

## **JAWIFLIP (Seronoknya Belajar Jawi)**

Nurfarah Aida Mohd Haniffa  
Nur Farhana Che Omar  
Saidatulafza Mohamad Ramzi  
Nik Nur Nazifa Irdina Rosdi  
School of Education, Universiti Utara Malaysia 06010 Sintok, Kedah, Malaysia

Farah Mohamad Zain  
Siti Noor Ismail  
Institute of Excellent Teachers and Leaders in Education 06010 Sintok, Kedah, Malaysia

Email: mz.farah@uum.edu.my

### **Abstract**

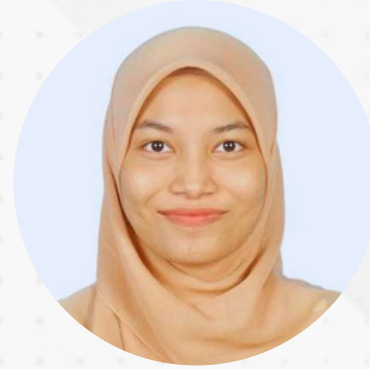
Usaha untuk memupuk minat murid menguasai kemahiran jawi perlu dimulakan sejak awal persekolahan lagi. Masalah ketidakbolehan menulis dan membaca tulisan jawi akan memberi kesan kepada pencapaian dan minat murid dalam subjek Pendidikan Islam. Oleh itu, JawiFlip diperkenalkan sebagai permainan interaktif secara dalam talian yang membantu murid menguasai kemahiran Jawi dalam keadaan santai dan menyeronokkan. Permainan ini dibangunkan menggunakan Genial.ly bertujuan mengenal pasti huruf jawi yang boleh disambung dan tidak boleh disambung. Seterusnya, membezakan huruf jawi dalam keadaan tunggal dan bersambung dengan huruf yang lain. JawiFlip dibangunkan berasaskan Teori Penentuan-Diri (Self-Determination Theory) yang menekankan tiga elemen utama: (i) autonomi, (ii) kompeten, dan (iii) perkaitan. Selain itu, JawiFlip juga dibangunkan berdasarkan Pembelajaran Berasaskan Permainan (Game-Based Learning) yang mengintegrasikan ciri-ciri permainan seperti peraturan, matlamat, cabaran, maklum balas dan ganjaran untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran imersif. Seramai 25 murid Tingkatan 1 dari SMK Tengku Laksamana, Kuala Kedah terlibat dengan kajian ini dan hasil menunjukkan mereka lebih bermotivasi dan dapat menguasai Jawi dengan lebih baik. JawiFlip juga telah didaftarkan dengan Perbadanan Harta Intelek Malaysia (MyIPO).

**Keywords:** *JawiFlip, Game-Based Learning, Self Determination Theory*

# TEACHING AND LEARNING POSTER IDEAS TALPI 2023

"TOWARDS INNOVATIVE GLOBAL TRENDS IN EDUCATION"  
VIRTUAL COMPETITION

## JawiFlip [Seronoknya Belajar Jawi]



| Nurfarah Aida Mohd Haniffa | Nur Farhana Che Omar | Saidatulafza Mohamad Ramzi | Nik Nur Nazifa Irdina Rosdi | Farah Mohamad Zain | Siti Noor Ismail |

### ABSTRAK

Usaha untuk memupuk minat murid menguasai kemahiran jawi perlu dimulakan sejak awal persekolahan lagi. **Masalah ketidakbolehan menulis dan membaca tulisan jawi akan memberi kesan kepada pencapaian dan minat murid** dalam subjek Pendidikan Islam. Oleh itu, **JawiFlip** diperkenalkan sebagai **permainan interaktif secara dalam talian** yang membantu murid menguasai kemahiran Jawi dengan santai dan menyeronokkan. Permainan ini dibangunkan menggunakan **Genial.ly**, bertujuan mengenal pasti huruf jawi yang boleh disambung dan tidak boleh disambung. Seterusnya, membezakan huruf jawi dalam keadaan tunggal dan bersambung dengan huruf yang lain. JawiFlip dibangunkan berasaskan **Self-determination Theory** iaitu menekankan tiga elemen utama iaitu autonomi, kompeten dan relatedness. Selain itu, JawiFlip juga dibangunkan berdasarkan kepada **Game-based Learning** yang mengintegrasikan ciri-ciri permainan seperti peraturan, matlamat, cabaran, maklum balas dan ganjaran untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran imersif. Seramai 25 murid Tingkatan 1 dari SMK Tengku Laksamana, Kuala Kedah terlibat dengan kajian ini dan **hasil menunjukkan mereka lebih bermotivasi dan dapat menguasai Jawi dengan lebih baik**.

### OBJEKTIF

Mengenal pasti **huruf jawi** yang **boleh disambung** dan **tidak boleh disambung**.

Membezakan bentuk huruf jawi dalam **keadaan tunggal** dan **bersambung dengan huruf lain**.

### Deskripsi JawiFlip

- Dibangunkan menggunakan **Genial.ly**. Imbas **kod QR** untuk bermain JawiFlip.
- Terdapat **tiga tahap**: Rendah, Sederhana dan Tinggi.
- Soalan berbentuk **flip card** dipaparkan dan pemain perlu memilih jawapan yang betul.

### KEGUNAAN JawiFlip

- Meningkatkan **penguasaan Jawi**.
- Meningkatkan **motivasi murid**.
- Memperkasakan **autonomi murid**.
- Menggalakkan **pembelajaran sendiri**.
- Meningkatkan **kemahiran digital murid**.
- Pengajaran **didik hibur**

### NOVELTI JawiFlip



- Pembelajaran digital yang interaktif
- Permainan dalam talian
- Mudah diakses
- Integrasi visual dan auditori
- Asimilasi murid-teknologi terkini

### KELEBIHAN JawiFlip

- dibangunkan berasaskan **Self-determination Theory** (Deci & Ryan, 1985): autonomi, kompeten dan relatedness.
- **Autonomi**: murid mempunyai rasa kawalan dan dapat menentukan hasil tindakan mereka.
- **Kompeten**: murid merasa kompeten apabila dapat melepasi setiap tahap.
- **Relatedness**: murid merasa terhubung dan berkaitan dengan Jawi apabila menggunakan JawiFlip.
- dibangunkan berdasarkan kepada **Game-based Learning** (Shaffer, Halverson, Squire, & Gee, 2005)
- Terdapat peraturan, matlamat, cabaran, maklum balas dan ganjaran.
- Mendukung Matlamat Pembangunan Mampan: **SDG4** iaitu **Pendidikan Berkualiti**

### POTENSI KOMERSIAL

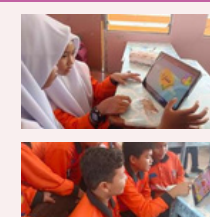
Berpotensi besar untuk dikomersilkan di pasaran **pendidikan tempatan**, online shopping (lazada, shopee, etc) guru sebagai bahan bantu mengajar ibubapa murid

Telah mendaftarkan **Harta Intelekt**.  
**LY2023P03823**



Perbadanan Harta Intelekt Malaysia  
Intellectual Property Corporation of Malaysia

### TESTIMONI



"Mudah guna dan seronok"  
"Berguna untuk saya belajar Jawi"  
"Seronok dan menarik"  
"Saya akan main selalu untuk pandai Jawi"



Inovasi & Pengkomersialan

Surat kami : 700-KPK (PRP.UP.1/20/1)

Tarikh : 20 Januari 2023

Prof. Madya Dr. Nur Hisham Ibrahim  
Rektor  
Universiti Teknologi MARA  
Cawangan Perak



Tuan,

**PERMOHONAN KELULUSAN MEMUAT NAIK PENERBITAN UiTM CAWANGAN PERAK MELALUI REPOSITORI INSTITUSI UiTM (IR)**

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Adalah dimaklumkan bahawa pihak kami ingin memohon kelulusan tuan untuk mengimbas (*digitize*) dan memuat naik semua jenis penerbitan di bawah UiTM Cawangan Perak melalui Repositori Institusi UiTM, PTAR.

3. Tujuan permohonan ini adalah bagi membolehkan akses yang lebih meluas oleh pengguna perpustakaan terhadap semua maklumat yang terkandung di dalam penerbitan melalui laman Web PTAR UiTM Cawangan Perak.

Kelulusan daripada pihak tuan dalam perkara ini amat dihargai.

Sekian, terima kasih.

“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Saya yang menjalankan amanah,

*Setuju.*

*27.1.2023*

**SITI BASRIYAH SHAIK BAHARUDIN**  
Timbalan Ketua Pustakawan

PROF. MADYA DR. NUR HISHAM IBRAHIM  
REKTOR  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA  
CAWANGAN PERAK  
KAMPUS SERI ISKANDAR

*nar*