaktif

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, LexCard terbukti sebagai inovasi pembelajaran yang berkesan dalam meningkatkan pemahaman pelajar terhadap hierarki serta bidang kuasa mahkamah di Malaysia. Pendekatan berasaskan permainan dan senario membantu menjadikan konsep undang-undang yang abstrak lebih mudah difahami. Pada masa hadapan, LexCard boleh diperluaskan kepada topik undang-undang lain serta dibangunkan dalam bentuk digital bagi meningkatkan capaian. Dengan kos pengeluaran yang rendah dan kesesuaian penggunaannya dalam institusi pendidikan, LexCard mempunyai potensi tinggi untuk dikomersialkan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) serta Majlis Dekan/Pengarah Asasi Universiti Awam dan Matrikulasi atas peluang yang diberikan melalui platform PITRAM 2026 (Pertandingan Inovasi Antara Asasi Malaysia). Sekalung penghargaan juga diucapkan kepada Universiti Teknologi MARA (UiTM) Puncak Alam selaku tuan rumah dan kepada jawatankuasa penganjur atas sokongan dalam memartabatkan inovasi yang selaras dengan Matlamat Pembangunan Mampan (SDG) Global. Kami juga ingin berterima kasih kepada pihak institusi kami dan individu-individu yang telah memberikan bimbingan sepanjang penghasilan projek ini.