UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

PIONEERING EDUCATIONAL PERSPECTIVES

Series 2025

THE World University Rankings 2023 TOP 1501+
TOP 128 UI GreenMetric
MDEC Premier Digital Tech Institution
THE IMPACT RANKINGS 2022 TOP 101-200
MyRA

PIONEERING EDUCATIONAL PERSPECTIVES

Series 2025

Chief Editors:
Nur Alyani binti Khairol Anuar
Muhammad Irfan bin Mokhtar

Editors:
Aqeela binti Ahmad Kamiri
Hawa Syamsina binti Md Supie
Nurul Nadiah binti Rasdi
Qistina Azra binti Mohani
Siti Aishah binti Taib
Nurul Hijah binti Jasman
Siti Mariam binti Mohammad Iliyas

Published by:
Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA
Cawangan Johor, Kampus Pasir Gudang, Jalan Purnama,
Bandar Seri Alam, 81750 Masai, Johor Darul Ta'zim.
07-3818455
edgii.apbpg@gmail.com

Copyright © Pioneering Educational Perspectives: Series 2025

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 publisher.

e-ISBN : 978-967-0033-31-0

Published date: 2025

Chief Editors:
Nur Alyani binti Khairol Anuar
Muhammad Irfan bin Mokhtar

Editors:
Aqeela binti Ahmad Kamiri
Hawa Syamsina binti Md Supie
Nurul Nadiah binti Rasdi
Qistina Azra binti Mohani
Siti Aishah binti Taib
Nurul Hijah binti Jasman
Siti Mariam binti Mohammad Iliyas

Published by:
Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA Cawangan Johor, Kampus Pasir Gudang, Jalan Purnama, Bandar Seri Alam, 81750 Masai, Johor Darul Ta'zim.
07-3818455
edgii.apbpg@gmail.com

Preface

Pioneering Educational Perspectives: Series 2025 is a collection of thought-provoking insights and research contributions exploring contemporary educational trends and practices. This eBook presents a diverse range of perspectives on innovative teaching methodologies, digital learning strategies, and transformative approaches in education. Designed to serve as a resource for educators, researchers, and practitioners, it aims to inspire meaningful discussions and advancements in the field. Through carefully curated chapters, this publication offers fresh ideas and practical solutions to enhance learning experiences in an ever-evolving educational landscape.

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

KIT PEMBELAJARAN KEA (KENALI EMOSI ANDA) 258

Masni binti Jamin[1,*], Nooraini binti Ab. Latif [2], Fathimatuzzahra' binti Mohd Zabidon[3], Nurul Atiqah binti Muhamad Nujeib[4], 'Irdina binti Shariful Anuar[5] 258

SIMBA 261

Zarkashi bin Junaidin[1], Nur Dania Qistina binti Nor Shafizul Adli[2] & Puan Masni binti Jamin[3] 261

i-FleQ: INFOGRAFIK FLEKSI AL-QURAN 265

Khadijah Yusop[1,*], Mohd Fauzi Abdul Hamid[2] & Mohd Firdaus Yahaya[3] 265

EASY MATHWAY FORMULAE MODULE 269

[1]Pavithra A/P Kanabathi, [2]Shivani A/P Batumalai, [3]Ranjitha Lakshmi A/P Rajacrcha Kumar & [4]Jyothsheny Selvam 269

e-LAGU SERONOK, KOSA KATA MANTAP! *e-SONGS FUN, VOCABULARY STRONG!* 273

Viannie Tongguritom[1] & Minah Sintian [2*] 273

THE IMPLEMENTATION OF ECO READER QUEST MODULE TO ENHANCE STUDENTS' AWARENESS OF SUSTAINABLE PRACTICES 277

Nurmiza bt Rifayudeen[1,], Sharifah Radiyah bt Sayed Hasan[1], Dayini Dhabitah bt Zamil[1], Nur Syuhadah bt Syamsul Kamal[1] & Siti Aisyah bt Roslan[1*] 277

MARI MENGEJA BERSAMA-SAMA AYU 281

Roziah binti Ramli[1], Nur Amylia Natasya Mohamad Yusrie[2], Sarah Nabilah binti Mohd Mazni[3] Nur Hana Aliesha binti Muhd Hasanuddin [4] & Muhamad Danish bin Norahairuzan[5] 281

DEVELOPING ENGLISH COURSEWARE FOR LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS: TEACHING PREPOSITIONS OF MOVEMENT IN EMAIL WRITING USING THE ADDIE MODEL ... 286

Muhammad Hafiz Mohd Zaki[1] 286

QUIZXPERT 290

Tharsinii Jayasilan[1] & Moganashwari Kandasamy[2] 290

ANIMATION VIDEO FOR VOCABULARY LEARNING 294

Nurain Khairina Zulkhairi[1] & Moganashwari Kandasamy[2] 294

UNLOCKING WORDS: THE VAK MODEL IN ACTION 298

Saiyidah Nafisah Mohd Nadzori[1], & Moganashwari Kandasamy[2] 298

VOCABVAULT : Enhancing Pre-service Teachers Vocabulary 302

Balqis Nur Aliah binti Misbah[1] & Moganashwari Kandasamy[2] 302

WHO VS. WHOM CHECKER 305

Nur Syazrina binti Ahmad Zubir[1] & Moganashwari Kandasamy[2] 305

SPARKLE READS TO IMPROVE PUPILS READING COMPREHENSION 309

Nurul Adawiyah Binti Abdul Manaf[1], & Dr Moganashwari Kandasamy[2] 309

VOCABULARY ENHANCEMENT THROUGH LITTLE GENIUS: WORD POWER 312

Nur Salsabila Irdina Binti Mohd Salleh[1] & Moganashwary Kandasami[2] 312

PHONICS PLAYLAND: AR FOR LEARNING PHONICS 316

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

KIT PEMBELAJARAN KEA (KENALI EMOSI ANDA)

Masni binti Jamin[1*], Nooraini binti Ab. Latif [2], Fathimatuzzahra' binti Mohd Zabidon[3], Nurul Atiqah binti Muhamad Nujeib[4] & 'Irdina binti Shariful Anuar[5]

Jabatan Pengajian Melayu, Institut Pendidikan Guru Malaysia Kampus Perlis

**Corresponding author: Angahfathima@gmail.com*

ABSTRAK

Pendidikan yang terancang merupakan tonggak utama kepada kecemerlangan generasi ke arah pembangunan masyarakat madani. Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan pembangunan inovasi Kit-KEA sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang berinovatif bagi menarik minat murid di samping meningkatkan kefahaman berkaitan Kata Adjektif Perasaan dalam kurikulum Bahasa Melayu sekolah rendah. Inovasi ini memaparkan pelbagai aktiviti berkonsepkan multimedia interaktif (MMI) yang kreatif serta berupaya memberi impak yang positif dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) tatabahasa Bahasa Melayu di sekolah. Tambahan pula, inovasi ini turut menerapkan elemen pembelajaran abad ke-21 (PAK21) seperti kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dan *flipped classroom*. Kit Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu murid mempelajari tatabahasa Bahasa Melayu dengan lebih mendalam khususnya berkaitan Kata Adjektif serta diaplikasikan oleh guru sewaktu proses PdPc Bahasa Melayu.

KATA KUNCI: Kata Adjektif Perasaan, Kit Pembelajaran, Bahasa Melayu, BBM, MMI.

MASALAH DAN OBJEKTIF

Berdasarkan pengalaman kami sebagai guru praktikal, kami mendapati bahawa masih ramai murid sekolah rendah yang tidak dapat menguasai kata adjektif perasaan dengan baik di samping keliru dengan penggunaan kata adjektif yang betul mengikut konteks yang sesuai. Selain itu, murid-murid juga dilihat mudah berasa bosan dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tradisional semata-mata. Hal ini kerana masalah yang timbul semasa proses PdP seperti murid mudah hilang tumpuan semasa belajar akibat pendakatan dan kaedah guru yang digunakan tidak sesuai dengan keperluan murid serta bahan pengajaran yang digunakan membosankan (Mohd Aderi 2009). Selaras dengan era digital kini, kami telah bersepakat untuk menghasilkan satu kit pembelajaran digital yang bertemakan gamifikasi berkaitan tajuk kata adjektif perasaan. Kit-Kea ini dibina adalah untuk:

I. Meningkatkan pengetahuan dan penguasaan murid berkaitan kata adjektif perasaan.
II. Menanam sifat seronok dalam diri murid untuk mempelajari subjek Bahasa Melayu.

PENERANGAN REKA BENTUK

Kit-KEA dibina **bertujuan** untuk membantu pengguna memahami dan mengurus perasaan melalui pengenalan dan penggunaan kata adjektif perasaan. Kit ini direka untuk menangani kekeliruan dan kesukaran dalam mengenal pasti dan menyatakan emosi dengan lebih tepat menggunakan pendekatan interaktif dan visual. **Reka bentuk** bagi Kit-KEA ini berfokus kepada elemen gamifikasi iaitu pengguna akan menyanyi berdasarkan emosi, mainan

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

berbentuk *Maze* dan binaan ayat berdasarkan tekaan gambar. Berikutan itu, Sayed Yusoff, *et al*. (2014) berpandangan bahawa gamifikasi dalam konteks pendidikan melibatkan penggunaan permainan yang boleh mempengaruhi dan meningkatkan motivasi kepada penggunanya melalui pembelajaran berintegrasikan permainan. **Fungsi** bagi Kit-KEA ini dapat digunakan oleh guru-guru untuk mengajar pelajar cara menyatakan emosi mereka dengan tepat melalui aktiviti interaktif dengan menghubungkan emosi dengan kosa kata adjektif perasaan yang tepat bagi membantu pengguna mengenali dan menggunakan perkataan-perkataan ini dalam kehidupan harian. **Sasaran pengguna** bagi Kit-KEA adalah pelajar sekolah rendah atau kanak-kanak yang berada lingkungan 7 hingga 10 tahun. **Keunikan produk** ini adalah ia diinspirasikan oleh karakter visual dari filem *Inside Out* yang memperkenalkan pelbagai emosi seperti gembira, sedih, marah, dan sebagainya. Maka, penggunaan pendekatan visual dan interaktif ini membantu pengguna belajar mengenai emosi dengan lebih mendalam dan berkesan.

Manual Penggunaan :
https://drive.google.com/file/d/166Ej_lLVcajUthLgxlU7sRGg8vwR_b8o/view?usp=sharing

NOVELTI DAN KEUNIKAN

Inovasi ini memperkenalkan konsep permainan interaktif berasaskan emosi dalam bentuk digital seperti yang dipamerkan melalui permainan "Teka Lagu Berdasarkan Emoji". Pendekatan ini bukan sahaja memberi hiburan, tetapi juga menggalakkan pemahaman emosi melalui lagu-lagu tempatan. Elemen didik hibur atau humor menitikberatkan keseronokan melalui unsur-unsur kecindan yang dapat meningkatkan motivasi murid untuk terus belajar (Mazlan Ismail, 2016). Pengguna perlu meneka emoji berdasarkan gabungan elemen audio seperti lagu, menjadikannya sebagai cara pembelajaran emosi yang unik dalam konteks budaya tempatan. Keunikan inovasi ini terletak pada penggunaan emoji sebagai alat interaktif untuk mencetuskan perasaan dan mengaitkannya dengan muzik tradisional. Pengintegrasian elemen kebudayaan seperti lagu rakyat dengan teknologi moden memberi nilai tambah kerana aktiviti ini bukan sahaja berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan yang membantu pemahaman budaya sambil melatih perasaan.

MANFAAT

Kit-KEA menyediakan pelbagai manfaat kepada guru mahupun murid. Pertama sekali, Kit-KEA merangkumi keseluruhan aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu sekolah rendah. Hal ini kerana, inovasi ini mengandungi set induksi, nota, aktiviti pembelajaran dan pengayaan. Lantaran itu, para guru juga dapat mengakses inovasi ini tanpa menggunakan talian Internet menerusi aplikasi *powerpoint* semata-mata. Tambahan pula, inovasi ini dicipta dengan mengambil kira kepelbagaian tahap pencapaian murid iaitu lemah, sederhana dan tinggi. Inovasi ini turut mengandungi (MMI) seperti penggunaan audio, visual, grafik, video dan sebagainya serta bertemakan gamifikasi selaras dengan kehendak pihak penganjur IEDGII. Kajian oleh Syamsulaini dan Mashitoh (2016) juga telah membuktikan strategi berpusatkan murid berasaskan video membantu meringankan tugas guru, di samping mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif dan menyeronokkan. Dengan kata lain, murid dapat belajar mengenai kata adjektif perasaan sambil berhibur contohnya seperti murid dapat bernyanyi bersama-sama guru pada aktiviti 1. Tuntasnya, kit-KEA ini sememangnya sesuai sebagai bahan bantu mengajar (BBM) yang bertemakan pembelajaran secara digital khususnya dalam subjek Bahasa Melayu sekolah rendah.

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

POTENSI KOMERSIAL

Inovasi digital ini mempunyai potensi pasaran yang tinggi, terutamanya dalam **sekolah dan institusi pendidikan**, di mana aplikasi dapat meningkatkan pemahaman emosi pelajar. Perkara ini disokong oleh pernyataan Nor Hazlinda Shamsudin dan Zulkurnain Hassan (2021) yang berpendapat bahawa inovasi yang telah dilakukan terhadap bahan bantu mengajar (BBM) dapat meningkatkan pencapaian pelajar dalam memahami fakta serta mempelajari sesebuah subjek. Keunggulan persaingan terletak pada **pendekatan visual dan interaktif** yang memudahkan pemahaman emosi serta **menggabungkan pembelajaran dan permainan** melalui elemen gamifikasi, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Dari segi **skalabiliti**, terdapat potensi untuk berkolaborasi dengan pelbagai sekolah dan organisasi bagi memperluas penggunaan aplikasi. Analisis kos menunjukkan bahawa **kos operasi** adalah rendah kerana penggunaan *PowerPoint* dan keperluan bayaran internet untuk memuat turun sahaja, menjadikannya mudah dan berpatutan untuk diuruskan.

KESIMPULAN

Inovasi Kit-KEA ini sememangnya dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan murid berkaitan kata adjektif perasaan. Semoga inovasi ini dapat memberi lebih manfaat kepada para guru mahupun murid dalam merealisasikan pembelajaran abad 21 (PAK21) melalui penggunaan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), *flipped classroom*, pembelajaran koperatif dan sebagainya. Malahan, guru juga dapat meningkatkan kualiti kurikulum dengan mempelbagaikan aktiviti pembelajaran yang kreatif, inovatif serta berpusatkan murid.

RUJUKAN

Mazlan Ismail. 2016. Pengajaran Bahasa Melayu, Didik Hibur dan Seni Bahasa. Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.

Mohd Aderi Che Noh. (2009). Amalan pengajaran Tilawah al-Quran: Satu tinjauan terhadap persepsi guru di sekolah menengah harian Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education*, 1 (1), 55-72.

Nor Hazlinda Shamsudin, & Zulkurnain Hassan. (2021). Keberkesanan Trainer Unit Sppd Sebagai Alat Bantu Mengajar Bagi Kursus Pemasangan dan Penyelenggaraan Paip Domestik. *International Journal of Humanities Technology and Civilization (IJHTC)* 10(2): 48-59

Sayed Yusoff, Wee Hoe Tan, & Muhammad Zaffwan. (2014). Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325-338.

Syamsulaini Sidek & Mashitoh Hashim. (2016). Pengajaran berasaskan video dalam pembelajaran berpusatkan pelajar: Analisis dan kajian kritikal. *Journal of ICT in Education,* 3, 24-33