

PEMBELAJARAN SIMPULAN BAHASA MELALUI APLIKASI PERMAINAN KEMBARA BAHASA

Muhammad Danish Danial Bin Shanor Affendy¹, Hairulliza Binti Mohamad Judi²

¹ *Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM
Bangi*

a187296@siswa.ukm.edu.my

² *Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600
UKM Bangi hmj@ukm.edu.my*

ABSTRAK

Simpulan bahasa biasanya terdiri dari dua perkataan yang digunakan untuk menjelaskan lagi maksud sesuatu pengucapan dengan membawa erti yang tersirat. Penguasaan simpulan bahasa Melayu yang semakin berkurangan di kalangan generasi muda, terutamanya remaja dan pelajar, merupakan isu yang membimbangkan dalam bidang pendidikan. Pembangunan sebuah aplikasi permainan yang memfokuskan kepada simpulan bahasa berpotensi untuk menarik minat pelajar dan generasi muda masa kini. Aplikasi permainan simpulan bahasa yang mudah merangkumi permainan, cara bermain, menu utama dan persekitaran bermain 3D yang membolehkan pengguna untuk berasa bebas. Aplikasi ini dinamakan "Kembara Bahasa" bertujuan bagi memudahkan golongan muda untuk mempelajari simpulan bahasa dengan menarik dan menyeronokkan selain berada di sekolah. Objektif kajian ini adalah untuk mencadangkan aplikasi permainan Kembara Bahasa bagi tujuan pembelajaran simpulan bahasa. Metodologi pembangunan yang digunakan adalah model peningkatan di mana proses pembangunan perisian dibahagikan kepada modul spesifik seperti modul permainan, modul menu utama dan seterusnya. Aplikasi yang dibangunkan adalah untuk sistem operasi Windows kerana keperluan grafik yang tinggi, membolehkan pengguna menghayati pengalaman visual yang cantik. Aplikasi ini dibangunkan dengan menggunakan Unity dan Autodesk 3Ds Max. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan golongan muda terutamanya yang masih bersekolah untuk meluaskan ilmu mereka tentang simpulan bahasa.

Kata kunci: simpulan bahasa; permainan digital; pembelajaran bahasa.

1. PENGENALAN

Simpulan bahasa, pepatah, bidalan dan perumpamaan adalah semua jenis peribahasa. Yang teringkas diantara ini adalah simpulan bahasa, yang biasanya terdiri dari dua perkataan. Simpulan bahasa digunakan untuk menjelaskan lagi maksud sesuatu pengucapan dengan membawa erti yang tersirat [1]. Simpulan bahasa memiliki makna dan kandungan yang berbeza

dari makna sebenar kata-kata yang membentuknya. Simpulan bahasa dan maksudnya sering digunakan untuk menghubungkan keindahan simpulan bahasa dengan pengetahuan tentang pemikiran orang Melayu dahulu kala [2].

Gandingan simpulan bahasa bersama aplikasi permainan adalah cara yang menyenangkan untuk melibatkan pengguna. Cara ini juga dapat mempromosikan pemahaman terhadap ungkapan tradisional ini. Pendekatan permainan penting kerana ia membawa strategi untuk melestarikan dan memahami budaya Melayu melalui simpulan bahasa. Penerapan simpulan bahasa dalam aplikasi permainan merupakan kaedah yang menarik untuk meningkatkan kesedaran dan penghargaan terhadap warisan budaya ini dalam era digital yang sentiasa berubah. Warisan ini berisiko hilang atau dilupakan dengan pengaruh globalisasi dan aliran maklumat yang semakin pesat. Namun, permainan menawarkan platform yang interaktif dan menarik untuk melestarikan simpulan bahasa, sebagai pengingat terhadap pengetahuan dan warisan budaya orang Melayu pada zaman dahulu.

Pewarisan simpulan bahasa dalam budaya Melayu mengandungi hikmah yang telah dihormati dan diwarisi selama berabad-abad. Selain itu, ia menerangkan bagaimana tingkah laku, sikap, pemikiran dan pegangan seseorang individu dipengaruhi oleh nilai yang terkandung [1]. Dalam konteks globalisasi, teknologi digital, dan perubahan dalam cara berkomunikasi, penggunaan simpulan bahasa mungkin semakin berkurangan. Oleh itu, adalah penting untuk mencipta peluang dan platform yang merangsang minat terhadap simpulan bahasa.

Aplikasi permainan adalah pendekatan kreatif untuk membantu generasi muda dalam era digital memahami dan menghargai simpulan bahasa. Dengan elemen interaktif dan unsur permainan, mereka dapat belajar dengan cara yang menarik dan menyeronokkan yang mungkin akan merangsang minat mereka dalam melestarikan budaya ini. Akhir sekali, skop projek ini berfokuskan kepada pelajar sekolah rendah dan pelajar sekolah menengah.

2. METODOLOGI

Dalam konteks pembangunan aplikasi permainan simpulan bahasa, pemilihan model proses pembangunan yang sesuai adalah penting. Model Pertambahan atau *Incremental* yang melibatkan pembinaan aplikasi dalam bahagian-bahagian kecil yang boleh diuji sebelum disatukan menjadi aplikasi lengkap, dicadangkan dengan beberapa sebab yang kukuh. Pertama, ia menawarkan fleksibiliti untuk menyesuaikan keperluan projek yang berubah dan kandungan, yang sering berlaku dalam permainan pembelajaran bahasa. Kedua, dalam konteks permainan pembelajaran bahasa, penilaian yang kerap dan penguasaan kandungan bahasa adalah penting. Model Pertambahan membenarkan penilaian yang lebih kerap kerana setiap increment boleh diuji dan dinilai secara berasingan. Selain itu, ia menyediakan peluang pembelajaran yang bertingkat bagi pengguna, memperkenalkan konsep bahasa yang lebih kompleks seiring dengan kemajuan mereka dalam permainan. Akhirnya, ia memastikan kawalan kualiti yang lebih baik kerana setiap increment boleh diuji dengan teliti sebelum disatukan. Dengan memilih model Incremental, ia bertujuan untuk mencipta aplikasi permainan pemahaman bahasa yang mudah diubahsuai, mesra penilaian, dan sesuai untuk pembelajaran bahasa yang progresif.

Terdapat lima fasa dalam model ini. Fasa keperluan menekankan pengumpulan semua keperluan dan spesifikasi untuk perisian. Ini termasuk pemahaman mendalam mengenai apa yang

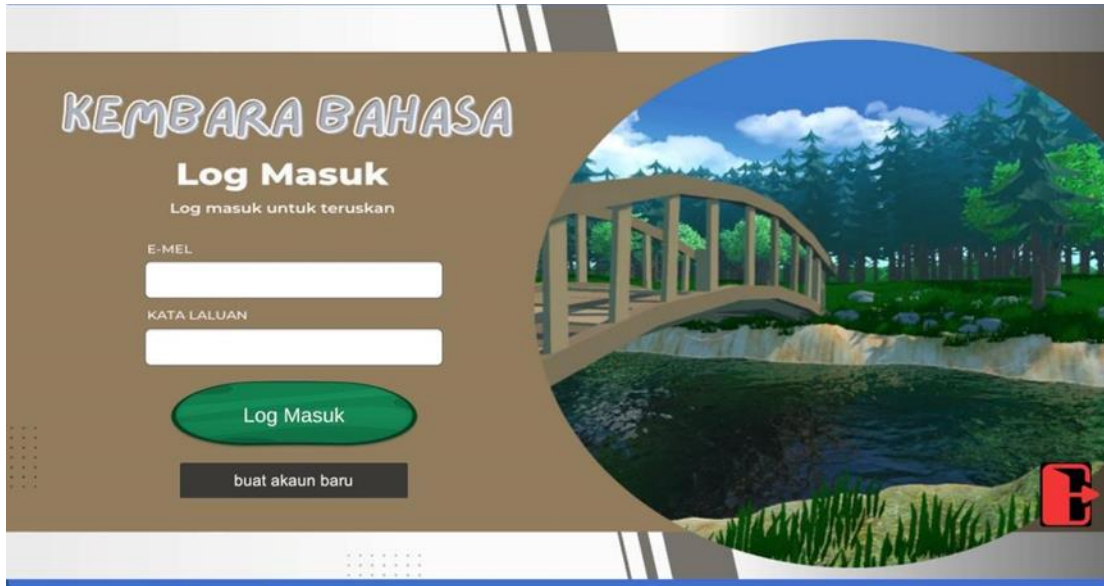
dikehendaki oleh murid sekolah dalam Kembara Bahasa dan bagaimana perisian tersebut harus berfungsi. Fasa reka bentuk dan pembangunan membabitkan reka bentuk keseluruhan sistem. Reka bentuk peringkat tinggi untuk keseluruhan sistem dibuat, diikuti dengan reka bentuk terperinci untuk inkremen pertama. Ini memastikan struktur dan komponen utama sistem dirancang dengan baik. Fasa pelaksanaan melibatkan pembangunan dan pelaksanaan inkremen pertama perisian. Kod ditulis, diuji secara dalaman, dan siap untuk fasa pengujian yang lebih menyeluruh. Permainan serius ini dibangunkan menggunakan enjin Unity dengan bahasa pengaturcaraannya yang dipanggil C Sharp. Pangkalan data yang digunakan ialah pangkalan data awan Firebase untuk memastikan semua maklumat pengguna dalam permainan telah disimpan. 3ds Max digunakan bagi mencipta model 3D objek simpulan bahasa. Adobe Photoshop digunakan bagi mencipta tekstur objek 3D. Fasa pengujian menumpukan pengujian fungsi dan prestasi modul. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahawa ia memenuhi semua keperluan yang telah ditetapkan dan berfungsi dengan baik tanpa ralat atau sebarang masalah.

3. DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Aplikasi permainan 3D Kembara Bahasa telah berjaya dibangunkan dan semua dokumentasinya telah dilengkapkan. Hasil pembangunan aplikasi Kembara Bahasa berfokus pada antara muka yang penting untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran pengguna. Antara muka kemasukan Kembara Bahasa yang dipaparkan dalam Rajah 1 berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam permainan, dengan reka bentuk yang jelas dan mesra pengguna. Log masuk memastikan hanya pengguna berdaftar mendapat akses kepada sistem bagi melindungi keselamatan aplikasi.

Modul permainan adalah komponen utama dalam aplikasi, menawarkan aktiviti interaktif yang melibatkan pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran simpulan bahasa. Antara muka modul permainan direka dengan elemen visual yang menarik dan interaktif, termasuk animasi dan grafik 3D, yang menjadikan pengalaman pembelajaran lebih menyeronokkan. Permainan melalui kembara ini akan membawa pemain untuk meneroka persekitaran bagi mendapatkan kata kunci berkenaan simpulan bahasa. Reka bentuk antara muka kembara ini memastikan navigasi yang mudah dan jelas dengan ikon yang mudah dikenali dan teks yang ringkas, membolehkan pengguna berpindah antara fungsi aplikasi tanpa kesulitan.

Paparan permainan menyediakan petunjuk yang jelas tentang simpulan bahasa yang berkaitan. Contohnya, Rajah 2 menunjukkan antara muka bagi panel teka-teki apabila pengguna berinteraksi dengan objek tertentu dalam Kembara Bahasa. Pengguna perlu meneka simpulan bahasa apakah yang berkaitan dengan objek yang diberikan. Pengguna boleh menggunakan butang petunjuk untuk mengisi sedikit ruang kosong. Persekitaran 3D dalam aplikasi menawarkan pengalaman visual yang menarik, dengan grafik berkualiti tinggi dan reka bentuk kreatif. Ini bukan sahaja menambah daya tarikan aplikasi tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Pengguna dapat berinteraksi dengan elemen dalam persekitaran 3D untuk memahami konsep simpulan bahasa dengan lebih mendalam. Paparan kemajuan membolehkan pengguna melihat prestasi mereka dalam permainan dan latihan. Statistik seperti jumlah simpulan bahasa yang dipelajari, skor permainan, dan pencapaian lain dipaparkan dengan jelas, memberikan maklum balas berguna yang memotivasi pengguna untuk terus berlatih.



Rajah 1. Log Masuk Kembara Bahasa



Rajah 2 Simpuln Bahasa “Cahaya Mata”

4. KESIMPULAN

Kajian ini memberikan pandangan positif mengenai penggunaan aplikasi permainan untuk pembelajaran simpulan bahasa. Dengan reka bentuk yang inovatif dan pendekatan yang menarik, aplikasi ini menawarkan pendekatan untuk meningkatkan penguasaan bahasa di kalangan generasi muda. Harapan utama adalah agar aplikasi ini dapat diterima secara meluas dan digunakan sebagai alat tambahan dalam pendidikan bahasa. Penggunaan yang meluas dapat membantu dalam memelihara dan mempromosikan penggunaan simpulan bahasa dalam kalangan generasi muda, dengan matlamat utama memudahkan pelajar dalam mempelajari simpulan bahasa dengan cara

yang menyeronokkan dan berkesan.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dana FRGS/1/2024/ICT06/UKM/02/1 yang menyokong kajian ini.

RUJUKAN

Ishak, M.K.A., & Wan Mohammad, W.M. (2021). Penerapan Nilai-nilai Murni dalam Pengajaran dan Pembelajaran Simpulan Bahasa Bahasa Melayu Tahap 1 Sekolah Rendah: Analisis Pragmatik. *Asian People Journal*, 4(1), 148-168.

Jonteng, S.E., Yahya, Y., Salleh, S.F., Abdullah, N.A., & Subet, M.F. (2021). 'Hand' Symbol in Malay Idioms: Inquisitive Semantics Analysis. *Asian People Journal*, 4(1), 108-131. Retrieved from <https://journal.unisza.edu.my/apj/article/view/261/0>