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

# MARI MENGEJA BERSAMA-SAMA AYU

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]

*IPGM*

**Corresponding author: ipgm-0631@moe-dl.edu.my*

**ABSTRAK**

"Mari Mengeja Bersama-sama Ayu" ialah produk inovatif yang diperkenalkan untuk membantu murid tahap 1 yang kurang mahir dalam kemahiran mengeja. Produk digital ini direka untuk meningkatkan kemahiran mengeja melalui kaedah interaktif serta menerapkan komunikasi lisan yang baik. Masalah kesukaran mengeja merupakan salah satu cabaran utama bagi setiap guru. Oleh hal yang demikian, kajian ini dijalankan untuk melatih kemahiran mengeja murid-murid dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Kerangka konsep yang dicadangkan untuk kajian ini dibangunkan daripada penyelidikan terperinci tentang kaedah pedagogi kontemporari yang membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) murid. Produk "Mari Mengeja Bersama-sama Ayu" berdasarkan gabungan Teori Konstruktivisme dan Kajian Kognitif dalam Pembelajaran berasaskan Permainan yang menekankan proses PdP berpusatkan murid serta permainan pengukuhan pembelajaran kognitif. Pendekatan Reka Bentuk berpusatkan Pengguna (User-Centered Design-UCD) digunakan untuk membangunkan inovasi ini. Seramai 27 orang Murid Tahun 2 dan tiga orang guru serta dua orang pakar IT terlibat dalam kajian ini. Hasil kajian menunjukkan bahawa produk digital ini dapat membantu murid meningkatkan kemahiran mengeja mereka serta meningkatkan minat dan kemampuan dalam menguasai konsep mengeja. Kesimpulannya, penghasilan produk inovasi ini sangat membantu dalam menyokong pembelajaran mengeja dalam kalangan murid Tahap 1.

**KATA KUNCI:** Kemahiran mengeja, Konstruktivisme, Interaktif, Pembelajaran berasaskan permainan, UCD

## MASALAH DAN OBJEKTIF

Kemahiran mengeja merupakan elemen asas yang penting dalam pembelajaran bahasa, terutama bagi murid-murid tahap 1 yang sedang dalam proses membina kemahiran membaca, menulis dan bertutur. Antara masalah utama ialah kekeliruan dalam mengenal pasti bunyi huruf dan kombinasi huruf yang betul (Faridah Nazir & Faiziah Shamsudin, 2016). Produk ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyeronokkan dalam pengajaran kemahiran mengeja, khususnya murid-murid tahap 1. Oleh itu, inovasi ini menumpukan penggunaan kemahiran mendengar dan bertutur dan berkomunikasi. Murid-murid akan berpeluang mendengar sebutan yang betul dan menyebut semula perkataan tersebut sambil berlatih mengeja secara berulang kali. Selain itu, produk ini juga direka untuk membantu membina keyakinan diri murid agar mereka lebih berani untuk tampil ke hadapan, dan berkomunikasi dengan yakin di hadapan guru dan rakan sekelas kerana animasi Mari Mengeja Bersama-sama Ayu mengutamakan pendekatan pembelajaran yang aktif. Perkara ini secara tidak langsung memastikan murid dapat terlibat secara langsung dalam proses mengeja dan bertutur di dalam kelas. Menurut Majlis Keselamatan Negara (2024), penggunaan bahan bantu mengajar interaktif berupaya menjadikan sesi pembelajaran lebih menyeronokkan.

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

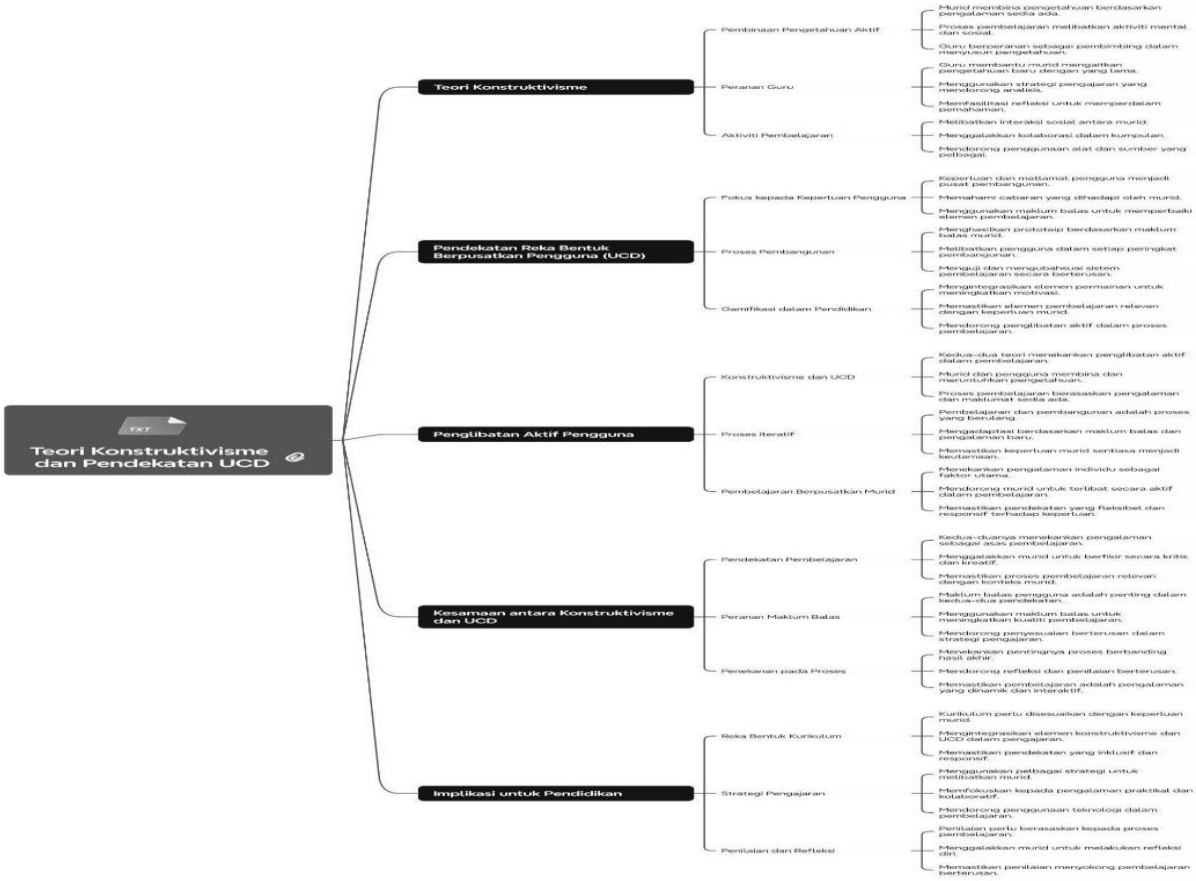
**PENERANGAN REKA BENTUK**

Produk digital ini dibangunkan berdasarkan gabungan Teori Konstruktivisme, Kajian Kognitif dan Pembelajaran berasaskan Permainan yang menekankan proses PdP berpusatkan murid serta permainan pengukuhan pembelajaran kognitif. Pendekatan Reka Bentuk berpusatkan Pengguna (User-Centered Design-UCD) yang menekankan empat langkah iaitu mengkaji pengguna, merancang pembangunan elemen gamifikasi dan interaktif, menguji prototaip dan diakhiri dengan penambahbaikan produk amat membantu membangunkan inovasi ini. Secara ringkasnya, pembangunan inovasi pendidikan ini berpusat kepada situasi keluarga yang harmoni dan tumpuan kepada watak utamanya iaitu Ayu, karakter animasi interaktif yang melibatkan kanak-kanak dalam aktiviti mengeja. Tujuan utama inovasi ini adalah untuk menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, interaktif, dan berkesan khususnya dalam pembangunan literasi pada peringkat awal. Ayu bukan sahaja mengajak murid-murid untuk mengeja, tetapi turut memberikan maklum balas serta-merta dengan menyemak jawapan mereka untuk mewujudkan pengalaman pembelajaran yang aktif dan berpusatkan murid. Ciri-ciri utama inovasi ini mengetengahkan interaksi masa nyata bersama-sama Ayu seperti kanak-kanak mendapat maklum balas segera selepas percubaan ejaan serta persekitaran animasi yang mesra dan menarik. Penggunaan warna-warna ceria, muzik yang merangsang, dan watak yang seusia serta intonasi komunikasi yang baik memastikan perhatian kanak-kanak tertumpu sepanjang proses pembelajaran. (Malini Kamlin dan Tan, 2020 ). Dari segi fungsi, animasi ini boleh diintegrasikan di dalam bilik darjah atau digunakan secara kendiri di rumah yang menawarkan fleksibiliti kepada murid, guru dan ibu bapa. Maka, setiap kanak-kanak boleh berkembang mengikut tahap masing-masing sambil dibimbing oleh maklum balas yang diberi oleh Ayu. Sasaran utama inovasi ini ialah murid Tahap 1 dengan fokus terhadap pembangunan kemahiran mengeja dan berkomunikasi melalui pendekatan yang interaktif dan menyeronokkan. Keunikan reka bentuk ini terletak pada gabungan pendidikan dan hiburan secara harmoni. Hal ini dikatakan demikian kerana, dengan menggunakan animasi yang sesuai dengan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dapat dicipta dan melangkaui kaedah pengajaran tradisional.

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

**VISUAL**

Rajah 1
*Peta Perkaitan Antara Teori Konstruktivisme Dan Pendekatan UCD.*




**NOVELTI DAN KEUNIKAN**

Penggunaan animasi interaktif sebagai alat bantu mengajar jarang dilihat dalam pendekatan tradisional di bilik darjah. Oleh itu, inovasi ini memanfaatkan teknologi digital untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang lebih imersif kerana murid-murid bukan sahaja menonton tetapi turut berinteraksi dengan watak Ayu ini menjadikan pembelajaran lebih berfokus kepada pencapaian individu dan menarik berbeza daripada kaedah pasif seperti kaedah *chalk-and-talk.* Produk inovasi ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyeronokkan dalam pengajaran kemahiran mengeja, khususnya murid-murid tahap 1. Oleh itu, inovasi ini menumpukan proses mengeja melalui penerapan kemahiran mendengar dan bertutur dan berkomunikasi. Produk ini turut direka untuk membina keyakinan diri murid agar lebih berani tampil dan berkomunikasi dengan yakin di hadapan guru dan rakan, melalui pendekatan pembelajaran yang aktif. Perkara ini secara tidak langsung memastikan murid dapat terlibat secara langsung dalam proses mengeja dan bertutur di dalam kelas. Menurut Malini Kamlin dan Tan (2020), menggunakan alat digital yang menarik dan interaktif, murid akan berasa teruja untuk belajar sambil bermain.

Penambahan elemen hiburan seperti cerita dan lagu menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan dapat mengurangkan tekanan murid serta meningkatkan keyakinan murid.. Menurut Esther Emma Ajang & Ruhizan Mohammad Yasin (2024), perkara ini penting dalam pendidikan awal kerana motivasi intrinsik dan keseronokan pembelajaran memainkan peranan

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

besar dalam keberkesanan pendidikan. Bukan itu sahaja, bahan bantu mengajar ini bersifat fleksibel dan boleh digunakan dalam pelbagai konteks pembelajaran, sama ada di dalam bilik darjah, pembelajaran secara maya ataupun penggunaan secara individu di rumah.

## MANFAAT

Inovasi interaktif ini menawarkan kelebihan dalam meningkatkan keberkesanan proses pembelajaran awal kanak-kanak. Perkara ini dapat dibuktikan apabila pendekatan interaktif dengan menggunakan watak Ayu mampu menarik minat murid melalui pengalaman pembelajaran yang lebih dinamik. Menurut Norsaliza Mohd Shuhaini & Azhar Wahid (2020), interaksi animasi merangsang penglibatan aktif murid yang terbukti dapat meningkatkan daya ingatan dan kefahaman konsep asas mengeja. Kemudian, inovasi ini mengintegrasikan elemen penilaian serta-merta apabila Ayu menyemak ejaan murid-murid dengan menyediakan maklum balas langsung yang penting untuk pembelajaran konstruktif selari dengan teori pembelajaran sosial supaya kanak-kanak belajar melalui interaksi dan maklum balas (Minati & Maemonah 2023). Akhirnya, penggunaan animasi jelas memanfaatkan kaedah pembelajaran visual dan auditori yang lebih berkesan bagi kanak-kanak serta membina asas pembelajaran yang kukuh melalui hiburan yang bermakna kerana gabungan antara elemen hiburan dan pendidikan mampu memupuk sikap positif terhadap pembelajaran pada usia muda (Rayner Tangkui, 2023).

## POTENSI KOMERSIAL

Inovasi "Mari Mengeja Bersama-sama Ayu" mendukung matlamat dan dasar utama Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) seperti yang dinyatakan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025. Pelan ini menggariskan kepentingan penggunaan teknologi digital dalam proses PdP agar pencapaian pendidikan murid, terutamanya di sekolah rendah dapat ditingkatkan. Produk ini dapat disepadukan dengan program Sekolah Kebangsaan Digital dan Pembelajaran Abad ke-21 yang boleh digabungkan di platform digital KPM, Digital Education Learning Initiative Malaysia (DELIMa). Maka, inovasi ini berpotensi untuk diterima secara meluas dalam kalangan sekolah yang dibiayai di bawah inisiatif KPM. Dengan mempromosikan produk ini sebagai sebahagian agenda digitalisasi pendidikan, inovasi ini berpotensi mendapat sokongan kerajaan dan memperluas pasaran komersialnya sekali gus memperkasakan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Keseluruhannya, "Mari Mengeja Bersama-sama Ayu" menawarkan pendekatan inovatif yang menggabungkan pembelajaran dan hiburan untuk meningkatkan kemahiran mengeja murid Tahap 1. Gabungan teori konstruktivisme, kajian kognitif, dan pembelajaran berasaskan permainan telah menjadikan produk ini alat berkesan dalam menyokong pembelajaran berpusatkan murid yang memupuk keyakinan diri dan keberanian untuk mencuba. Seiring dengan dasar pendidikan KPM, inovasi ini berpotensi besar untuk dikomersialkan dan diterima secara meluas, sekali gus menyokong usaha digitalisasi pendidikan di Malaysia bagi meningkatkan minat dan pencapaian murid.

## RUJUKAN

Esther Emma Ajang & Ruhizan Mohammad Yasin. (2024). Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi serta Pencapaian Pelajar dalam Mata Pelajaran Fizik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH). 9* (1).

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

Faridah Nazir & Faiziah Shamsudin. (2016). *Pengajaran kemahiran Bahasa Melayu*. Sasbadi Sdn. Bhd.

Majlis Keselamatan Negara. (2024, Mei 24). *Guru perlu kuasai teknologi Digital, persiap murid pelbagai kemahiran.* Berita Harian.

Malini Kamlin & Tan, C.K. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 5*(10), 105–112.

Minati, Rina & Maemonah.(2023). The effect of the application of albert bandura's behaviorism theory on the motivation and learning outcomes. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar). 6* (3), 93–110.

Norsaliza Mohd Shuhaini & Azhar Wahid. (2020). Pengurusan Daya Intelek Kanak-Kanak Melalui Rangsangan Imaginasi dalam Episod Cari dan Simpan Berdasarkan Prinsip Kepimpinan. *Jurnal Peradaban Melayu, 15,* 38-52.

Rayner Tangkui. (2023). Penggunaan Powtoon dalam pengajaran dan pembelajaran Sains: Kesan terhadap pencapaian dan minat murid. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik.. 11*(3).