

PERMAINAN PERIBAHASA PERUMPAMAAN UNTUK SEKOLAH RENDAH

Amaleen Iman Ahmad Ridzuanullah & Zurina Muda

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi,
Selangor Darul Ehsan, Malaysia*

Abstrak

Peribahasa merupakan salah satu sastera lama dan kaya dengan pengajaran untuk diri dan masyarakat. Namun, penguasaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah masih pada tahap yang rendah walaupun sudah dipelajari di sekolah. Antara punca yang diperoleh adalah kurang penggunaan peribahasa dalam kehidupan seharian murid dan teknik pembelajaran yang kurang berkesan. Selain itu, aplikasi dipasaran kurang mencabar dan kurang menarik perhatian mereka. Kajian ini dijalankan untuk membangunkan permainan pembelajaran yang berkonsepkan peribahasa kategori perumpamaan. Tujuannya untuk memupuk minat murid untuk menguasai peribahasa dan mencabar minda pemain menerusi cabaran permainan kuiz pada tahap kesukaran yang berbeza. Perumpamaan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah berteraskan moral kemasyarakatan dan kasih sayang. Sasaran pengguna adalah murid sekolah rendah kerana berteraskan domain kurikulum pendidikan sekolah rendah. Permainan Peribahasa ini yang diberi nama Jaguh Perumpamaan, juga menerapkan elemen multimedia seperti grafik 2D, audio animasi, dan video. Elemen permainan yang digunakan adalah tahap, avatar, poin, papan markah, pemasa dan membuka kunci kandungan. Aplikasi permainan ini mempunyai dua konsep iaitu mempelajari peribahasa beserta maksudnya, dan bermain sambil menjawab soalan mengikut tahap kesukaran yang berbeza. Pembangunan permainan ini menggunakan metodologi Agile yang terdiri daripada fasa analisis, keperluan, reka bentuk, pembangunan dan pengujian. Hasil dapatan penilaian kebolehgunaan menunjukkan purata skor min 4.28 bagi murid dan 4.23 bagi guru, merumuskan kebolehgunaan aplikasi yang cemerlang. Maka, Jaguh Perumpamaan telah mencapai objektif kajian dan memberi pengalaman yang positif kepada murid dan guru sekolah rendah.

Kata kunci: Agile, domain kurikulum, grafik 2D

Pengenalan

Peribahasa merupakan satu cabang sastera lama yang tak lapuk dek hujan dan tak lekang dek panas. Peribahasa juga merupakan bahasa kiasan yang sudah mantap bentuknya dan maknanya tidak boleh diketahui daripada makna perkataan itu sendiri. Terdapat empat kategori peribahasa iaitu simpulan bahasa, pepatah, perumpamaan dan bidalan (Juki et al., 2017). Berdasarkan buku Perumpamaan Berilustrasi Sekolah Rendah (Tahap 1 dan 2), perumpamaan ialah peribahasa yang membandingkan sesuatu dengan yang lain. Perumpamaan biasanya menggunakan kata-kata bandingan seperti seperti ibarat, bak, bagai dan seperti untuk mengkiaskan sesuatu hal secara bandingan. Dalam masyarakat melayu, peribahasa adalah paparan tingkah laku dan jiwa penuturnya (Hong et al., 2021).

Meskipun peribahasa mengandungi pengajaran dan teladan bagi diri dan kehidupan bermasyarakat, penguasaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah masih pada tahap yang sangat rendah (Juki et al., 2017). Hal ini kerana kebanyakan pelajar kurang berminat untuk membaca dan menggunakan peribahasa dalam kehidupan seharian. Antara punca yang didapati adalah teknik pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang kurang menarik perhatian murid untuk memahami dan mengambil tahu tentang peribahasa. Selain daripada itu, aplikasi atau permainan yang menawarkan konsep peribahasa adalah sangat terhad dan kurang mencabar minda murid.

Pada era teknologi kini, kanak-kanak lebih meluangkan masa mereka dengan gajet dan kurang mengisi masa mereka dengan bacaan ilmiah. Kesan daripada kekurangan berinteraksi dengan persekitaran menyebabkan mereka sukar menggunakan peribahasa dalam kehidupan seharian. Berdasarkan kajian Juki et al. (2017), punca kepada masalah 2 ini adalah mereka kurang menggunakan peribahasa ketika berbual dengan orang lain serta mereka tidak tahu atau lupa tentang maksud peribahasa yang dipelajari.

Seterusnya, teknik dan kualiti pembelajaran peribahasa yang digunakan oleh guru kurang merangsang minda, emosi dan fizikal murid. Kualiti pengajaran bermaksud keupayaan guru untuk menyampaikan pengajaran atau konsep atau kemahiran yang mudah difahami oleh murid dan

menyeronokkan murid (Marzuki, 2005). Murid akan lebih bersedia sekiranya guru dapat menerapkan kaedah yang berkesan dan menyeronokkan. Menurut satu hasil kajian (Nasir, 2017) berkaitan Penguasaan Peribahasa Dan Makna Menggunakan Pisatum, murid dapat menyatakan lebih banyak peribahasa serta maksud peribahasa tersebut. Pisatum atau asalnya Pisah dan Cantum merupakan satu permainan yang berbentuk kad permainan yang meletakkan satu peribahasa secara terpisah. Murid perlu mencari pasangan kad yang terpisah dan mencatulkannya. Selepas menggunakan teknik Pisatum dalam sesi pengajaran, dapatan melalui pemerhatian kajian mendapati suasana Pdp di dalam kelas lebih seronok dan Peribahasa menjadi topik kegemaran semua murid. Murid juga lebih mudah mengenali peribahasa melalui gambar-gambar yang ditunjukkan.

Di samping itu, kurang aplikasi dan permainan yang menerapkan konsep peribahasa yang menarik perhatian murid untuk menguasai pembelajaran peribahasa ini. Kebanyakan aplikasi di gedung permainan hanya menyediakan peribahasa serta maksud peribahasa tersebut. Aplikasi ini kurang menitik beratkan perhubungan antara peribahasa dan situasi dalam kehidupan seharian. Berdasarkan permainan sedia ada iaitu Pintar Peribahasa (Malay Language Centre Singapore, 2019), aplikasi permainan ini hanya memberikan maksud peribahasa sahaja tanpa memaparkan contoh penggunaan peribahasa tersebut dalam kehidupan seharian. Menurut kajian oleh Norleyza Jailani et al. (2020), kebanyakan aplikasi mudah alih hanya berlaku pada peringkat permulaan iaitu mengenal peribahasa sahaja. Oleh itu, pelajar tidak dapat memahami makna tersirat atau penggunaan peribahasa tersebut kerana hanya makna sahaja yang diberi.

Sebagai penyelesaian bagi masalah ini, kajian ini dijalankan bagi membangunkan aplikasi permainan peribahasa untuk sekolah rendah yang menerapkan beberapa elemen multimedia seperti permainan kuiz, grafik 2D, audio dan animasi yang mampu menarik minat murid-murid.

Tujuan kajian ini adalah membangunkan permainan berkonsepkan peribahasa kategori perumpamaan yang mampu menarik minat murid sekolah rendah untuk memudahkan murid agar dapat menggunakan peribahasa dalam situasi kehidupan seharian.

Objektif bagi kajian ini adalah seperti berikut:

- Mengenal pasti dan menganalisis keperluan dalam membangunkan permainan peribahasa kategori perumpamaan.
- Mereka bentuk model antara muka permainan yang berintegrasi permainan kuiz yang mencabar minda dan membangunkan permainan pembelajaran yang dapat memupuk minat murid untuk menguasai peribahasa dengan menggunakan elemen multimedia seperti grafik 2D dan animasi.
- Menilai kebolegunaan permainan kepada pengguna khusus.

Pengguna bagi aplikasi permainan peribahasa ini adalah murid sekolah rendah kerana perumpamaan yang disertakan dalam aplikasi permainan ini sejajar dengan sukatan pelajaran sekolah rendah terkini oleh Kementerian Pelajaran Malaysia dan berteraskan domain pendidikan sekolah rendah. Di dalam aplikasi permainan ini, kamus peribahasa dan definisi disediakan bagi memantapkan penguasaan bahasa serta pemahaman. Selain itu, terdapat juga segmen cabaran yang melibatkan situasi kehidupan seharian berdasarkan peribahasa yang terdapat dalam kamus tersebut. Pemain perlu melepasi setiap cabaran untuk meneruskan ke cabaran seterusnya. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi permainan ini adalah Bahasa Melayu.

Kekangan yang dihadapi ketika menjalankan kajian ini adalah mendapatkan sumber peribahasa kategori perumpamaan yang sejajar dengan sukatan pelajaran sekolah rendah terkini. Hal ini untuk memastikan murid dapat mendalami definisi setiap peribahasa yang dipelajari di sekolah.

Metodologi Kajian

Metodologi yang akan digunakan semasa pembangunan permainan ini adalah metodologi Agile seperti Rajah 1. Metodologi ini digunakan kerana lebih fleksibel kepada pembangun dan sesuai sekiranya terdapat perubahan. Metodologi ini juga dijalankan secara lelaran berterusan. Terdapat beberapa fasa di dalam metodologi ini. Fasa yang pertama adalah fasa analisis perancangan,

keperluan dan tempoh masa bagi membangunkan aplikasi permainan ini dikenal pasti. Pada fasa reka bentuk, reka bentuk bagi aplikasi permainan akan dijalankan berdasarkan fitur-fitur dan keperluan yang diperlukan oleh bakal pengguna. Seterusnya pada fasa pembangunan, pembangunan berdasarkan reka bentuk akan dijalankan. Pada fasa keempat iaitu fasa pengujian, aplikasi permainan ini akan diuji kebolehgunaannya oleh pengguna. Jika terdapat isu daripada pengguna, perubahan pada sistem akan diambil maklum untuk lelaran seterusnya.



Rajah 1 Metodologi Kaedah Agile

Keputusan dan Perbincangan

Proses pembangunan merupakan fasa permainan diimplementasi menggunakan perisian yang sedia ada. Proses pembangunan Permainan Jaguh Perumpamaan telah dibangunkan menggunakan *Unity 2021* dalam Bahasa pengaturcaraan *C#*. *PlayFab* digunakan sebagai pangkalan data untuk merekod dan menyimpan data dan skor pemain yang mendaftar. Selain itu, animasi pendek dihasilkan menggunakan *Adobe Animate*.

Rajah 2 memaparkan sebahagian pembangunan permainan ini dalam Unity bagi modul kuiz tahap Mangga 2. Proses pembangunan yang menggunakan *Unity* termasuk pembangunan antara muka dan logik permainan.



Rajah 2 Sebahagian pembangunan modul kuiz tahap Mangga 2

Rajah 3 menunjukkan kod dalam *Unity* bagi fungsi dan logik permainan bagi kuiz tahap Mangga 2. Pengguna boleh memadamkan kad perumpamaan dengan maksudnya dalam masa yang ditetapkan iaitu 20 saat.

```

// Start is called before the first frame update
void Start()
{
    answerFirstPos = new Vector2[answer.Length];
    for (int i = 0; i < answer.Length; i++)
    {
        answerFirstPos[i] = answer[i].transform.localPosition;
    }
}

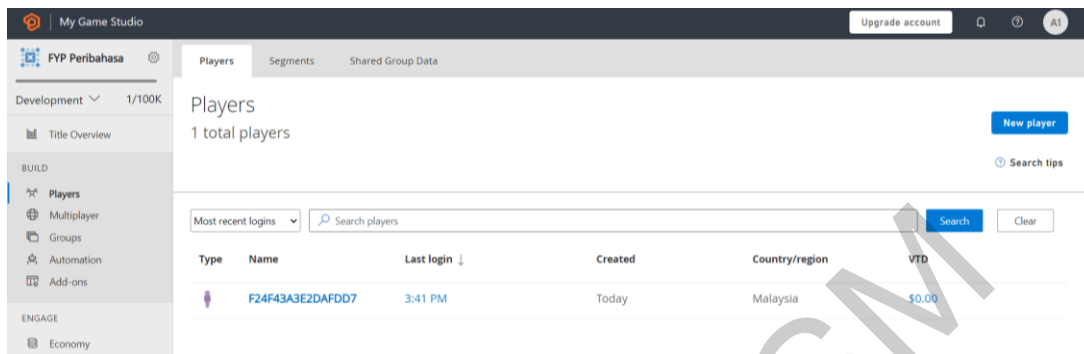
public void DragAnswer(int number)
{
    answer[number].transform.position = Input.mousePosition;
    answer[number].GetComponent<Canvas>().sortingOrder = 1;
}

public void EndDragAnswer(int number)
{
    float distance = Vector3.Distance(answer[number].transform.localPosition, dropAnswer.transform.localPosition);
    if (distance < dropDistance) // drop tempat jawapan
    {
        answer[number].transform.localPosition = dropAnswer.transform.localPosition;
        if (trueAnswer.transform.localPosition == dropAnswer.transform.localPosition)
        {
            SceneManager.LoadScene("BerjayaScene");
        }
        else //drop tempat asal
        {
            answer[number].transform.localPosition = answerFirstPos[number];
            answer[number].GetComponent<Canvas>().sortingOrder = 0;
        }
    }
}

```

Rajah 3 Sebahagian kod bagi kuiz tahap Mangga 2

Rajah 4 memaparkan pangkalan data *PlayFab* yang menyimpan data pemain seperti ID pemain yang mendaftar aplikasi buat kali pertama.

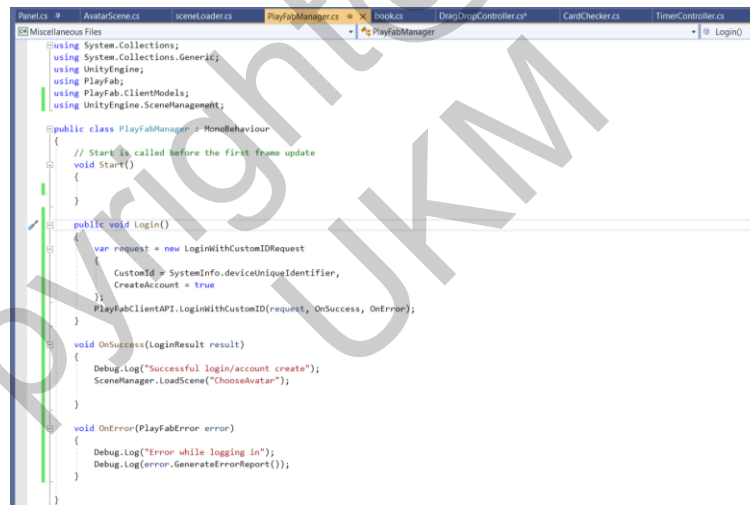


The screenshot shows the PlayFab console interface. The 'Players' tab is active, displaying a table with one player record. The table has columns for Type, Name, Last login, Created, Country/region, and VTD. The player record has a Name of 'F24F43A3E2DAFDD7', a Last login of '3:41 PM', a Created date of 'Today', a Country/region of 'Malaysia', and a VTD of '\$0.00'. There is a 'New player' button and a search bar above the table.

Type	Name	Last login	Created	Country/region	VTD
	F24F43A3E2DAFDD7	3:41 PM	Today	Malaysia	\$0.00

Rajah 4 Paparan *PlayFab* “Players”

Rajah 5 menunjukkan sebahagian kod dalam *Visual Studio* bagi fungsi Log Masuk pemain. Fungsi ini akan merekodkan ID pemain dalam *PlayFab*.



The screenshot shows a C# code editor with the following code for a `PlayFabManager` class:

```

using System.Collections.Generic;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class PlayFabManager : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    public void Login()
    {
        var request = new LoginWithCustomIDRequest
        {
            CustomId = SystemInfo.deviceUniqueIdentifier,
            CreateAccount = true
        };
        PlayFabClientAPI.LoginWithCustomID(request, OnSuccess, OnError);
    }

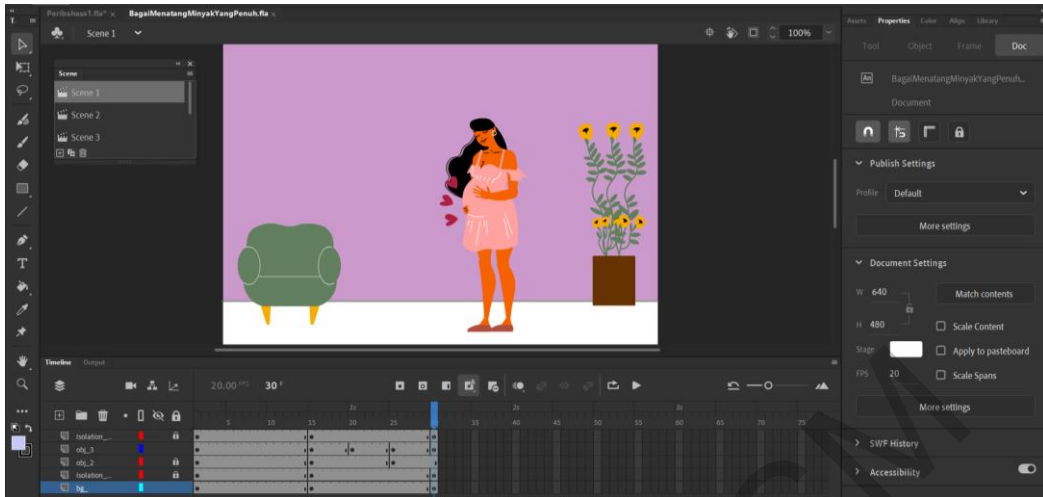
    void OnSuccess(LoginResult result)
    {
        Debug.Log("Successful login/account create");
        SceneManager.LoadScene("ChooseAvatar");
    }

    void OnError(PlayFabError error)
    {
        Debug.Log("Error while logging in");
        Debug.Log(error.GenerateErrorReport());
    }
}

```

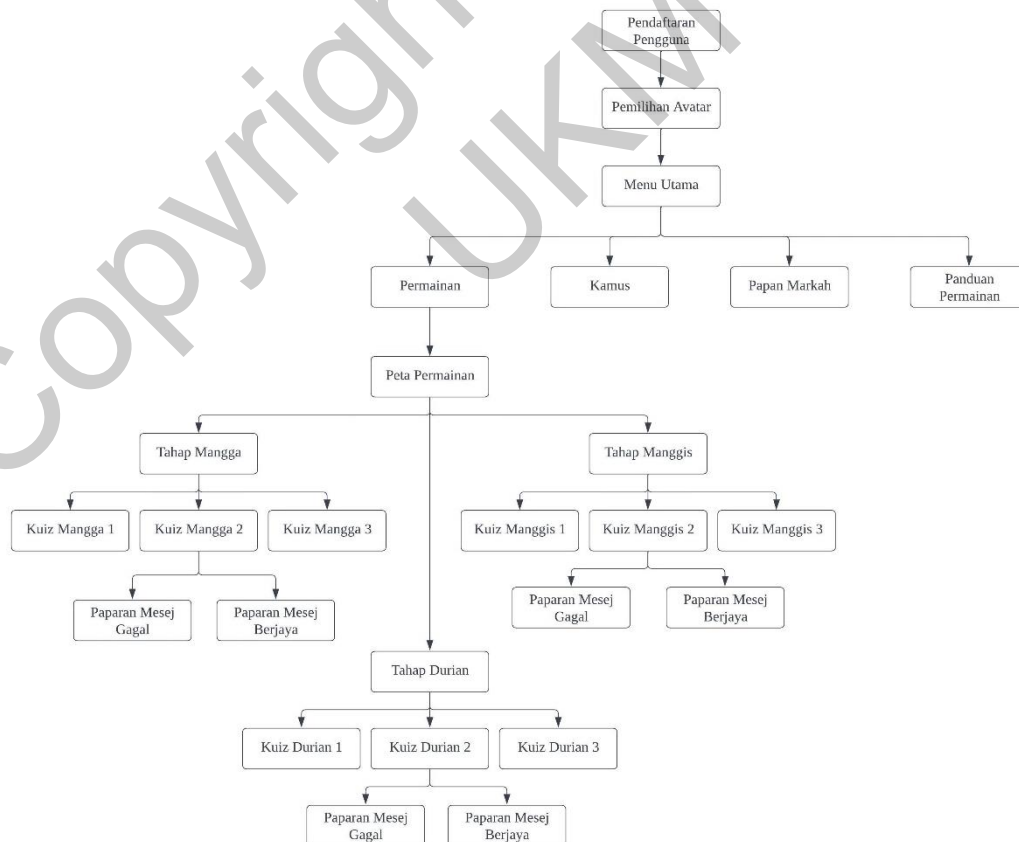
Rajah 5 Paparan sebahagian kod C# dalam pembangunan fungsi Log Masuk

Rajah 6 menunjukkan paparan *Adobe Animate* dalam membangunkan animasi pendek yang akan diletakkan dalam kamus dan modul kuiz pada tahap 3. Paparan di bawah merupakan perumpamaan “Bagai menatang minyak yang penuh”.



Rajah 6 Paparan *Adobe Animate* dalam membangunkan animasi pendek

Navigasi antara muka permainan merupakan aliran antara muka bagi pemain ketika menggunakan permainan. Aliran antara muka ini bermula daripada pendaftaran masuk pemain sehingga paparan papan markah 10 pemain teratas.



Rajah 7 Navigasi Antara Muka Permainan

Antara muka utama memaparkan antara muka sebelum pemain memulakan permainan seperti pendaftaran masuk pemain, pemilihan avatar dan menu utama.



Rajah 8 Paparan Antara Muka Log Masuk Permainan



Rajah 9 Paparan Antara Muka Pemilihan Avatar



Rajah 10 Paparan Antara Muka Menu Utama Permainan

Rajah 11 memaparkan antara muka papan markah. Papan markah ini akan memaparkan 10 pemain dengan skor tertinggi.

No	Nama Pemain	Skor
1	WAIZ AQIL	740
2	WAN	740
3	AMIRAH	460
4	ARD	310
5	MOHAMMAD AIDID IQWAN	300
6	-SAR !	290
7	AMIR	240
8	JIARA	230
9	SYAZZ	220
10	ATIELYA	180

Rajah 11 Paparan Antara Muka Paparan Markah

Rajah 12 memaparkan antara muka kamus animasi. Kamus tersebut akan memaparkan gambar perumpamaan dan animasi maksud perumpamaan.



Rajah 12 Paparan Antara Muka Kamus Animasi

Rajah 13 memaparkan antara muka peta permainan yang bertemakan dusun yang membolehkan pemain menjawab tiga tahap permainan berbeza yang digambarkan sebagai pokok mangga, pokok manggis dan pokok durian.

Rajah 14 merupakan antara muka permainan apabila pemain memulakan permainan. Avatar yang dipilih akan dipaparkan di peta permainan dan bermula dari pokok mangga yang merupakan tahap permainan yang pertama. Setelah pemain selesai menjawab kuiz pada tahap pokok mangga, pemain boleh meneruskan permainan dengan menggerakkan avatar ke tahap seterusnya iaitu pokok manggis dan kemudian pokok durian.



Rajah 13 Paparan Antara Muka Peta Permainan



Rajah 14 Paparan Antara Muka Permainan

Rajah 15 merupakan antara muka kuiz bagi tahap pokok mangga iaitu tahap permainan yang menggunakan peribahasa yang mudah. Pemain boleh menjawab tiga jenis kuiz yang berbeza. Rajah 15 (a) merupakan kuiz pertama pada tahap mangga. Selepas pemain selesai menjawab kuiz pertama, pemain boleh meneruskan kuiz seterusnya seperti Rajah 15 (b) dan rajah 15 (c).



(a)



(b)



(c)

Rajah 15 Paparan Antara Muka Kuiz Tahap Manga

Rajah 16 merupakan antara muka kuiz bagi tahap pokok manggis. Penggunaan peribahasa pada tahap manggis adalah sederhana. Beberapa peribahasa baharu telah ditambah daripada tahap mangga. Rajah 16 (a) merupakan kuiz pertama pada tahap manggis. Selepas pemain selesai menjawab kuiz pertama, pemain boleh meneruskan kuiz kedua seperti Rajah 16 (b). Bilangan peribahasa yang digunakan pada kuiz kedua ditambah bagi meningkatkan kesukaran kuiz. Rajah 16 (c) merupakan kuiz yang ketiga pada tahap manggis.



(a)



(b)



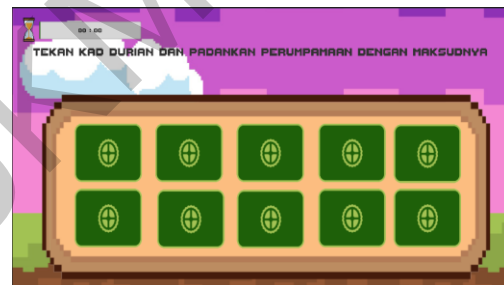
(c)

Rajah 16 Paparan Antara Muka Kuiz Tahap Manggis

Rajah 17 merupakan antara muka kuiz bagi tahap pokok durian yang merupakan tahap sukar bagi permainan ini. Terdapat peribahasa sukar telah ditambah pada ketiga-tiga kuiz. Rajah 17 (a) merupakan kuiz pertama yang memerlukan pemain menjawab dua soalan peribahasa. Rajah 17 (b) merupakan kuiz kedua pokok durian. Had masa yang diberikan pada kuiz kedua juga dikurangkan bagi meningkatkan lagi cabaran kuiz kepada pemain. Rajah 17 (c) merupakan kuiz tarik dan padan pada tahap durian.



(a)



(b)



(c)

Rajah 17 Paparan Antara Muka Kuiz Tahap Durian

Pengujian telah adalah untuk mengumpul maklumat berkaitan kepuasan pengguna ketika menggunakan permainan ini serta tahap kemudahan pengguna ketika mengakses antara muka permainan. Maklum balas daripada pengguna khusus seperti murid sekolah rendah dan juga guru telah dikumpul untuk mengenal pasti semua fungsi dan keperluan pengguna dapat dicapai. Beberapa cadangan yang diterima boleh diimplentasi untuk proses penambahbaikan permainan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpul maklum balas pengguna adalah Google Form. Google Form tersebut terdiri daripada 25 soalan. Soal selidik ini diadaptasi daripada skrip CGI perl berasaskan Web yang digunakan untuk mengumpul data mengikut beberapa penilaian antara muka pengguna standard. Tiga instrumen telah digunakan sebagai rujukan yang diperoleh daripada Gary Perlman (2009) antaranya ialah *Questionnaire for User Interface (QUIS)*, *Perceived Usefulness and Ease of Use (PUEU)* dan *USE Questionnaire (USE)*. Maklum balas daripada responden adalah berdasarkan skala likert di mana 5 - Sangat Setuju, 4 - Setuju, 3 - Memuaskan, 2 - Tidak Setuju dan 1 - Sangat Tidak Setuju.

Proses pengujian ini telah dilakukan di sekolah rendah. Fail permainan telah dimuat turun ke dalam komputer sebelum murid dikumpulkan di makmal komputer untuk bermain permainan. Setelah murid selesai bermain permainan, murid-murid dikehendaki untuk menjawab Google Form.

Maklum balas telah dikumpul daripada 24 pengguna termasuk 3 orang guru bahasa Melayu dan 21 orang murid yang terdiri daripada 19 murid 12 tahun dan 2 murid 10 tahun. Data yang dikumpul dianalisis menggunakan skor min keseluruhan data. Jadual 1 merupakan interpretasi skor min yang digunakan (Vipinosa, 2015).

Jadual 1 Interpretasi skor min

Skor Min	Interpretasi
4.21 – 5.00	Cemerlang
3.41 – 4.20	Sangat memuaskan
2.61 – 3.40	Memuaskan

1.81 – 2.60

Sederhana

1.00 – 1.80

Tidak Memuaskan

Soal Selidik ini dibahagikan kepada beberapa elemen kebolegunaan permainan. Antaranya ialah demografik pengguna, kebolehelajaran, ralat, kepuasan, kecekapan, kemampuan mengingat, keseluruhan permainan dan beberapa soalan terbuka mengenai cadangan dan pengalaman ketika bermain permainan.

Jadual 2 merupakan skor min bagi penilaian kebolegunaan permainan Jaguh Perumpamaan bagi guru dan murid. Purata skor min murid bagi keseluruhan elemen penilaian kebolegunaan permainan ini adalah 4.28, manakala skor min guru adalah 4.23. Berdasarkan interpretasi purata skor min, dapat dirumuskan permainan Jaguh Perumpamaan dapat memberi impak dan pengalaman yang cemerlang kepada pengguna selaku pemain.

Jadual 2 Skor Min Kebolegunaan

Elemen Penilaian	Murid	Guru
	Skor Min	
Kebolehelajaran	4.41	4.44
Ralat	3.55	3.33
Kecekapan	4.43	4.25
Kemampuan Mengingati	4.43	4.33
Kepuasan	4.37	4.47
Keseluruhan Permainan	4.49	4.56
Purata Min Kebolegunaan	4.28	4.23

Secara keseluruhan, Permainan Jaguh Perumpamaan ini dapat mencapai objektif yang telah dibincangkan pada bab sebelumnya. Berdasarkan objektif pertama kajian iaitu menganalisis keperluan pengguna, permainan ini dapat meningkatkan lagi penguasaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah. Permainan ini membantu murid untuk mengingat dan memahami peribahasa yang dipelajari melalui modul kuiz dan modul kamus.

Objektif kedua berkaitan mereka bentuk model antara muka permainan yang berintegrasi permainan kuiz dan membangunkan permainan telah berjaya dilaksanakan. Reka bentuk antara muka Permainan Jaguh Perumpamaan mengintegrasikan elemen multimedia seperti grafik 2D dan animasi yang dapat memberi penjelasan peribahasa dengan lebih mendalam. Ini dapat menarik minat murid untuk mempelajari peribahasa. Permainan yang dibangunkan mengandungi animasi maksud peribahasa yang digambarkan melalui animasi pendek 2D juga dapat memupuk murid untuk mengaplikasikan peribahasa dalam kehidupan seharian.

Bagi memenuhi objektif ketiga iaitu menilai kebolegunaan permainan kepada pengguna khusus, satu penilaian kebolegunaan telah dijalankan terhadap murid dan guru sekolah rendah. Dapatan purata skor min kebolegunaan permainan oleh murid adalah 4.28 dan guru adalah 4.23, merumuskan kebolegunaan Permainan Jaguh Perumpamaan adalah cemerlang. Murid juga berpuas hati dan memberi maklum balas yang positif terhadap reka bentuk antara muka permainan, penggunaan peribahasa dan juga kecekapan permainan.

Berdasarkan maklum balas yang diterima ketika proses pengujian permainan, tahap kesukaran perumpamaan dan kuiz perlu dipertingkatkan agar lebih mencabar minda dan mengelakkan pemain cepat berasa bosan. Selain itu, senarai peribahasa atau 'pokok' boleh ditambah untuk lebih mencabar minda pemain ketika bermain permainan. Hal ini kerana, pemain terutama murid tahun enam dapat menyelesaikan semua soalan kuiz dalam masa yang singkat.

Antara penambahbaikan yang dapat diimplementasikan untuk pembangunan permainan akan datang ialah menggunakan grafik dan animasi 3D sebagai elemen multimedia permainan. Hal ini dapat menjadikan permainan lebih menarik dan meningkatkan interaktiviti pemain dengan permainan.

Selain itu, penggunaan teknologi baharu seperti *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR) boleh diimplementasikan dalam permainan. Pemain akan berasa lebih seronok dengan persekitaran permainan yang realistik dan kreatif.

Kesimpulan

Kesimpulannya, Permainan Jaguh Perumpamaan ini dapat memberi motivasi kepada murid sekolah rendah untuk menguasai peribahasa dan memberi kesedaran tentang kepentingan peribahasa dalam kehidupan kita. Tambahan pula, elemen multimedia dan animasi dalam permainan membolehkan murid untuk belajar sambil berseronok.

Modul kamus dan kuiz dapat membantu murid dalam mengingat peribahasa dan maksud peribahasa tersebut. Setiap peribahasa disertakan dengan contoh gambar dan situasi yang bersesuaian. Hal ini untuk memastikan murid dapat mengaplikasikan peribahasa dalam kehidupan mereka. Tema dusun buah-buahan seperti manga, manggis dan durian yang digunakan untuk menggambarkan tahap kuiz dapat memberi pendedahan kepada murid terhadap buah-buahan tempatan.

Penghargaan

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur ke hadrat ilahi kerana dengan limpah Kurnia-Nya dapat saya selesaikan penulisan laporan usulan pada tempoh masa yang diberikan. Saya ingin menyampaikan ucapan penghargaan kepada Dr. Zurina binti Muda iaitu penyelia saya yang telah mengorbankan masa beliau untuk membimbing dan memahami saya sepanjang tempoh penulisan bab-bab yang diberikan.

Setinggi penghargaan juga saya ucapkan kepada Ketua Program bagi Program Kejuruteraan Perisian, Dr. Fadhilah Binti Rosdi atas segala sokongan sepanjang proses menyiapkan penulisan usulan ini.

Selain itu, saya juga ingin mendedikasikan ucapan penghargaan dan jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada keluarga saya terutama sekali kedua ibu bapa saya, Ahmad Ridzuanullah dan Zainab Ali kerana memberikan kata-kata semangat untuk saya teruskan perjuangan menyiapkan kerja yang diberikan.

Seterusnya, tidak lupa juga untuk rakan-rakan seperjuangan yang tidak jemu untuk memberikan pertolongan dan semangat di saat saya mengalami masa kesukaran sepanjang tempoh masa penulisan laporan usulan ini.

Akhir sekali, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas usaha dan semangat yang telah saya berikan untuk menyiapkan laporan usulan.

sekian, maklum.

RUJUKAN

- Abu Sham Abidillah & Abdul Rani bin Hassan. 2017. *Perumpamaan Berilustrasi Sekolah Rendah (Tahap 1 & 2)*. Sri Saujana Marketing.
- Adhani, A. 2016. Peribahasa, maknanya, dan sumbangannya terhadap pendidikan karakter. *Magistra*, 28(97).
- Alsubhi, M. A., Ashaari, N. S., & Wook, T. S. M. T. 2021. Design and Evaluation of an Engagement Framework for e-Learning Gamification. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(9).
- CEDS, UTHM. 2021. *Meneroka Peribahasa (Version 1.0.2)*. CEDS, UTHM.
- Chesterfield. 2019. *Teka Peribahasa (Version 1.8)*. Chesterfield Pte Ltd.
- Perlman, G. 2009. User Interface Usability Evaluation with Web-Based Questionnaires. <https://garyperlman.com/quest/>
- Hong, M. T. N., Rusli, N. F. M., Masa, N. S., & Jobar, N. A. 2021. Analisis kefahaman makna peribahasa dalam kalangan murid berdasarkan teori relevans. *Jurnal Linguistik*, 25(1).
- Jaafar, N. A. N., Maspur, N. F. N., Jurit, N. B. M., & Ibrahim, Z. 2022. Meneroka Peribahasa: Aplikasi Permainan dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 hingga Tahun 6. *Multidisciplinary Applied Research and Innovation*, 3(2), 120-128.
- Jailani, N., Ning, C. T. S., Latih, R., Ismail, A., Muda, Z., Bakar, M. A., ... & Yatim, N. M. 2020. Reka bentuk aplikasi multimedia berasaskan kinect untuk pembelajaran peribahasa melayu. *AJTLHE*, 12(2), 152-176.
- Juki, H., & Salleh, C. I. 2017. Penguasaan Peribahasa dalam Kalangan Murid Sekolah Kebangsaan. *Jurnal Pertanika MAHAWANGSA*, 4(2), 345-360.
- Kartikasari, G. 2016. Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia: Studi eksperimen pada siswa kelas V MI

- Miftahul Huda Pandantoyo. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1), 59-77.
- Khobir, A. 2009. Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2, pp. 197-208). Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan.
- Ku Fozi, K. S. 2022. Apa itu Pembelajaran Abad Ke-21. *Relevan*. Media Mulia Sdn Bhd. <https://relevan.com.my/2022/02/11/apa-itu-pembelajaran-abad-ke-21/>
- Lie, V. 2017. Sukatan Pelajaran Sekolah Rendah Senarai Peribahasa. *DocPlayer.info*. <https://docplayer.info/70575217-Sukatan-pelajaran-sekolah-rendah-senarai-peribahasa.html>
- Malay Language Centre of Singapore. 2019. *Pintar Peribahasa (Version 1.2)*. Malay Language Centre of Singapore
- Marzuki, S. 2005. Amalan pengajaran guru yang berkesan: Kajian di beberapa sekolah menengah di Malaysia. *Jurnal Fakulti Pendidikan Universiti Malaya*, 1-14.
- Nasir, M. R. M. 2017. Penguasaan peribahasa dan makna menggunakan PISATUM: Satu kajian tindakan. In *Seminar Antarabangsa Pedagogi Kali Ke-8 (PedA8)*. Anjuran Universiti Malaysia Sarawak pada (Vol. 19).
- Toda, A. M., Klock, A. C., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., ... & Cristea, A. I. 2019. Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1-14.
- Vipinosa, L. D. (2015). Productivity in the Academe: An Inquest towards Teaching Effectiveness. *International Journal of Multidisciplinary and Current Research* (ISSN: 2321-3124).
- Wahab, H. A. 2012. Peribahasa cerminan budi bahasa dan budaya bangsa Melayu. *Issues in Language Studies*, 1(1).

Amaleen Iman binti Ahmad Ridzuanullah (A182903)
Dr. Zurina Muda
Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,
Universiti Kebangsaan Malaysia