

APLIKASI PERMAINAN PERIBAHASA MELAYU

Nur Athirah Bt Mat Saleh
Prof Dr. Nor Azan binti Mat Zin

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Peribahasa Melayu merupakan salah satu topik pembelajaran Bahasa Melayu yang diajar di sekolah. Peribahasa dihasilkan oleh masyarakat zaman dahulu melalui pengalaman dan pemerhatian kejadian yang berlaku dalam kehidupan seharian. Persekitaran kehidupan dahulu dan sekarang adalah berbeza maka istilah yang digunakan sudah jarang didengari dan maksud peribahasa juga sukar difahami pelajar. Justeru, kaedah alternatif pengajaran peribahasa melayu diperlukan dengan pembangunan aplikasi permainan Peribahasa Melayu, pelajar dapat mempelajari dan memahami dengan lebih mendalam tentang penggunaan peribahasa yang sesuai untuk di gunakan. Objektif projek ini adalah untuk mengenalpasti kandungan pembelajaran peribahasa selaras dengan domain permainan, mereka bentuk permainan yang mempunyai konsep, cerita, watak, antara muka yang interaktif serta membangun dan menilai permainan yang mudah difahami. Aplikasi ini dibangun menggunakan metodologi *Agile* yang banyak digunakan dalam pembangunan permainan yang mempunyai proses atau fasa yang berulang sehingga produk akhir dihantar kepada pelanggan atau pengguna Proses Metodologi Aplikasi permainan ini akan memudahkan pelajar untuk memahami dan mendalami peribahasa Bahasa Melayu dengan cara pendekatan yang interaktif untuk menarik minat para pelajar, ia bukan hanya untuk pembelajaran sahaja namun aplikasi ini merupakan permainan pembelajaran secara terus kepada pelajar dengan menggunakan unsur – unsur peribahasa yang berbeza.

1 PENGENALAN

Penemuan prasasti(batu bersurat) bertarikh 1303M di Kuala Berang, Terangganu dengan bentuk Melayu-Jawi serta kata – kata pinjaman bahasa Arab membawa tahap baru dalam sejarah perkembangan bahasa Melayu pada masa dahulu. Bahasa Melayu bukan sahaja digunakan sebagai alat komunikasi dan medium pembelajaran, namun nilai budaya Melayu itu sendiri terkandung dalam semua jenis bentuk sastera dan tulisan.

Di dalam bahasa Melayu, peribahasa merupakan suatu kiasan atau bunga bahasa dalam kata-kata yang menggambarkan sesuatu maksud tertentu iaitu maksud yang berlainan daripada makna asal. Peribahasa melayu merupakan warisan turun temurun nenek moyang kita pada zaman dahulu kala. Ia diciptakan sebagai petua atau nasihat kepada seseorang menggunakan bahasa yang lembut dan meninggalkan kesan yang mendalam supaya tidak menyinggungkan perasaan seseorang manusia

Kini, penggunaan peribahasa bukan sahaja digunakan dalam komunikasi namun turut digunakan dalam medium penulisan karangan dan pendidikan. Peribahasa antara salah satu bab yang telah dipelajari dalam subjek Bahasa Melayu di sekolah iaitu untuk mempelajari peribahasa yang betul untuk digunakan. Bagi pelajar sekolah menengah pula, mereka dikehendaki menulis karangan mengenai peribahasa dan menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan. Pengajaran peribahasa di sekolah diberi penegasan kerana nilai-nilai murni yang wujud. Namun begitu, masih ramai pelajar hanya mengetahui peribahasa tanpa memahami makna sebenar. Banyak murid menghafal peribahasa tanpa mengetahui konteks atau cara menggunakannya (Mohd Raman Daud, 2016). Sesetengah pelajar juga hanya mengetahui peribahasa yang terkenal dan mudah di ingati untuk digunakan. Selain itu, masih ramai pelajar tidak dapat membezakan jenis peribahasa dan hanya bergantung pada buku sahaja.

2 PENYATAAN MASALAH

Beberapa masalah yang telah dikenalpasti iaitu mereka hanya mengetahui peribahasa tanpa memahami maksud peribahasa itu sendiri. Banyak murid menghafal peribahasa tanpa mengetahui konteks atau cara menggunakannya (“Berpeluh – peluh ajar peribahasa” Mohd Raman Daud, 2016). Mereka hanya menggunakan peribahasa hanya dalam penulisan atau lisan tetapi tidak mempraktikannya didalam kehidupan. Corak pengajaran pula sekadar menghafal tetapi harus diajar untuk menikmati dan menggunakannya secara meluas dalam kehidupan harian mereka.

Justeru itu wajar beberapa elemen positif diberikan penekanan dalam melestarikan pengajaran dan pembelajaran peribahasa. Seseengah pelajar juga hanya mengetahui peribahasa yang terkenal dan mudah di fahami untuk digunakan. Pelajar juga menghadapi masalah untuk menguasai dan mengingati setiap peribahasa dan maksud yang terlalu panjang juga peribahasa yang kurang digunakan. Selain itu, masih ramai pelajar tidak dapat membezakan jenis peribahasa dan hanya bergantung pada buku sahaja. Hal ini menyebabkan mereka hanya memberikan perhatian kepada menghafal sahaja.

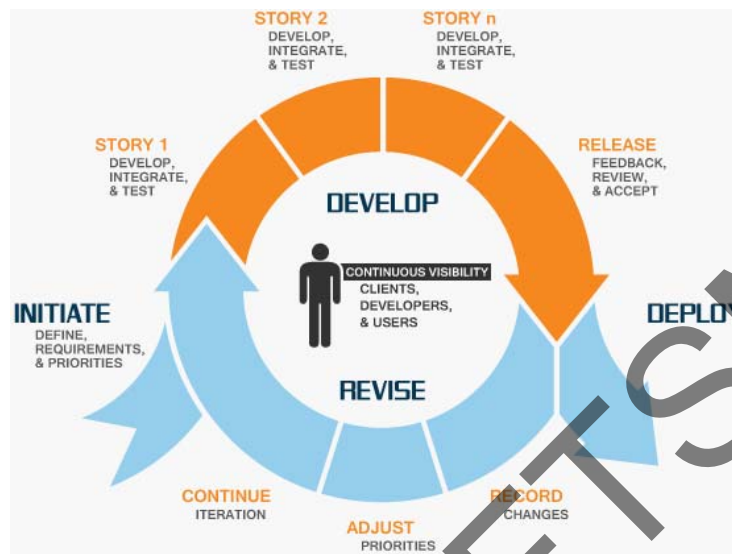
3 OBJEKTIF KAJIAN

Beberapa objektif telah dikenalpasti dalam projek permainan ini adalah seperti berikut:

- i. Menenalpasti kandungan pembelajaran peribahasa selaras dengan domain permainan
- ii. Mereka bentuk permainan yang mempunyai konsep, cerita, watak dan antara muka yang interaktif di setiap antara muka permainan.
- iii. Membangun dan menilai permainan yang mudah difahami

4 METOD KAJIAN

Model yang digunakan dalam pembangunan aplikasi permainan ini menggunakan Metodologi *Agile*. Metodologi *Agile* banyak digunakan dalam pembangunan permainan yang mempunyai proses atau fasa yang berulang sehingga produk akhir dihantar kepada pelanggan atau pengguna. Rajah 1.1 menunjukkan proses Metodologi *Agile* yang mempunyai beberapa fasa yang dimulai daripada perancangan, keperluan dan keutamaan, pembangunan, mengintegrasikan dan pengujian, maklum balas, ulasan dan proses terakhir iaitu melancarkan produk tersebut.



Rajah 1.1 Metodologi Agile

4.1 Fasa Perancangan

Fasa perancangan membincangkan tentang perancangan awal yang menyatakan objektif kajian, skop kajian serta permasalahan kajian dalam projek yang ingin dihasilkan. Struktur pecahan kerja turut disediakan bagi memantau pergerakan semua aktiviti dan fasa seterusnya berjalan mengikut jadual yang ditetapkan. Selain itu, pencarian maklumat yang berkaitan dengan projek kajian dijalankan menggunakan medium yang disediakan dilakukan pada fasa ini.

4.2 Fasa Analisis

Setelah fasa perancangan selesai, analisis dilakukan dengan menyediakan Spesifikasi Keperluan Sistem (SRS) yang mengandungi keperluan fungsian dan bukan fungsian bagi membangunkan sistem. SRS ditulis secara jelas kerana menjadi rujukan dalam fasa pembangunan sistem. SRS menerangkan keperluan perisian untuk Aplikasi Permainan Peribahasa Melayu dan SRS ini akan digunakan oleh pengguna, pengguji dan pembangun permainan.

4.3 Fasa Reka Bentuk

Spesifikasi Reka bentuk Sistem adalah perincian keperluan sistem yang mengandungi segala maklumat yang diperlukan untuk membina sesuatu sistem. SDS menjadi panduan kepada pembangun dan pengguji membangunkan aplikasi. Model reka bentuk yang terdapat dalam SDS merangkumi konsep reka bentuk, butiran struktur data, seni bina sistem, antara muka, papan cerita dan komponen. Setiap model reka bentuk menggambarkan struktur, fungsi dan ciri-ciri sistem bagi memudahkan pembangun dan pengguji memahami sistem.

Dalam fasa reka bentuk ini, seni bina sistem dilakukan berdasarkan keperluan pengguna dan sistem. Reka bentuk ini dipersembahkan melalui model reka bentuk seperti rajah konteks, dan rajah kes guna. Reka bentuk seni bina, konsep, papan cerita, antara muka dan pangkalan data juga turut dilaksanakan. Tujuan reka bentuk ini penting bagi melihat setiap interaksi pengguna dan sistem, konsep yang ingin diterapkan, seni bina yang sesuai untuk aplikasi permainan, pangkalan data yang direka mestilah berkaitan dengan permainan serta gambaran antara muka permainan disediakan melalui papan cerita dan contoh antara muka.

4.4 Fasa Pembangunan

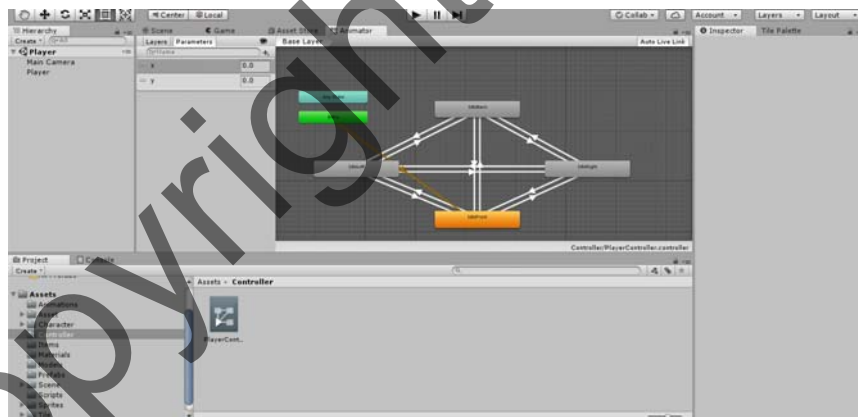
Aplikasi dibangunkan menggunakan perisian *Unity* yang menggunakan bahasa pengaturcaraan C#. Teks editor yang digunakan untuk menulis sumber kod ialah MonoDevelop yang didatangkan bersama *Unity*. Platform bagi aplikasi ini hanya disesuaikan bagi platform Android.

Perisian *Unity* mempunyai pelbagai ciri yang memudahkan pembangun menggunakannya. Penggunaan kanvas di dalam *Unity* adalah sebagai pusat penyimpanan untuk memasukkan teks, imej, butang dan item lain yang sesuai. Perisian *Unity* juga membolehkan pembangun untuk menganimasikan objek dalam aplikasi dan menentukan jenis perbuatan yang diperlukan. Proses menganimasi objek dilakukan pada slot animasi dengan menyeret objek ke dalam *frame* dan *Animator* adalah antara muka yang mengawal mekanik animasi di dalam aplikasi. Skrip pengaturcaraan dilampirkan pada butang atau objek seperti

karakter untuk membolehkan item tersebut bergerak dan berfungsi dengan baik. Segala skrip yang dilampirkan ditulis dalam bahasa pengaturcaraan C#.



Gambar 1.1 Antara muka *Tile Palette* di dalam *Unity* untuk menghasilkan *Tilemap*



Gambar 2.2 Antara muka *Animator* yang mengawal pergerakan animasi

4.5 Fasa Pengujian

Fasa ini bertujuan menguji aplikasi yang dibangunkan dalam fasa pembangunan. Kriteria yang diambil kira termasuk kefungsiian aplikasi dan reka bentuk antara muka. Setiap kriteria yang diuji mestilah selaras dengan objektif kajian dan keperluan pengguna. Sekiranya pengujian

gagal mencapai objektif dan keperluan pengguna, penyelarasan perlu dijalankan dalam fasa pembangunan bagi melakukan penambahbaikan terhadap aplikasi.

Pengujian kebolehgunaan dilakukan kepada 5 responden orang untuk menguji kebolehgunaan permainan yang mengambil kira kefungsiian aplikasi dan reka bentuk antara muka. Jadual di bawah menunjukkan hasil daripada soal selidik yang diberikan.

Jadual 1.1 Hasil soal selidik

No	Ciri-ciri	Penerangan
Fungsian Aplikasi		
1	Butang berfungsi dengan baik	Selepas butang ditekan, aplikasi memaparkan paparan yang sepatutnya.
2	Pemain memahami contoh peribahasa	Paparan peribahasa mudah di fahami
3	Paparan skor sentiasa dikemaskini	Paparan skor sentiasa dikemaskini setelah pemain mengumpul objek ketika bermain
4	Paparan animasi peribahasa Reka bentuk Antara Muka	Animasi peribahasa berjalan dengan baik
1	Konsistensi bagi setiap antara muka	Aplikasi mempunyai tulisan yang jelas dan sesuai untuk pengguna. Warna yang digunakan adalah warna yang ceria dan menjadi daya tarikan kepada pengguna.
2	Kebiasaan Pengguna	Butang yang terdapat di dalam aplikasi mudah difahami. Paparan antara muka seperti yang telah dijangkakan oleh pengguna selepas menekan butang.
3	Muzik latar	Muzik latar yang dimainkan tidak <i>synchronize</i> pada setiap antara muka aplikasi.

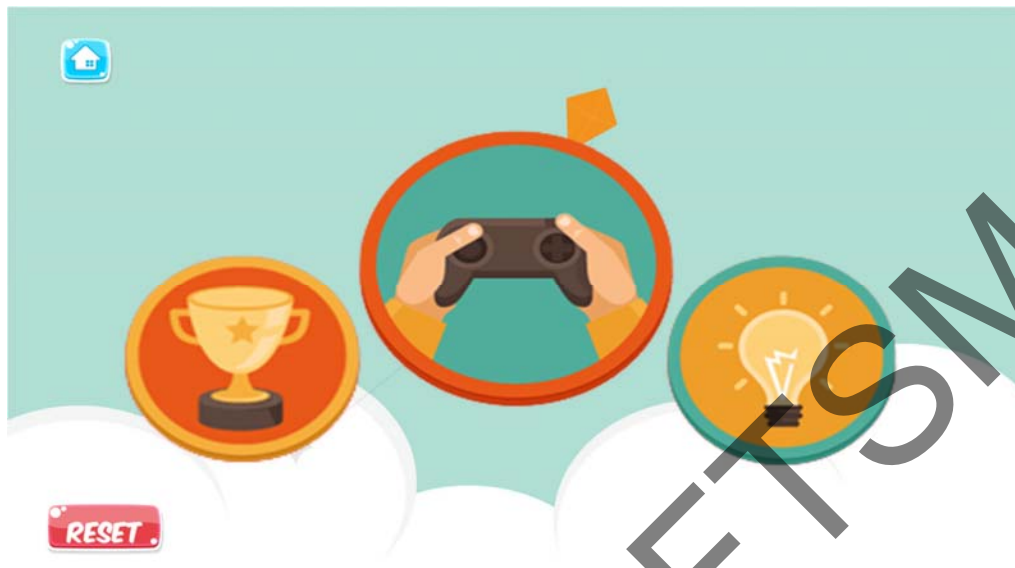
5 HASIL KAJIAN

Bahagian ini membincang hasil daripada proses pembangunan aplikasi ini. Antara muka utama bagi aplikasi permainan peribahasa adalah menu yang menyenaraikan isi kandungan yang terdapat dalam aplikasi. Menu dalam aplikasi membenarkan pengguna untuk memilih isi kandungan. Menu yang terdapat dalam permainan ini adalah Pilihan Peribahasa, Glosari Peribahasa dan Piala.

Butang isi kandungan yang digunakan adalah menggunakan warna biru. Setiap butang isi kandungan mempunyai paparan yang mewakili permainan yang boleh dimainkan oleh pengguna. Pengguna perlu menekan pada butang kandungan dan aplikasi akan memaparkan pilihan permainan yang dipilih. Rajah 2 menunjukkan antara muka menu utama aplikasi.

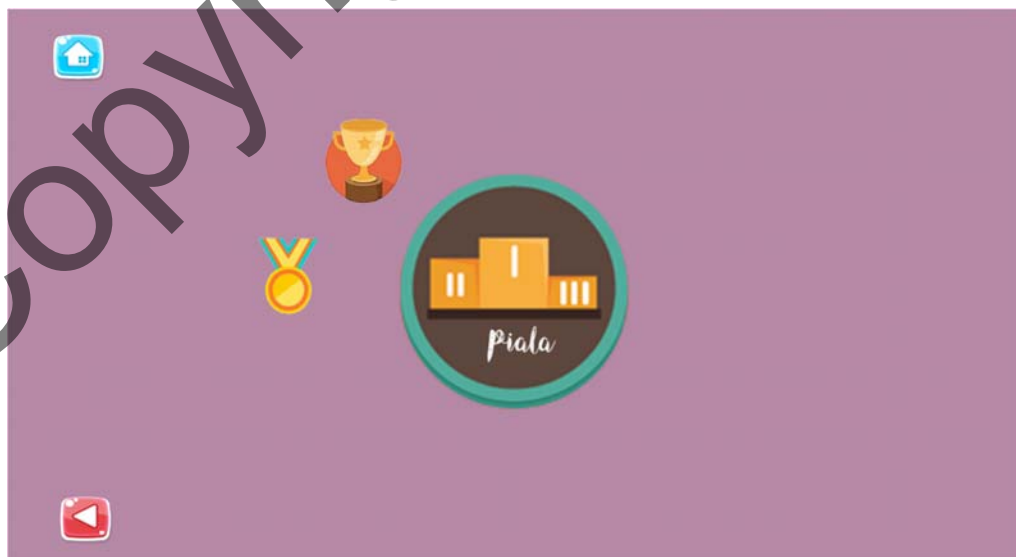


Rajah 2 Antara muka aplikasi



Rajah 3 Antara muka pilihan menu

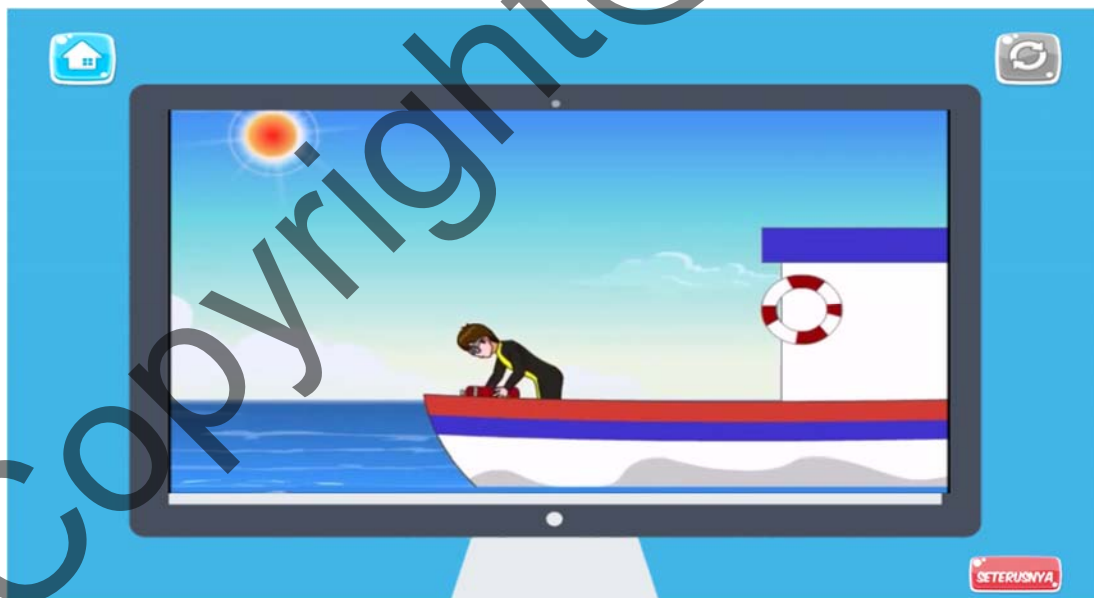
Pilihan pertama yang terdapat dalam menu utama adalah paparan permorkahan iaitu punggutan piala yang diperolehi jika setiap soalan peribahasa dapat di selesaikan. Seterusnya, pilihan permainan iaitu selepas pengguna menekan butang Permainan, aplikasi akan memaparkan pilihan permainan yang mempunyai tiga butang yang mewakili jenis peribahasa berbeza. Setiap jenis peribahasa mempunyai video peribahasa yang berbeza. Rajah 3(a) hingga 3(d) menunjukkan antara muka permainan peribahasa melayu



Rajah 3 (d) Antara muka permainan



Rajah 4(b) Antara muka pilihan permainan



Rajah 5 (c) Antara muka permainan



Rajah 6 (d) Antara muka permainan

Pilihan ketiga yang terdapat dalam menu adalah Glosari Peribahasa. Di bahagian ini terdapat glosari peribahasa yang mempunyai 25 peribahasa dan maksud. Rajah 4 menunjukkan antara muka Glosari Peribahasa.



Rajah 7 Antara muka Glosari Peribahasa

Dari segi susun atur, keseragaman antara muka boleh dilihat pada elemen yang dipersembahkan secara konsisten seperti kedudukan setiap butang dan warna latar belakang. Warna latar belakang yang cerah menampakkan kontra dengan isi kandungan setiap antara muka yang dipaparkan.

6 KESIMPULAN

Secara keseluruhan, aplikasi yang dibangunkan telah mencapai objektif yang dikehendaki berdasarkan pembangunan yang dilakukan dan pengujian yang dilaksanakan kepada responden. Aplikasi ini mempunyai lebih banyak kelebihan daripada kelemahan yang tidak dapat dielakkan. Justeru, penambahbaikan aplikasi perlu dilakukan supaya aplikasi ini menjadi lengkap.

7 RUJUKAN

Aini Yuwanisa. 2010. "*Permainan Edukatif*". <https://ainiyuwanisa.wordpress.com/2010/03/11/permainan-edukatif/>

Berita Harian. 2016. "*Berpeluh – peluh ajar peribahasa*" Jun.

Haryati Abdul Rahman (2011). *Sistem Peribahasa Multimedia Untuk Pendidikan*. Tesis master Universiti Kebangsaan Malaysia.

RAHMAHFAUZIAH. 2013. "*Multimedia Dalam Pembelajaran*".

<http://rahmahfauziah.blog.upi.edu/2013/10/31/multimedia-dalam-pembelajaran/>.