

2019

ACADEMIC INTELLECTUAL
INTERNATIONAL INVENTION,
INNOVATION & DESIGN BOOK

Published by : Student Affairs Department,
Universiti Teknologi MARA Kedah,
P.O. Box 187, 08400 Merbok, Kedah, Malaysia.

Patron : Dr. Wan Irham Ishak
Dr. Abd Latif Abdul Rahman

Project Manager : Yazwani Mohd Yazid

Design Director : Mohd Hamidi Adha Mohd Amin
Fadila Mohd Yusof

Editorial Director : Mohd Hamidi Adha Mohd Amin
Mas Aida Abd Rahim

Copyright © 2019 Student Affairs Department, Universiti Teknologi MARA Kedah.

No part of this publication may be reproduced, stored in retrieval system, or transmitted in any form or by means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior permission of the publisher.

ISBN : 978-967-0314-71-6

Printed by : Perpustakaan Sultan Badlishah,
Universiti Teknologi MARA Kedah,
P.O Box 187, 08400 Merbok, Kedah, Malaysia.

A-DAM –ALAT BERMAIN, BERZIKIR DAN BERDOA

Zaeem Harith B. Abu Tarmizi¹, Norrina Din², Aiyaz Zakwan B. Noorsam³ dan NurAisha Marha Bt. Noorsam⁴

¹ *Sekolah Kebangsaan Pauh Jaya, Permatang Pauh, Pulau Pinang* ² *Universiti Teknologi MARA,* ³ *Sekolah Jalan Kuantan, Titiwangsa, Kuala Lumpur,* ⁴ *Maktab Rendah Sains MARA, Kampung Gajah, Perak.*

norrina7@gmail.com

Dunia kanak-kanak adalah bermain. Disebabkan itu pelbagai permainan telah dicipta untuk kanak-kanak di seluruh dunia. Permainan ini juga mempunyai pelbagai bentuk dan rupa. Tambahan pula, dengan kemajuan teknologi sekarang ini telah menghasilkan pelbagai permainan berteknologi dan berinteraktif yang boleh dimuat turun dan boleh dimainkan dengan komputer, komputer riba, “tablet” dan juga telefon pintar. Namun, terdapat keburukan akibat bermain permainan dengan menggunakan gajet yang sedia ada. Antaranya ialah boleh menyebabkan ketagihan, merosakkan mata akibat daripada cahaya yang dipancarkan oleh alatan tersebut, mengurangkan masa tidur, serta menghadkan masa berinteraksi sesama keluarga dan rakan-rakan. Lebih membimbangkan lagi aktiviti seharian seperti masa untuk bersolat, belajar dan beriadah akan terganggu lantaran ketagihan permainan video ini. Oleh itu, permainan A-DaM ini dicipta khas untuk mengatasi masalah tersebut di samping dapat mengenal nama-nama Allah Asmaul Husna. Ini kerana, mempelajari, mengetahui dan beramal dengan Asmaul Husna ini adalah wajib seperti yang dicatatkan dalam Al Quran "*Allah memiliki Asmaul Husna, maka memohonlah kepada-Nya dengan menyebut nama-nama yang baik itu...*" (QS. Al-A'raaf : 180). Dalam hadis juga menyatakan "*Sesungguhnya Allah Swt mempunyai 99 nama, iaitu seratus kurang satu, barangsiapa menghitungnya (menghafal seluruhnya) masuklah ia kedalam syurga*" (HR. Bukhari, Muslim, Ibnu Majah, Ahmad, dan Al-Baihaqy. Oleh itu, A-DaM ini adalah unik yang mempunyai kelebihan tersendiri seperti mengajar kanak-kanak untuk berinteraksi sesama sendiri semasa bermain, mengenal Asmaul Husna, belajar untuk berdoa dan menanamkan sifat bersabar dan mengurangkan sinar radiasi jika dibandingkan dengan penggunaan gajet. A-DaM ini direka khas supaya kanak-kanak tidak didedahkan kepada kesan radiasi, ianya ringan dan mudah dibawa ke mana sahaja. Ia mempunyai karekteristik bukan sekadar sebagai alat permainan malah ianya juga unik dan boleh dijadikan sebagai hiasan di rumah. Ianya dapat dijadikan sebagai alat untuk berdakwah dan juga mempunyai nilai tambah dan memberi impak bukan sahaja kepada kanak-kanak malahan sesuai untuk semua peringkat umur.

INNOVATION

CATEGORY

WALKING AROUND IMPROVEMENT KEYS (WALKS)

Redzuan Bin Jantan¹, Yong Kwai Ying²

¹Institut Aminuddin Baki, Negeri Sembilan, Malaysia, ²SMK Tun Mutahir, Melaka, Malaysia

redzuanj@iab.edu.my

Konsep pemantauan sekolah untuk melihat persekitaran sekolah seringkali tidak berkesan kerana tiada rekod dan data yang boleh dijadikan rujukan untuk tujuan penambahbaikan. Inovasi WalkS membantu pemimpin sekolah mencatat dan memproses data pemantauan dengan sistematik. Instrumen *WalkS* melibatkan penyeliaan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dalam bilik darjah serta pengurusan sekolah. Elemen PdPc yang menjadi fokus kajian ini terdiri daripada papan putih, kemahiran abad 21, susun atur kelas dan melindungi masa instruksional. WalkS juga melibatkan elemen pengurusan sekolah yang lain iaitu penyeliaan persekitaran sekolah, kantin dan pengawal keselamatan. Hasil kajian menunjukkan WalkS membantu pemimpin sekolah mengoptimalkan data dalam pengurusan sekolah. Dengan ini program penambahbaikan dapat dirancang dengan berasaskan data. Data WalkS telah dianalisis dengan analisis jurang yang berbentuk peratus. Laporan analisis jurang bulan Januari dapat mengenalpasti 6 masalah dalam PdPc iaitu kreativiti, pemikiran kritis, guru menulis objektif pembelajaran, kriteria kejayaan, guru menulis nama murid dan hasil kerja murid. Maklumat ini penting untuk mengenalpasti isu yang perlu diberi keutamaan dalam merancang program penambahbaikan. Dapatan pada bulan April menunjukkan jurang terbesar telah diatasi melalui program intervensi di peringkat sekolah. Berlaku peningkatan yang ketara pada setiap elemen yang dipantau menggunakan instrumen ini. Pelaksanaan WalkS telah membantu meningkatkan *empowerment* dan *self-esteem* dalam kalangan pemimpin sekolah. WalkS mendorong tindakan secara bersama, penurunan kuasa dan perkongsian dalam kalangan pemimpin sekolah. Instrumen WalkS mempunyai nilai komersial yang tinggi di mana dapat memberi manfaat kepada pengurusan sekolah. WalkS adalah praktikal dan memenuhi keperluan pemimpin sekolah untuk mengurus sekolah.



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Kedah
Kampus Sungai Petani



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

MRM
MALIS REKABENTUK MALAYSIA

ISBN 978-967-0314-71-6



9 789670 314716