



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA



International Teaching Aid  
**Competition 2023**

Reconnoitering Innovative Ideas in Postnormal Times

**iTAC**

**2023**

**iTAC 2023**  
**INTERNATIONAL TEACHING AID COMPETITION**  
**E-PROCEEDINGS**

Copyright © 2023 is held by the owner/authors(s). These papers are published in their original version without editing the content.

The views, opinions and technical recommendations expressed by the contributors are entirely their own and do not necessarily reflect the views of the editors, the Faculty or the University.

Copy Editors: *Syazliiyati Ibrahim, Azni Syafena Andin Salamat, Berlian Nur Morat (Dr.), Najah Mokhtar, Noor 'Izzati Ahmad Shafiai, Muhamad Khairul Anuar Bin Zulkepli (Dr.)*

Cover Design : *Asrol Hasan*

Layout : *Nurina Anis Mohd Zamri*

eISBN : 978-967-2948-51-3

Published by : Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah,  
08400 Merbok,  
Kedah,  
Malaysia.

29. **INNOVATION OF BABY FOOD PACKAGING USING THE IMPLEMENTATION DESIGN WITH AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY AND QR CODE** 201  
*Muhammad Harrith Iqmal Bin Md Razak, Ts. Mastura Omar, Dr. Shalida Rosnan, Aezzaddin Aisyah Zainuddin, Ts. Nur Aniza Mohd Lazim*
30. **MARI BELAJAR MENGURUS MASA DAN WANG (MBMMW) COURSEWARE FOR TABIKA KEMAS** 207  
*Nurul Aqilah Jasni, Wan Safra Diyana Wan Abdul Ghani*
31. **LESSON GOING DIGITAL: E-CONTENT OF THE CURRENT INITIATIVES IN ENVIRONMENTAL-RELATED MANAGEMENT ACCOUNTING** 217  
*Farra Azureen Binti Johari, Aina Najwa Binti Ahmad Sapari, Fatin Afrina Binti Mohamad Ishak, Siti Noor Azmawaty Binti Abd Razak*
32. **CHROMOLEAF KIT MINI KROMATOGRAFI** 221  
*Habibah Mohamad Rejab, Husni Din, Khairul Anida Omar, Tamilarasi Rajaram, Zakiah Rashid*
33. **IREFLECT V1: EMBRACING TECHNOLOGY TO GET LEARNERS' REFLECTIVE FORMATIVE FEEDBACK AFTER FACE-TO-FACE CLASS** 228  
*Nur Farah Fadhliah binti Mahmud, Noor Fadhleen binti Mahmud, Siti Huzaimah Sahari*
34. **UI DESIGN REVAMP OF DEWAN FILHARMONIK PETRONAS (DFP) ONLINE PAYMENT WEB PAGES - POSITIVE OR NEGATIVE EMOTION?** 233  
*Muhammad Hariz Bin Hasnan, Loh Wai Xin (Estella), Lau Chewvy, Ling Qian Ping, Wong Si Ying*
35. **GO FALQUIZZI : PERMAINAN INTERAKTIF PENGUSAAN TERMINOLOGI** 240  
*Noor Syahidah Binti Mohamad Akhir (Dr), Syaimak Binti Ismail (Dr)*
36. **INNOVATION OF SLEEVE PACKAGING WITH CARRIER IN FOOD INDUSTRY** 249  
*Nurul Fatin Alia Binti Borhan, Ts. Mastura Omar, Dr. Shalida Rosnan, Jamil Iswan Bin Abu Daud, Muhammad Yusuf Bin Masod*

## **PREFACE**

iTAC or International Teaching Aid Competition 2023 was a venue for academicians, researchers, industries, junior and young inventors to showcase their innovative ideas not only in the teaching and learning sphere but also in other numerous disciplines of study. This competition was organised by the Special Interest Group, Public Interest Centre of Excellence (SIG PICE) UiTM Kedah Branch, Malaysia. Its main aim was to promote the production of innovative ideas among academicians, students and also the public at large.

In accordance with the theme "Reconnoitering Innovative Ideas in Post-normal Times", the development of novel ideas from the perspectives of interdisciplinary innovations is more compelling today, especially in the post-covid 19 times. Post-pandemic initiatives are the most relevant in the current world to adapt to new ways of doing things and all these surely require networking and collaboration. Rising to the occasion, iTAC 2023 has managed to attract more than 267 participations for all categories. The staggering number of submissions has proven the relevance of this competition to the academic world and beyond in urging the culture of innovating ideas.

iTAC 2023 committee would like to thank all creative participants for showcasing their innovative ideas with us. As expected in any competition, there will be those who win and those who lose. Congratulations to all the award recipients (Diamond, Gold, Silver and Bronze) for their winning entries. Those who did not make the cut this year can always improve and join us again later.

It is hoped that iTAC 2023 has been a worthy platform for all participating innovators who have shown ingenious efforts in their products and ideas. This compilation of extended abstracts published as iTAC 2023 E-Proceedings contains insights into what current researchers, both experienced and novice, find important and relevant in the post-normal times.

Best regards,

**iTAC 2023 Committee**  
**Special Interest Group, Public Interest Centre of Excellence (SIG PICE)**  
**UiTM Kedah Branch**  
**Malaysia**



## GO FALQUIZZI : PERMAINAN INTERAKTIF PENGUSAAN TERMINOLOGI

Noor Syahidah Binti Mohamad Akhir (Dr)  
Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA, Kampus Sungai  
Petani, Cawangan Kedah  
[noorsyahidah9177@uitm.edu.my](mailto:noorsyahidah9177@uitm.edu.my)

Syaimak Binti Ismail (Dr)  
Akademi Pengajian Islam Kontemporari, Universiti Teknologi MARA, Kampus Arau,  
Cawangan Perlis  
[syaimak@uitm.edu.my](mailto:syaimak@uitm.edu.my)

### ABSTRAK

Falsafah dan Isu Semasa (FIS) merupakan kursus Mata Pelajaran Umum (MPU) yang wajib diambil oleh setiap pelajar Institut Pengajian Tinggi (IPT) di Malaysia. Kursus ini mampu meningkatkan kemahiran pemikiran kritis dan kreatif pelajar. Namun majoriti pelajar menyatakan bahawa kursus ini sukar untuk difahami dan dikuasai. Salah satu cabaran awal yang dikenalpasti adalah tahap penguasaan dan kefahaman istilah-istilah atau terminologi berkaitan ilmu falsafah. Projek Go FalQuizzi adalah solusi untuk meningkatkan penguasaan pelajar terhadap istilah-istilah dalam ilmu falsafah. Novelti projek ini adalah integrasi dua kaedah permainan iaitu jasmani (permainan dalam kelas) dan teknologi (permainan dalam talian) untuk penguasaan istilah pelajar secara berganda. Projek Go FalQuizzi memberi manfaat dalam membantu pelajar menguasai istilah-istilah dalam ilmu falsafah. Ia tidak memerlukan sebarang kos, namun memberi impak yang besar kepada pelajar. Projek ini berpotensi untuk menghasilkan produk lain seperti permainan terminologi digital atau ensiklopedia termonologi digital untuk produk akan datang. Tema "*Reconnoitering Innovative Ideas in Postnormal Times*" seiring dengan projek Go FalQuizzi.

**Kata kunci:** falsafah dan isu semasa, terminologi, istilah-istilah, pendidikan, mata pelajaran umum

### PENDAHULUAN

Kursus Mata Pelajaran Umum (MPU) merupakan kursus yang ditawarkan oleh Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia (KPT). Salah satu kursus MPU yang wajib diambil oleh mahasiswa adalah Falsafah dan Isu semasa (FIS) (Abdul Latiff et al., 2020). Di Universiti Teknologi MARA (UiTM) kursus ini telah dipertanggungjawabkan di bawah Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS) dengan kod kursus CTU552. Berdasarkan kandungan silibus, kursus ini mempunyai 8 bab yang perlu dikuasai pelajar iaitu (1) Pengenalan ilmu falsafah, (2) Falsafah dalam kehidupan, (3) Seni dan kaedah berfikir, (4) Konsep insan, (5) Epistemologi, (6)

Epistemologi dan isu semasa, (7) Etika sebagai isu kefalsafahan dan (8) Kajian kes terpilih falsafah dan isu semasa.

Pelajar yang mengambil kursus ini terdiri daripada pelbagai latar belakang pendidikan. Mereka terdiri daripada pelbagai fakulti dan bidang pengajian. Kaji selidik telah dijalankan secara rawak kepada 77 orang pelajar yang mengambil subjek FIS pada semester lepas (Oktober 2022-Februari 2023) di Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah. Hasil kajian mendapati 74% daripada pelajar tidak pernah mengambil apa-apa kursus berkaitan falsafah di peringkat sebelum ini dan 52.1% berpendapat kursus ini agak mencabar. Majoriti pelajar memberi cadangan agar dilakukan permainan interaktif untuk meningkatkan kefahaman pelajar dalam menguasai kursus ini. Permainan dalam penguasaan bahasa dilihat mampu memberi kesan positif kepada pelajar (Subramaniam, 2014).

Justeru, inisiatif Go FalQuizzi diinovasikan dan diaplikasikan kepada para pelajar semester ini (Mac-Ogos 2023). Projek ini merupakan integrasi dua kaedah iaitu melibatkan aktiviti fizikal permainan dalam kelas dan teknologi permainan dalam talian. Ia bertujuan agar para pelajar menguasai istilah-istilah atau terminologi dalam ilmu falsafah. Penguasaan istilah-istilah adalah proses awal yang penting sebelum pembelajaran lebih mendalam berkaitan falsafah. Menurut Yulia Elviza (2013) penguasaan istilah sangat perlu untuk memudahkan proses penyampaian dan penerimaan informasi. Penguasaan ini turut menjadi ukuran kepandaian seseorang (Elviza, 2013).

## **MAKLUMAT PRODUK**

Go FalQuizzi merupakan gabungan tiga perkataan. 'Go' bermaksud pelajar lebih ke hadapan, aktif dan pantas. 'FalQuizzi' adalah singkatan kepada falsafah dan permainan Quizzi. Go FalQuizzi mengintegrasikan dua kaedah pengajaran dan pembelajaran iaitu permainan fizikal di bilik kuliah dan permainan Quizzi dalam talian. Projek ini berobjektif untuk meningkatkan penguasaan para pelajar kursus FIS (CTU552) bagi menguasai istilah-istilah atau terminologi dalam bidang falsafah.

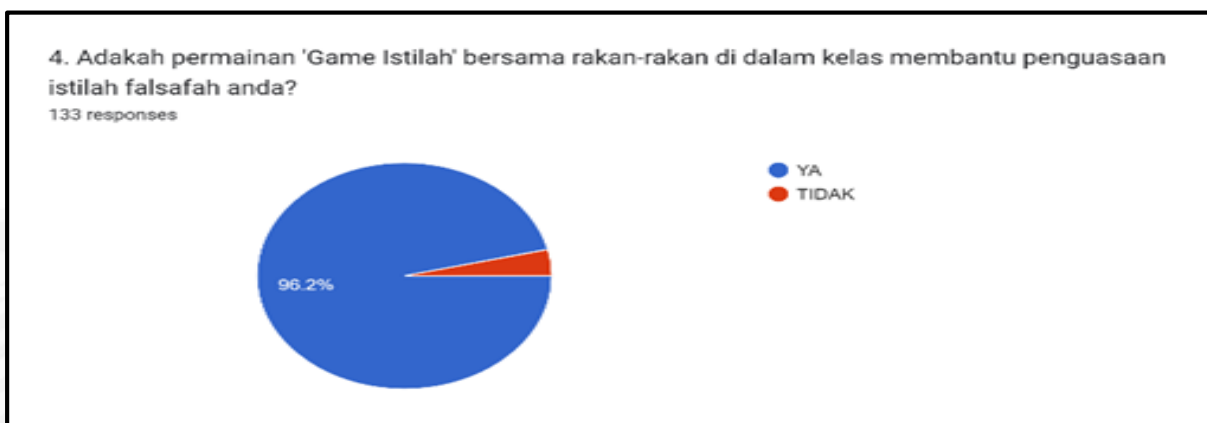




**Gambar 2.** Aktiviti Permainan Istilah Fizikal Go di Bilik Kuliah

Tujuan permainan istilah falsafah Go ini adalah untuk pelajar lebih aktif dan pantas mencari definisi-definisi terminologi dalam ilmu falsafah dengan menggunakan *smart phone* masing-masing. Mereka perlu fokus pada arahan ketua kelas untuk melakukan pergerakan tertentu bagi menjawab istilah berkaitan. Mereka dibenarkan duduk jika jawapan tepat dan terus kekal berdiri jika tidak bertepatan. Lima pelajar terakhir yang masih berdiri akan dikenakan denda ilmiah oleh rakan-rakan kelas. Dengan kaedah pantas ini dilihat membantu pelajar untuk mengingat definisi terminologi dalam falsafah.

Kaji selidik telah dijalankan pada semester ini (Mac-Ogos 2023) kepada pelajar yang mengambil subjek FIS di UiTM Cawangan Kedah. Seramai 133 orang responden memberi maklumbalas positif iaitu 96.2% bersetuju bahawa permainan fizikal Go bersama rakan-rakan di bilik kuliah membantu penguasaan istilah falsafah.



**Rajah 2.** Carta Tinjauan Kaji Selidik

Permainan fizikal Go diintegrasikan dengan permainan Quizzi dalam talian. Permainan secara dalam talian ini diberi kepada pelajar pada minggu kuliah berikutnya. Kaedah ini lebih meningkatkan penguasaan istilah para pelajar. Rajah 2 merupakan proses permainan Quizzi istilah :



**Rajah 3.** Proses Permainan Quizzi Istilah Dalam Talian



Participant Names	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11
1. ain kamal	14050 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. NUR ALWANI	12200 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. rose	12000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. Elzj	12000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. Alshya	11400 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. Nabihah	11400 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. Alnoor	11250 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. Atikah	11200 (93%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. Farhana*	11200 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. aleeya	11000 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. adlina	10900 (93%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. Izzah hani	10700 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. Nadhirah	10600 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. Alnasy	10600 (93%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10. Nur Alia	10600 (93%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11. Nurul	10500 (93%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11. Aishthaziana	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Gambar 3. Paparan Aktiviti Pelajar Sedang Menjawab Istilah Dalam Ilmu Falsafah



Gambar 4. Keputusan Kedudukan Pertama, Kedua dan Ketiga Skor Tertinggi dan Terpentas

Gambar 5. Pensyarah Mengenalpasti Perincian Skor Setiap Pelajar Mengikut No. Soalan

**QUIZZZ**

Quiz Name: Kuiz Quizzi istilah-istilah falsafah  
Date: Mon Apr 17 2023 2:30 PM  
Hosted by: MOHAMAD AKHIR NOOR SYAHIDAH

Average Accuracy: 79%  
Questions per Attempt: 15  
Number of Players: 72

Players

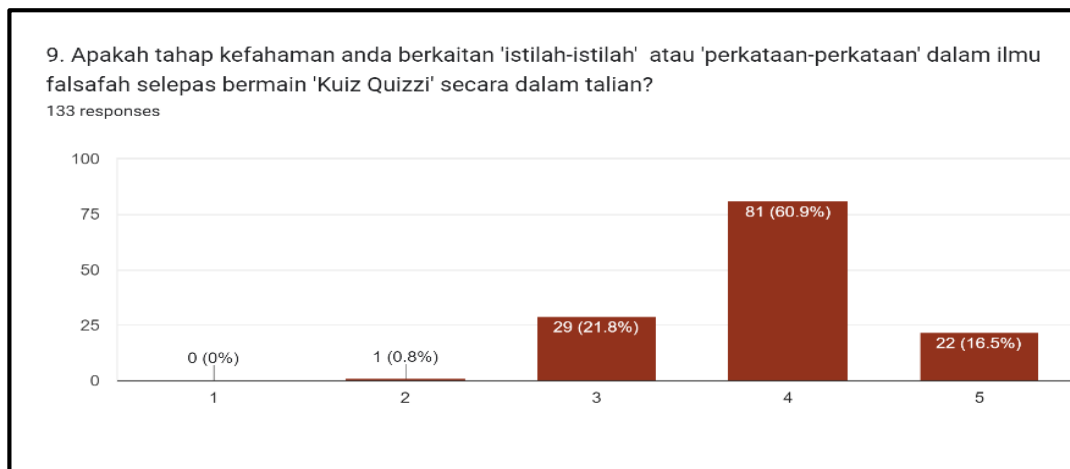
Rank	Player Name	Avg. Time	Points	Accuracy	Correct
1	NUR AZMAN (NUR ALWANI)	11 secs	15	100%	15 / 15
2	rose	10 secs	15	100%	15 / 15
3	Aclera	18 secs	15	100%	15 / 15
4	Alnoor	14 secs	15	100%	15 / 15

**Gambar 6.** Paparan Akhir Memaparkan Peratusan Ketepatan Jawapan Keseluruhan Pelajar

Hasil kaji selidik terhadap 133 orang pelajar yang mengambil FIS, mendapati 100% pelajar bersetuju Quizzi secara dalam talian membantu meningkatkan penguasaan istilah falsafah (Rajah 4). Merujuk rajah 5, 81% tahap kefahaman pelajar adalah cemerlang dan 22% sangat cemerlang berkaitan istilah falsafah selepas permainan Quizzi.



**Rajah 4.** Carta Tinjauan Kaji Selidik



**Rajah 5.** Graf Tinjauan Kaji Selidik

## NOVELTI

Novelti bagi projek Go FalQuizzi adalah integrasi. Ia menggabungkan dua kaedah permainan iaitu jasmani atau fizikal dengan teknologi secara dalam talian. Dua permainan yang diintegrasikan ini dilihat mampu meningkatkan tahap penguasaan istilah atau terminologi kepada pelajar FIS. Ia tidak memerlukan sebarang kos, namun memberi impak yang besar kepada pelajar.

## POTENSI KOMERSIAL

Go FalQuizzi tidak memerlukan sebarang kos memandangkan ia menggunakan aplikasi percuma dalam talian dan permainan kreatif dalam bilik kuliah. Ia berpotensi untuk dikomersialkan pada masa akan datang dengan membentuk produk permainan digital atau ensiklopedia digital.

## MANFAAT PROJEK

Go FalQuizzi memberi manfaat dalam bidang pendidikan. Ia adalah satu kaedah membantu pelajar untuk menguasai istilah atau terminologi khusus dalam mata pelajaran falsafah. Projek ini tidak memerlukan kos dan hanya melibatkan strategi kaedah untuk penguasaan ilmu. Kaedah ini dapat diaplikasikan oleh guru-guru atau pensyarah untuk mata pelajaran lain.

## KESIMPULAN

Pengajaran dan pembelajaran perlu seiring dengan kepantasan kemajuan teknologi semasa. Walau bagaimanapun, aktiviti pembelajaran secara bersemuka turut mempunyai kelebihan tersendiri. Integrasi kedua-dua kaedah ini dalam pengajaran dan pembelajaran sudah tentu membawa impak yang lebih baik.

## RUJUKAN

- Latiff, L. A., & Mokhtar, R. A. M. (2020). Penerimaan Pelajar Usim Terhadap Kursus Falsafah Dan Isu Semasa: Satu Analisis Deskriptif. *Seminar Antarabangsa Islam Dan Sains (SAIS 2020)*, 775-787.
- Subramaniam, I. (2016). Aktiviti Permainan Bahasa, Wahana Penguasaan Kosa Kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 4(2), 1-9.
- Elviza, Y., Emidar, E., & Noveria, E. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII. A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469-476.





e-proceedings

International Teaching Aid  
**Competition 2023**

Reconnoitering Innovative Ideas in Postnormal Times

**iTAC** **2023**

e ISBN 978-967-2948-51-3



9 789672 948513