

**APLIKASI PERMAINAN MUDAH ALIH BERBILANG
PEMAIN DALAM KOSA KATA
BAHASA INGGERIS**

Tan Cheah Hoong
Noraidah Sahari @ Ahaari

Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Pada zaman moden ini, singkatan dan homofon merupakan kebiasaan dalam penghantaran mesej di media sosial seperti facebook, whatsapp dan sebagainya. Sikap dan kebiasaan kegunaan singkatan dan homofon dalam penghantaran mesej menyebabkan tahap penguasaan bahasa negara menurun dari segi penulisan, ejaan dan kegunaan kosa kata terutamanya dalam Bahasa Inggeris. Pelajar pada masa sekarang sukar untuk belajar kosa kata yang baharu kerana mereka kurang pendedahan dengan perkataan yang jarang digunakan. Pelajar hanya dapat belajar kosa kata yang baharu dari buku teks Bahasa Inggeris atau banyak membaca buku-buku novel yang kebanyakan pelajar berasa bosan dan tidak bermotivasi untuk membacanya. Aplikasi tentang belajar Bahasa Inggeris juga kurang dan kebanyakan aplikasi tersebut merupakan pembelajaran statik dan tidak mempunyai kandungan hiburan. Objektif bagi projek ini adalah untuk membangunkan aplikasi permainan untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggeris. Kaedah metodologi Agile digunakan dalam pembangunan aplikasi ini. Metodologi ini dipilih kerana ia bersifat pendekatan berperingkat dalam reka bentuk perisian. Oleh itu, kajian ini diharap untuk menghasilkan satu aplikasi permainan yang dapat membantu pelajar dalam meningkatkan kosa kata Bahasa Inggeris dengan lebih efisien. Hasil projek daripada pengujian bersama pengguna, penyelidik mendapati bahawa permainan serius dapat membantu pemahaman dan kecekapan untuk belajar kosa kata yang baharu.

1 PENGENALAN

Bahasa Inggeris adalah bahasa kedua yang diajar secara formal di samping bahasa kebangsaan, iaitu bahasa Malaysia dan merupakan mata pelajaran wajib sama ada di peringkat sekolah rendah atau sekolah menengah. Walaupun begitu, fenomena kelemahan penguasaan Bahasa Inggeris dalam kalangan pelajar pada hari ini berada pada tahap yang membimbangkan (Hashim, 2010).

Masalah ini berlaku atas faktor pelajar menunjukkan sikap yang tidak berapa minat dalam subjek bahasa Inggeris (Nurul Najwa Ahmad Yalani, 2017). Langan dan Mahamod

(2011) dalam rumusannya menyatakan bahawa sikap dan motivasi mempengaruhi kejayaan seseorang pelajar mempengaruhi sesuatu.

Selain itu, Lee (2006) menyatakan bahawa negara seperti di Asia kurang menggunakan Bahasa Inggeris dalam kehidupan mereka terutamanya pelajar. Kajian Yahaya (2007) mendapati kebanyakan institusi di Malaysia tidak fokus untuk membentuk persekitaran yang membantu kepada pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan Bahasa Inggeris pelajar. Dengan ini, masyarakat kita sedang mencari penyelesaian untuk masalah ini dan satu caranya ialah melalui permainan serius.

Permainan elektronik mempengaruhi masyarakat kita lebih daripada 30 tahun bermula dari permainan klasik seperti Pong (1972) dan Space Invaders (1978). Tetapi, dalam tempoh 10 tahun yang lalu, semakin banyak permainan serius dibangunkan berkaitan dengan pelbagai bidang seperti kesihatan, pertahanan, pendidikan, komunikasi dan politik. Istilah “permainan serius” ini datang daripada kombinasi aspek perkataan “permainan” dan “serius”.

Berbeza dengan permainan menghiburkan, permainan serius direka untuk pendidikan dan bukannya hiburan sahaja (Nazry, Nazrina, dan Romano, 2017) yang mana pemain dapat memupuk pengetahuan dan mengamalkan kemahiran melalui cubaan mengatasi banyak halangan semasa permainan. Prestasi pemain akan dicatat semasa proses permainan (Juan, 2017). Lamb (2018) mengatakan bahawa permainan serius dapat meningkatkan kebolehan kognitif dan dapat menghiburkan hati pemain dalam pembelajaran. Kajian ini membincangkan pembangunan aplikasi permainan serius bagi meningkatkan kosa kata bahasa Inggeris pelajar sekolah rendah.

2 PENYATAAN MASALAH

Sosial media menjadi sesuatu medan komunikasi yang diguna oleh orang ramai. Budaya sosial media ini menyebabkan remaja pada masa sekarang banyak menggunakan singkatan dan homofon dalam penghantaran mesej dalam bahasa Inggeris (Kadir, Idris, & Husain, 2012). Singkatan perkataan dalam sosial media boleh didefinisi sebagai singkatan satu perkataan seperti dalam bahasa Inggeris perkataan “because” akan menjadi “bcos” dan perkataan “please” akan menjadi “pls”. Manakala, menurut Farina & Lyddy (2011), homofon

ialah perkataan yang mempunyai sebutan yang sama tetapi kadangkala akan mempunyai maksud dan ejaan yang berbeza. Contohnya, ‘c’ akan bermaksud ‘see’, ‘Ur’ akan bermaksud ‘your’, dan ‘2’ ialah singkatan ‘to’.

Mengikut analisis Thurlow (2006) berkaitan singkatan dan homofon dalam penghantaran mesej di sosial media menyebabkan penurunan dalam kemahiran komunikasi dalam kalangan remaja terutama dalam menggunakan kosa kata yang betul. Selain itu, menurut kajian Kamaruddin (2002), kemerosotan penguasaan Bahasa Inggeris dalam kalangan para lulusan sekolah dan universiti tempatan adalah berpunca daripada fenomena yang mana Bahasa Inggeris tidak dapat ditutur dengan fasih dan tidak boleh menulis dengan baik oleh pelajar universiti dan sekolah. Ini menyebabkan pelajar merasai bahawa Bahasa Inggeris itu tidak penting dan mereka mengambil keputusan untuk tidak mendalami ilmu pengetahuan dalam Bahasa Inggeris dan mereka juga tidak bersungguh-sungguh dalam mempelajari Bahasa Inggeris.

Seterusnya, negara kita kebelakangan biasa menggunakan bahasa rojak dalam percakapan seharian kita dan juga dalam penghantaran teks. Bahasa Rojak ialah suatu jenis percakapan di Malaysia yang menakrifkan amalan beralih kod (mencampurkan pelbagai bahasa dalam satu pertuturan) yang serupa dengan pijin, Manglish dan Singlish. Bahasa rojak ini berlaku disebabkan kekurangan kosa kata terhadap bahasa tersebut dan menggunakan perkataan bahasa lain untuk menggantikannya. Ini menjadi satu isu besar yang menurunkan tahap Bahasa Inggeris negara kita.

3 OBJEKTIF KAJIAN

Projek ini bertujuan meningkatkan kosa kata Bahasa Inggeris menerusi permainan serius. Oleh itu, objektif kajian ini merangkumi:

- a. Membangunkan satu aplikasi permainan serius mudah alih bahasa Inggeris.
- b. Menguji kebolehan permainan dalam membantu meningkatkan kosa kata pelajar dan kepuasan pelajar terhadap permainan tersebut.

Kertas ini membincang tentang keupayaan permainan serius dalam membantu pelajar untuk belajar kosa kata yang baru berbanding dengan kaedah yang lain seperti membaca buku.

4 METOD KAJIAN

Penggunaan model Agile sesuai bagi projek ini kerana projek kerana model Agile bersifat berperingkat (*incremental*) permainan ini memerlukan penambaan yang konsisten supaya permainan ini seimbang dari segi cara main dan juga dapat menambah kandungan yang baharu. Dengan ini, model pembangunan Agile sesuai bagi projek ini dari segi fleksibiliti dan senang untuk mengubah keperluan dan skop. Selain itu, model ini penting untuk memastikan pembangunan projek berjalan dengan lancar dan teratur.

4.1 Fasa Perancangan

Fasa ini melibatkan proses mengenalpasti masalah, objektif, persoalan kajian dan menentukan skop projek. Langkah yang seterusnya ialah sorotan susastera yang melibatkan pencarian, pengumpulan dan pembacaan artikel jurnal dan kajian yang lepas bagi mecetus idea dan inspirasi. Contoh topik yang dikaji terutamanya adalah berkaitan dengan bantuan permainan serius dalam pecekapan pembelajaran. Pencarian maklumat dan rujukan sama ada di Internet atau di perpustakaan dilaksanakan. Maklumat yang dikumpul distruktur, disintesis dan dipersembah secara kritis dan kreatif dalam fasa analisis.

4.2 Fasa Analisis

Fasa ini melibatkan analisis dan tafsiran maklumat yang dikumpul dalam fasa perancangan. Proses analisis ini dijalankan untuk memastikan kesesuaian topik dan menilai kepentingan kajian yang dilaksanakan. Selain itu, analisis tentang keperluan pengguna dan keperluan fungsian juga dijalankan untuk memastikan permainan yang dihasil memenuhi kehendak

pengguna. Analisis yang seterusnya ialah analisis tentang kesesuaian teknologi yang sedia ada untuk membangunkan projek ini dari segi pekakasan dan pesisian.

4.3 Fasa Reka Bentuk

Fasa ini melibatkan dua proses iaitu reka bentuk antara muka dan gaya permainan. Permainan ini dibangunkan dengan menggunakan pesisian *Unity*. *Unity* merupakan salah satu enjin permainan dan ia boleh menghasilkan permainan aplikasi mudah alih. Dalam proses Reka bentuk antara muka, antara muka haruslah direka dengan jelas dan kemas untuk memudahkan pengguna. Antara muka yang baik menyebabkan pengguna cepat menguasai permainan tersebut. Proses yang kedua ialah gaya permainan, gaya permainan haruslah kreatif dan unik agar pemain berasa tidak bosan dan menarik dengan kandungan yang baharu.

4.4 Fasa Pembangunan

Fasa ini merupakan fasa pelaksanaan untuk membangunkan aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Dalam fasa ini aplikasi dibangunkan mengikut kehendak pengguna serta kegunaan elemen dan animasi yang sesuai untuk menarik pengguna menggunakannya.

4.5 Fasa Pengujian

Fasa ini bertujuan menguji permainan yang dihasilkan dalam fasa reka bentuk. Ini untuk memastikan permainan tersebut berfungsi dengan lancar. Kriteria pertama yang perlu diuji ialah ujian fungsian, ujian ini dilakukan untuk mengenal pasti “*bug*” atau kesilapan dalam permainan yang boleh menjejaskan pengalaman pengguna. Ujian yang seterusnya ialah ujian keserasian, ujian ini untuk memastikan permainan tersebut berfungsi dengan lancar pada pekakasan, grafik dan konfigurasi pesisian yang sedia ada di dalam peranti. Pengujian kebolegunaan permainan tersebut juga diuji untuk memastikan kecekapan permainan dalam membantu meningkatkan kosa kata pelajar. Pengujian tahap kepuasan pelajar direkod bagi menambah baik permainan.

5 HASIL KAJIAN

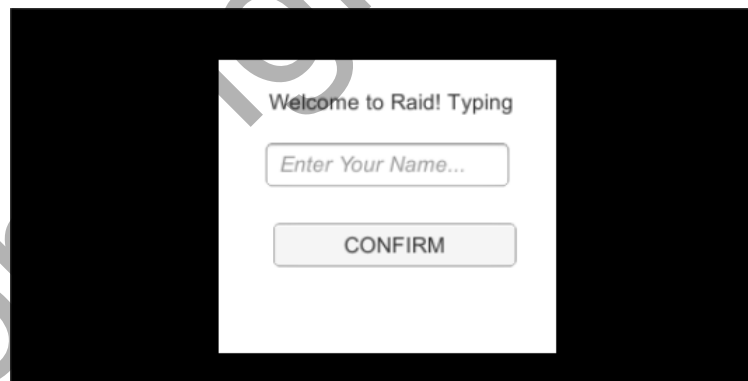
Bahagian ini membincangkan hasil daripada proses pembangunan dan hasil analisis responden daripada soal selidik aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris.

5.1 IMPLEMENTASI APLIKASI

Projek ini dibangunkan dengan menggunakan perisian Unity dan kegunaan perisian lain seperti Adobe Photoshop CC dan Adobe After Effect untuk menjana aset permainan. Berikut merupakan penerangan antara muka permainan.

i. Antara muka log masuk dan menentukan nama pemain

Rajah 1 menunjukkan antara muka log masuk bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Antara muka ini berfungsi untuk menentukan nama pemain. Jika pemain merupakan pertama kali menggunakan aplikasi ini, pemain perlu melalui antara muka ini untuk mengisi nama pemain. Jika pemain pernah log masuk ke aplikasi ini dan sudah menentukan nama pemain, pemain akan dibawa ke antara muka seterusnya secara automatik.



Rajah 1 Antara muka log masuk dan menentukan nama pemain bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

ii. Antara muka utama

Rajah 2 menunjukkan antara muka utama bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Dalam antara muka ini menunjukkan tahap pemain, duit pemain, nama pemain, jumlah trofi pemain, markah tertinggi bagi permainan

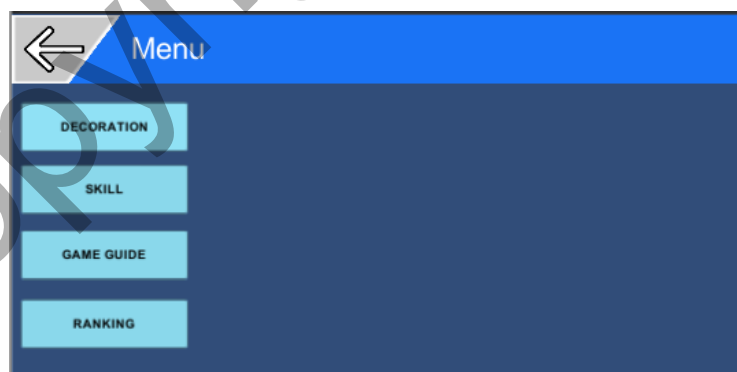
perseorangan dan markah tertinggi bagi permainan berbilang pemain. Pemain boleh pergi ke menu permainan dengan menekan butang “*Menu*”. Pemain boleh memulakan permainan dengan butang “*Solo*” yang bermain secara sendirian dan “*Battle!*” bermain bersama pemain lain.



Rajah 2 Antara muka utama bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

iii. Antara muka menu

Rajah 3 menunjukkan antara muka menu bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Antara muka ini merupakan skrin navigasi ke antara muka hiasan(*Decoration*), kemahiran(*Skill*), kedudukan(*Ranking*) dan panduan permainan(*Game Guide*). Pemain boleh kembali ke menu utama dengan menekan butang yang mempunyai ikon anak panah.

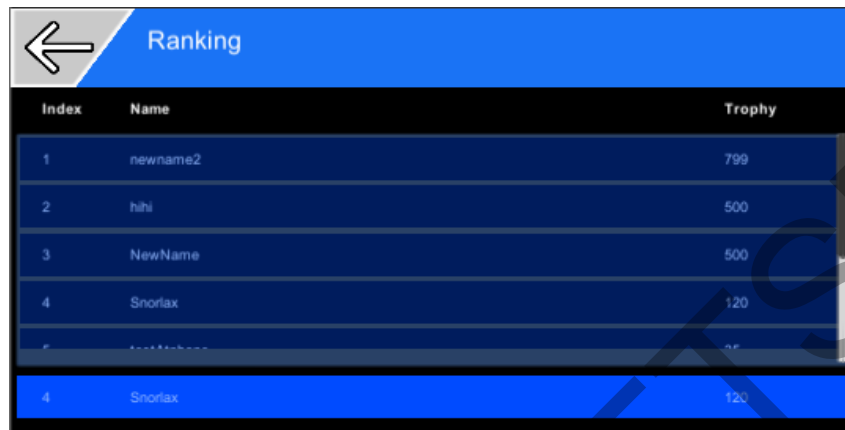


Rajah 3 Antara muka menu bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

iv. Antara Muka Kedudukan Pemain

Rajah 4 menunjukkan antara muka kedudukan pemain bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Antara muka ini akan memaparkan

kedudukan pemain antara pemain lain dalam bentuk jadual. Dalam jadual tersebut akan menunjukkan kedudukan pemain, nama pemain dan trofi pemain. Di bawah juga menunjukkan kedudukan pemain semasa.

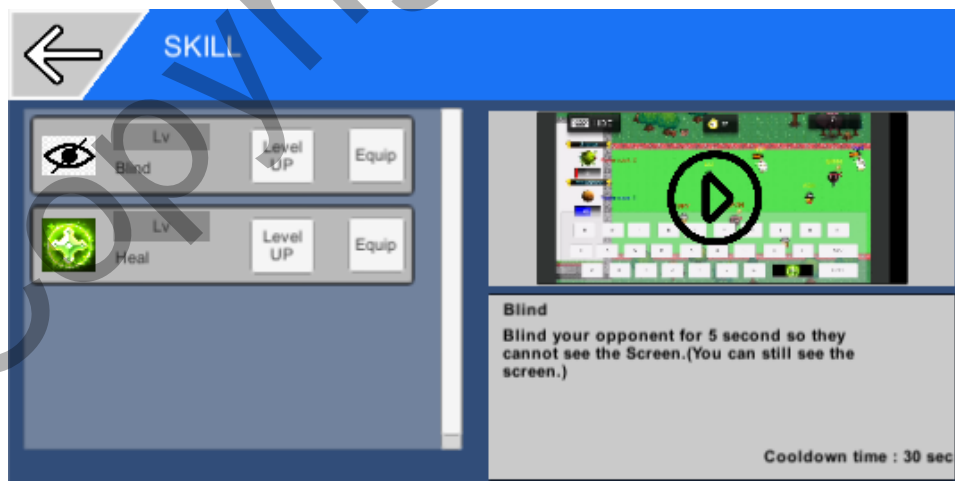


Index	Name	Trophy
1	newname2	799
2	hihi	500
3	NewName	500
4	Snorlax	120
5	Snorlax	120

Rajah 4 Antara muka kedudukan pemain bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

v. Antara Muka Kemahiran

Rajah 5 menunjukkan antara muka kemahiran bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Antara muka ini akan memaparkan kemahiran yang boleh digunakan dalam permainan. Dari kanan skrin ialah senarai kemahiran dan dari kiri pula mempunyai demo video kemahiran tersebut dan penjelasan kemahiran.



Rajah 5 Antara muka kemahiran bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

vi. Antara Muka Panduan Permainan

Rajah 6 menunjukkan antara muka panduan permainan bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Antara muka ini hanya memaparkan teks panduan permainan bagi pemain memahami cara dan peraturan permainan aplikasi ini.



Rajah 6 Antara muka panduan permainan bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

vii. Antara Muka Gelanggang Permainan

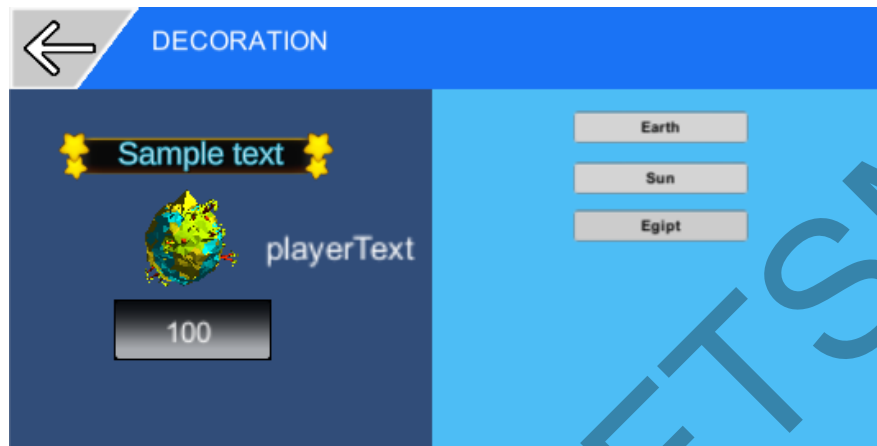
Rajah 7 menunjukkan antara muka gelanggang permainan bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Pemain akan bermain antara pemain lain apabila pemain menekan butang “Battle!” di menu utama aplikasi. Antara muka permainan adalah seperti di rajah 4.12 dan panduan permainan boleh dibaca pada seksyen panduan permainan.



Rajah 7 Antara muka gelanggang permainan bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

viii. Antara Muka Hiasan Watak

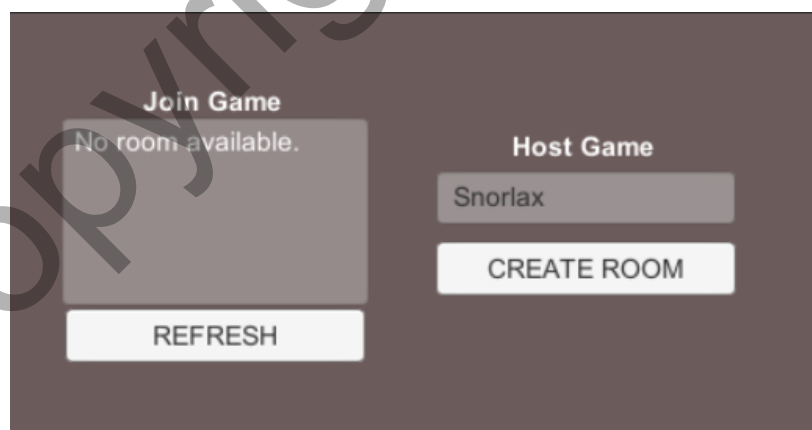
Rajah 8 menunjukkan antara muka hiasan watak bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Dalam antara muka ini, pemain boleh menghias watak dengan butang yang diperoleh di dalam antara muka ini.



Rajah 8 Antara muka hiasan watak bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

ix. Antara Muka Hos Dan Sertai Permainan

Rajah 9 menunjukkan antara muka hos dan sertai permainan bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris. Dalam antara muka ini, pemain boleh memilih untuk hos permainan sendiri atau menyertai permainan pemain lain.



Rajah 9 Antara muka hos dan sertai permainan bagi aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain dalam kosa kata Bahasa Inggeris

5.2 Hasil Soal Selidik

Terdapat empat bahagian dalam borang soal selidik di *Google Form* tentang pengujian kebolegunaan sistem iaitu kefahaman, kefungisian, piawaian antara muka aplikasi, kepuasan. Lima responden yang terdiri daripada pelajar sekolah rendah dan menengah mencuba aplikasi tersebut dan diberi borang soal selidik untuk mengisi pendapat mereka. Disebabkan dengan kekangan perintah kawalan pergerakan (PKP), semua proses dijalankan di atas talian. Jadual 1 hingga 4 menunjukkan hasil soal selidik daripada lima responden berdasarkan bahagian dalam borang soal selidik.

Jadual 1 Hasil soal selidik bagi bahagian satu iaitu tentang kefahaman aplikasi

Nombor soalan	Soalan	Peratus jawapan di skala setuju (4-5) daripada 5 responden (%)
1	Saya dapat mempelajari perkataan baharu selepas bermain	100
2	Cara permainan mudah difahami	100
3	Saya dapat menguasai aplikasi dengan cepat.	80
4	Saya boleh menggunakan aplikasi tanpa sebarang arahan.	80

Berdasarkan soal selidik daripada bahagian satu iaitu tentang kefahaman aplikasi, 100% daripada 5 responden bersetuju bahawa mereka dapat mempelajari perkataan baharu dan cara permainan mudah difahami. Manakala, bagi soalan penguasaan aplikasi dengan cepat dan menggunakan aplikasi tanpa sebarang arahan mendapat skala purata setuju sebanyak 80%. Skor min bagi faktor penguasaan dan kefahaman aplikasi adalah 4.25.

Jadual 2 Hasil soal selidik bagi bahagian dua iaitu tentang kefungisian aplikasi

Nombor soalan	Soalan	Peratus jawapan di skala setuju (4-5) daripada 5 responden (%)
1	Sistem membenarkan pemain menentukan nama dalam permainan.	100
2	Permainan membenarkan pemain menjawab soalan kuiz.	100
3	Sistem membenarkan pemain menaip dalam permainan dengan menggunakan papan kekunci.	100
4	Sistem membenarkan pemain bermain dengan pemain lain.	100
5	Sistem memaparkan carta kedudukan dengan betul di skrin "RANKING"	100

Berdasarkan soal selidik daripada bahagian dua iaitu tentang kefungsiian aplikasi, semua responden memberi skala setuju terhadap kefungsiian aplikasi iaitu Sistem membenarkan pemain menentukan nama dalam permainan, permainan membenarkan pemain menjawab soalan kuiz, sistem membenarkan pemain menaip dalam permainan dengan menggunakan papan kekunci, sistem membenarkan pemain bermain dengan pemain lain dan sistem memaparkan carta kedudukan dengan betul di skrin “RANKING”. Skor min bagi faktor kefungsiian aplikasi adalah 4.88.

Jadual 3 Hasil soal selidik bagi bahagian tiga iaitu tentang piawaian antara muka aplikasi

Nombor soalan	Soalan	Peratus jawapan di skala setuju (4-5) daripada 5 responden (%)
1	Sistem menunjukkan butang navigasi di setiap antara muka dengan jelas kepada pengguna	100
2	Sistem menunjukkan butang pilihan jawapan yang terdapat dalam kuiz dengan jelas kepada pemain.	80
3	Ikon dan animasi yang diguna dalam permainan sesuai dan mudah difahami.	80

Soalan bagi bahagian tiga iaitu tentang piawaian antara muka aplikasi. Dua soalan iaitu sistem menunjukkan butang pilihan jawapan yang terdapat dalam kuiz dengan jelas kepada pemain dan ikon dan animasi yang diguna dalam permainan sesuai dan mudah difahami mendapat empat daripada lima responden setuju. Selain itu, kesemua responden bersetuju bahawa sistem menunjukkan bar navigasi di setiap antara muka dengan jelas kepada pengguna. Skor min bagi faktor piawaian antara muka aplikasi adalah 4.6.

Jadual 4 Hasil soal selidik bagi bahagian empat iaitu tentang kepuasan aplikasi

Nombor soalan	Soalan	Peratus jawapan di skala setuju (4-5) daripada 5 responden (%)
1	Saya berpuas hati dengan cara dan gaya permainan.	80
2	Permainan membantu saya mempelajari kosa kata yang baharu.	80
3	Saya akan mengesyorkan aplikasi ini kepada rakan.	100

Secara keseluruhannya, bahagian ini memberi fokus kepada kepuasan pengguna. 80% responden berpuas hati kepada cara dan gaya permainan dan dapat membantu mereka untuk mempelajari kosa kata yang baharu dan semua responden ingin mengesyorkan aplikasi permainan ini kepada rakan lain. Skor min bagi faktor kepuasan antara muka aplikasi adalah 4.33.

6 KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, bab ini menjelaskan secara ringkas mengenai pembangunan aplikasi permainan mudah alih berbilang pemain bagi kosa kata Bahasa Inggeris. Walaupun sistem yang dibangunkan telah memenuhi objektif yang ditetapkan, sistem ini masih lagi mempunyai ruang untuk ditambahbaik dari segi fungsian dan antara muka untuk kegunaan pengguna yang lebih efektif. Selain itu, bagi pembangun yang berminat untuk membuat permainan yang mempunyai fungsi berbilang pemain dengan menggunakan perisian Unity, API Photo elok digunakan kerana API Unet telah disusut nilai.

7 RUJUKAN

- Farina, F., & Lyddy, F. (2011). The Language of Text Messaging : “ Linguistic Ruin ” or Resource?. *The Irish Psychologist*. Vol 37(6) pg 145-147.
- Juan, A.A., Loch, B., Daradoumis, T., dan Ventura, S. 2017. “Games and simulation in higher education,” *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 14, no. 1.
- Kadir, Zaemah Abdul, Idris, H., Shahnaz, S., & Husain, S. (2012). Playfulness and creativity : A Look at language use online in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 65(ICIBSoS), pg 404– 409.
- Lamb, R.L., Annetta, L., Firestone, J., dan Etopio, E., “A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations,” *Computers in Human Behavior*, vol. 80, pp. 158–167, 2018.

- Langan, J. A. P. & Mahamod, Z. (2011). Sikap dan Motivasi Murid Iban dalam Mempelajari Bahasa Melayu sebagai Bahasa Kedua. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, Universiti Kebangsaan Malaysia, Kuala Lumpur*, vol 1, pp 13-25.
- Nazry, N. , Nazrina, M. , dan Romano, D.M. , 2017. "Mood and learning in navigation-based serious games," *Computers in Human Behavior*, vol. 73, pp. 596–604, 2017.
- Nurul Najwa Ahmad Yalani¹, Noor Raudhiah Abu Bakar. 2017. Tahap penguasaan Bahasa Inggeris dan faktor-faktor dalaman dan luaran yang mempengaruhinya di kalangan pelajar sebuah ipts di selangor. *Malaysian Online Journal of Education*. Vol 1, No 1 pg 23-24.
- Yahaya, A., Ramli, J. & Boon, Y. (2007). Sumbangan Sikap Terhadap Pencapaian Pelajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggeris: Sejauh Manakah Hubungan Ini Relevan?
- Yunus, M. M., Hashim, H., Embi, M. A., & Lubis, M. A. (2010). "The utilization of ICT in the teaching and learning of English: 'Tell Me More'". *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol 9, pp 685-691.
- Thurlow, C.(2006).From statistical panic to moral panic: "The metadiscursive construction and popular exaggeration of new media language in the print media" *Journal of Computer Mediated Communication*,vol 11,667–701.
- Kamaruddin, I. F. (2002). *USM Usaha Hasilkan Siswazah Berkualiti*. Universiti Sains Malaysia.
- Park, G. P. & Lee, H. W. (2006). "The characteristics of effective English teachers as perceived by high school teachers and students in Korea". *Asia Pacific Education Review*, vol 7(2), pp 236-248