

Aplikasi Pembelajaran Pahlawan Melayu

**Muhammad Haziq Jamaludin, Noor Suhairi Khuzaimi Noor Azimi,
Na'im Syakir Mohd Azman, Zuraida Ibrahim***

*Department of Information Technology, Centre for Diploma Studies,
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Pagoh Higher Education Hub, 84600 Pagoh, Johor, MALAYSIA*

*Pengarang Utama: zuraidai@uthm.edu.my

DOI: <https://doi.org/10.30880/mari.2024.05.01.033>

Info Artikel

Serahan: 1 September 2023

Diterima: 10 Disember 2023

Dalam Talian: 31 Januari 2024

Keywords

*Malay Heroes Learning Application,
Malay Heroes, Malaysian Heroes,
Malaysia, Tanah Melayu*

Abstract

This project aims to produce a learning application that provides user information on Pahlawan Melayu, such as their struggle stories and images of the heroes. This aims to provide exposure to users so that they can know the history of the Pahlawan Melayu who have served the Tanah Melayu once upon a time. The problem faced is the present generation does not recognize the Malay heroes who made merit decades ago. Perhaps few can name the Malay heroes when asked. Moreover, the younger generation's interest in reading books wanes as they focus more on technological advancements. In addition, the interest in reading books among the younger generation is decreasing because it is more focused on the advancement of technology. This project aims to identify and analyse information relevant to the glorification of Malay warriors, develop informative applications for Malaysians to learn about Malay warriors, and test the effectiveness of the learning applications. This learning application also provides users with the history of their battle and the image of the warrior. In this way, users learn about the history of Malay heroes who once fought for Malaya. The methodology we have chosen is the model ADDIE. The approach of ADDIE includes five important phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The project management methodology chosen will determine how our work is planned and completed. This application contains 11 Pahlawan Melayu selected according to their state. The story is told in written form and includes the hero's picture. There are also mini-games and quizzes to test the users' understanding after exploring the story of the Pahlawan Melayu. There are also mini games and quizzes to test the user's understanding level after exploring the Pahlawan Melayu's history. In conclusion, this application will help our generation to recognize the Pahlawan Melayu better. This is because today's generation is more interested in using applications that have a learning element because they have an attractive interface that is fun to use. It also allows them to fill their time with useful activities.

Abstrak

Projek ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran yang memberikan maklumat kepada pengguna berkaitan pahlawan-pahlawan Melayu seperti kisah perjuangan mereka dan imej pahlawan tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan pendedahan kepada

Kata Kunci

Aplikasi Pembelajaran Pahlawan Melayu, Pahlawan Melayu, Pahlawan Malaysia, Malaysia, Tanah Melayu

pengguna agar mereka dapat mengetahui tentang sejarah pahlawan-pahlawan Melayu yang telah berbakti kepada Tanah Melayu suatu ketika dahulu. Permasalahan yang dihadapi adalah generasi kini tidak mengenali akan pahlawan-pahlawan Melayu yang telah menyumbang jasa berdekad tahun dahulu. Mungkin hanya segelintir sahaja yang mampu menjawab akan nama-nama Pahlawan Tanah Melayu jika ditanya generasi muda hari ini. Di samping itu, sifat minat membaca buku dalam kalangan generasi muda semakin berkurangan kerana lebih tertumpu oleh kemajuan teknologi. Objektif projek ini adalah untuk mengenal pasti dan menganalisis maklumat yang relevan untuk memartabatkan pahlawan Melayu, membangunkan aplikasi bermaklumat untuk rakyat Malaysia mempelajari tentang pahlawan Melayu serta menguji keberkesanan aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu. Metodologi yang kami pilih ialah model ADDIE. Pendekatan ADDIE melibatkan 5 peringkat penting iaitu analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian. Metodologi pengurusan projek yang dipilih akan menentukan cara kerja kami diutamakan dan disiapkan. Aplikasi ini mengandungi 11 pahlawan Melayu yang telah dipilih mengikut setiap negeri. Penceritaan sejarah adalah berbentuk tulisan dan mengandungi imej pahlawan tersebut. Terdapat juga permainan mini dan kuiz bagi menguji tahap kefahaman pengguna setelah meneroka sejarah-sejarah pahlawan Melayu. Kesimpulannya, aplikasi ini akan membantu generasi kita untuk mengenali pahlawan Melayu dengan lebih berkesan. Hal ini kerana, generasi kini lebih meminati untuk menggunakan aplikasi yang berunsurkan pembelajaran kerana mempunyai paparan antara muka yang menarik dan menyeronokkan untuk digunakan. Ianya juga membolehkan mereka mengisi masa dengan aktiviti yang berfaedah.

1. Pengenalan

Pahlawan Melayu merupakan seorang yang telah memperjuangkan kemerdekaan Tanah Melayu daripada penjajah. Semangat juang dan nasionalisme yang tinggi menyebabkan lahirnya keberanian untuk menentang musuh yang cuba untuk merampas hak masyarakat [1]. Di antara pahlawan-pahlawan Melayu yang terkenal adalah Hang Tuah, Datuk Bahaman, Mat Kilau, Dol Said, Tok Janggut, Mat Salleh, Datuk Maharaja Lela, Tok Gajah, Datuk Bentara Luar Johor, Rentap dan Tun Perak.

Latar belakang projek ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran yang memberikan maklumat kepada pengguna berkaitan pahlawan-pahlawan Melayu berkaitan kisah perjuangan dan imej pahlawan tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan pendedahan kepada pengguna agar mereka dapat mengetahui tentang sejarah pahlawan melayu yang telah berbakti kepada Tanah Melayu. Antara maklumat penting yang terkandung adalah seperti nama sebenar, tarikh lahir atau kematian serta sejarah perjuangan mereka digelar pahlawan Melayu. Maklumat yang terkandung di dalam aplikasi ini dipaparkan dengan animasi pada tulisan dan suara latar yang membolehkan pengguna mendengar sambil membaca agar lebih mudah untuk difahami. Turut disertakan juga imej pahlawan yang dapat membantu pengguna mengenali bagaimana rupa pahlawan tersebut sewaktu masih hidup dahulu. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa permainan mini dan kuiz yang bertujuan melahirkan rasa minat sekali gus dapat meningkatkan kefahaman kepada pengguna.

Objektif projek ini adalah untuk mengenal pasti dan menganalisis maklumat yang relevan untuk memartabatkan Pahlawan Melayu, membangunkan aplikasi bermaklumat untuk rakyat Malaysia mempelajari tentang Pahlawan Melayu serta menguji keberkesanan aplikasi pembelajaran Pahlawan Melayu. Dalam aplikasi ini terdapat 10 pahlawan Melayu yang disusun mengikut negeri-negeri di Malaysia. Setiap Pahlawan Melayu akan diceritakan sejarah serta jasa yang telah disumbangkan kepada tanah melayu. Penceritaan sejarah adalah berbentuk tulisan dan suara latar. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan lagu latar yang dapat menarik minat pengguna ketika menggunakan aplikasi ini. Selain itu, terdapat juga permainan mini dan kuiz bagi menguji tahap kefahaman pengguna setelah meneroka sejarah-sejarah Pahlawan Melayu. Permainan ini juga adalah merupakan langkah bagi meningkatkan tahap ingatan pengguna.

Permasalahan yang dihadapi adalah generasi kini tidak mengenali akan pahlawan-pahlawan Melayu yang telah menyumbang jasa berdekad tahun dahulu. Mungkin hanya segelintir sahaja yang mampu menjawab tentang nama-nama Pahlawan Tanah Melayu jika ditanya kepada generasi muda hari ini [2]. Di samping itu, kajian mendapati bahawa rakyat Malaysia tidak minat membaca buku sebaliknya lebih cenderung ke arah teknologi dan media [3]. Di atas kesempatan ini, 'aplikasi pembelajaran pahlawan melayu' dihasilkan bertujuan untuk mengikuti

minat manusia pada masa kini dimana mereka dapat mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti sejarah-sejarah pahlawan dengan hanya menggunakan telefon pintar tanpa perlu melihat buku secara fizikal [4]. Dengan paparan muka dan hiburan yang lebih menarik dapat melahirkan semula sikap suka membaca dalam kalangan pengguna.

2. Kajian Literasi

Konsep Pahlawan Melayu, atau Pahlawan Melayu, telah menjadi aspek penting dalam budaya dan sejarah Melayu. Wira-wira ini merupakan tokoh yang disegani yang telah memainkan peranan penting dalam membentuk identiti dan sejarah masyarakat Melayu. Pengorbanan dan perjuangan mereka yang berani mempertahankan bangsa dan agama daripada ditindas oleh penjajah sebelum negara Malaysia mencapai kemerdekaan dapat dijadikan teladan kepada anak bangsa pada masa akan datang. Hilangnya sejarah-sejarah ini menjadi kerisauan kepada masyarakat jika tidak dijaga dan diberikan pendedahan kepada generasi kini. Kealpaan generasi muda dalam mengambil iktibar betapa pentingnya menghargai sejarah, ia akan memberi kesan buruk ke atas masa depan negara [5]. Kajian literasi ini bertujuan untuk menyediakan sintesis komprehensif penyelidikan sedia ada untuk mendalami pemahaman kita tentang Pahlawan Melayu.

Sejarah menunjukkan penjajahan oleh pelbagai kuasa Eropah, termasuk Portugis, Belanda, dan Inggeris, dalam tempoh sejarah yang berbeza. Kuasa penjajah ini berusaha untuk mengeksploitasi sumber wilayah dan mewujudkan penguasaan ke atas wilayahnya. Sebagai tindak balas kepada campur tangan asing ini, pahlawan Melayu muncul sebagai tokoh keberanian, mengetuai gerakan penentangan untuk melindungi tanah, budaya, dan kedaulatan mereka. Mereka berjuang dengan gagah berani menentang penjajah, mempamerkan keberanian dan keazaman mereka dalam menghadapi kesukaran [6].

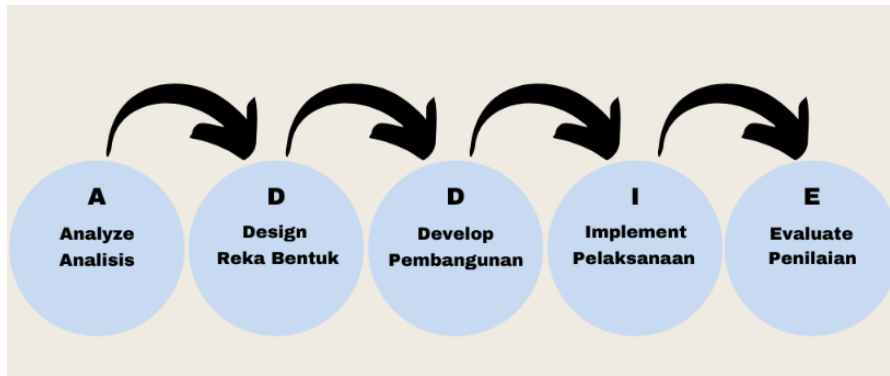
Pahlawan Melayu, sebagai tokoh yang dihormati dalam budaya Melayu, dikaitkan dengan beberapa ciri umum yang menunjukkan status kepahlawanan mereka. Ciri-ciri ini telah berkembang dari semasa ke semasa dan telah dibentuk oleh pengaruh masyarakat dan budaya. Bahagian ini menggariskan ciri-ciri utama yang dikaitkan dengan Pahlawan Melayu, termasuk keberanian, kepimpinan, kesetiaan, pengorbanan, dan kepatuhan kepada nilai moral. Sebagai contoh, keberanian. Pahlawan Melayu terkenal dengan keberanian mereka yang luar biasa dalam menghadapi kesukaran. Mereka mempamerkan keberanian dan keberanian, sering mempertaruhkan nyawa mereka untuk melindungi rakyat, tanah dan warisan budaya mereka. Tindakan keberanian mereka membangkitkan semangat dan semangat keberanian dikalangan masyarakat Melayu [7].

Sepanjang sejarah Melayu, banyak pahlawan Melayu telah muncul, meninggalkan kesan berpanjangan melalui sumbangan dan pencapaian mereka yang luar biasa. Bahagian ini mengetengahkan pilihan tokoh terkenal, seperti Hang Tuah, Mat Kilau, dan Tok Janggut, menjelaskan peranan dan kesan khusus mereka kepada masyarakat Melayu. Pahlawan-pahlawan ini terkenal adalah disebabkan adanya filem dan atau drama yang dihasilkan oleh pengarah di Malaysia [2]. Baru-baru ini, filem "Mat Kilau" yang telah mencetuskan fenomena telah memberikan impak besar kepada masyarakat [8]. Akan tetapi adalah penting untuk kita mengetahui pahlawan-pahlawan yang lain juga walaupun tidak mempunyai filem atau drama yang diterbitkan kerana banyak teladan yang dapat kita peroleh daripada kisah-kisah perjuangan mereka.

Kesimpulannya, pahlawan Melayu mempunyai kepentingan yang amat besar dalam sejarah dan budaya Melayu. Sumbangan mereka kepada pembentukan identiti Melayu dan pengaruh berterusan mereka dalam masyarakat kontemporari tidak boleh dipertikaikan. Dengan memahami dan menghargai ciri-ciri, pencapaian, dan perwakilan pahlawan Melayu, kita memperoleh pandangan berharga tentang warisan dan budaya masyarakat Melayu yang kaya.

3. Metodologi

Metodologi projek ialah satu set prinsip panduan dan proses untuk perancangan, pengurusan dan pelaksanaan projek. Metodologi pengurusan projek yang dipilih akan menentukan cara kerja kami diutamakan dan diselesaikan. Metodologi yang kami pilih ialah model ADDIE. Pendekatan ADDIE melibatkan 5 peringkat penting: analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian seperti Rajah 1 [9].



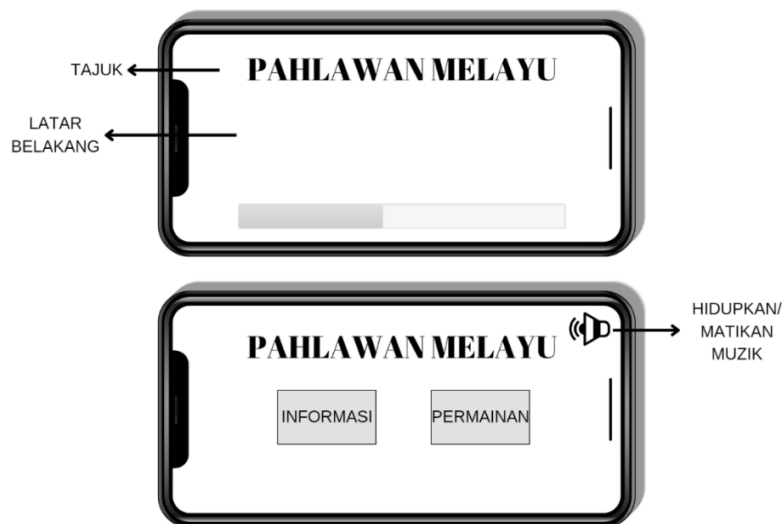
Rajah 1 ADDIE Metodologi

3.1 Analisis

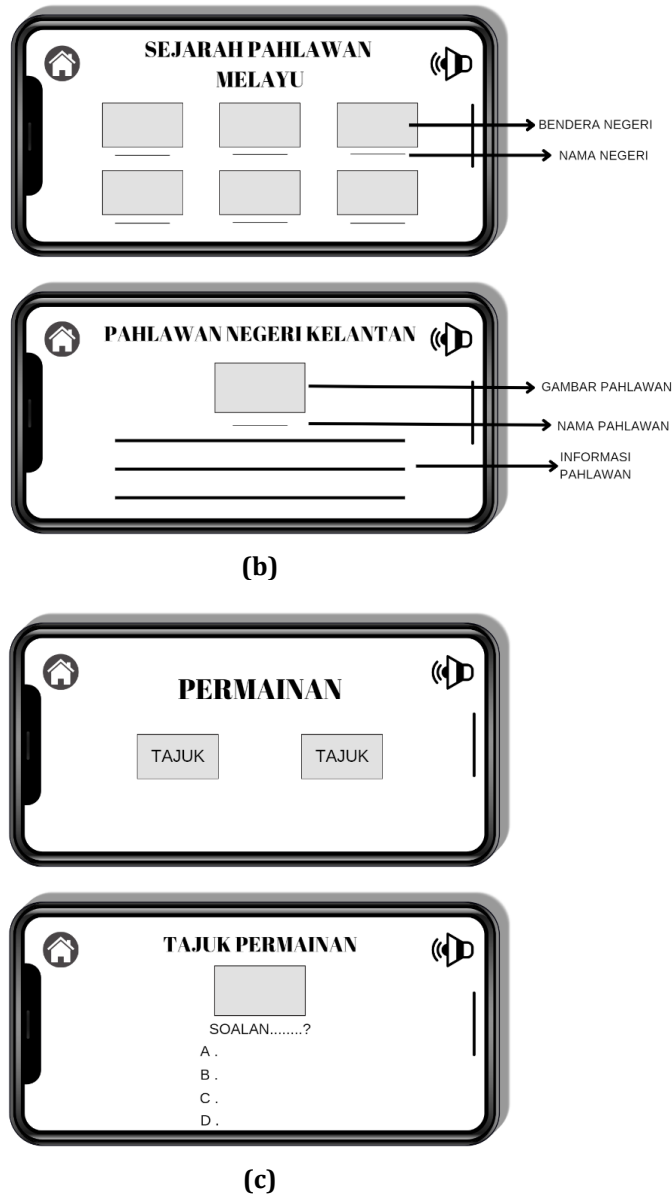
Fasa Analisis boleh dianggap sebagai "Peringkat Penetapan Matlamat.". Tumpuan pereka dalam fasa ini adalah kepada tumpuan sasaran [10]. Dalam fasa ini, kami akan melakukan analisis untuk mengumpul dan menyusun maklumat yang ada berkaitan Pahlawan Melayu. Perkara seperti ini diperlukan untuk membuat aplikasi baharu atau mengemas kini aplikasi sedia ada. Kita akan tentukan sasaran iaitu pelajar dan generasi sekarang. Kami juga akan menentukan perisian yang sesuai untuk menjayakan aplikasi ini. Setiap butiran yang kami cari adalah untuk menjadikan aplikasi ini berjalan lancar.

3.2 Reka Bentuk

Dalam fasa ini kita akan menentukan setiap reka bentuk yang terdapat dalam aplikasi ini, seperti menentukan antara muka pengguna dan antara muka aplikasi. Kami akan menggunakan reka bentuk yang mesra pengguna kerana aplikasi ini berdasarkan prinsip pendidikan. Menggunakan kepakaran sendiri sebagai pereka. Kami akan menggunakan perisian, iaitu Unity, yang telah kami sediakan dalam fasa analisis untuk mencipta reka bentuk yang sesuai. Papan cerita yang dijana adalah seperti Rajah 2 (a), (b) dan (c) yang dijadikan garis panduan sepanjang pembangunan aplikasi. Rajah 2 (a) merupakan lakaran bagi paparan apabila pengguna membuka aplikasi buat kali pertama. Paparan tersebut mempunyai tajuk aplikasi, gambar latar belakang dan bar memuatkan. Halaman kedua merupakan menu utama yang mengandungi tajuk aplikasi dan dua butang fungsi untuk informasi dan permainan serta terdapat butang hidupan dan matikan muzik. Rajah 2 (b) lakaran pada bahagian informasi pahlawan yang mempunyai dua halaman. Halaman pertama tajuk, gambar bendera mengikut negeri dan nama negeri di bawah setiap bendera. Halaman seterusnya, terdapat tajuk, gambar pahlawan, nama pahlawan dan informasi berkaitan pahlawan. Rajah 2 (c) merupakan lakaran pada bahagian permainan. Terdapat tajuk dan dua butang fungsi bagi jenis permainan yang berbeza. Halaman seterusnya merujuk kepada lakaran bagi permainan pilihan jawapan.



(a)



Rajah 2 Lakaran Papan Antara Muka (a) Kali Pertama; (b) Informasi Pahlawan; (c) Permainan

3.3 Pembangunan

Dalam fasa pembangunan, kami akan mula membina aplikasi kami dengan butiran dan maklumat yang kami kumpulkan dalam fasa sebelumnya. Berdasarkan papan cerita yang kami cipta dalam fasa reka bentuk aplikasi pembelajaran Pahlawan Melayu akan dibina dan dicipta. Kami membina dan membangunkan aplikasi pembelajaran Pahlawan Melayu ini menggunakan perisian Unity sebagai alat pengarang. Kami juga akan menyertakan beberapa ciri multimedia seperti grafik, bunyi, dan lain-lain. Selepas itu, proses penyahpejitan untuk permohonan kami akan dilakukan oleh penyelia kami dan kami sendiri.

3.4 Perlaksanaan

Dalam fasa ini, produk baru telah dihasilkan. Oleh itu, produk siap kami akan dikeluarkan pada platform Gedung 'Google Play Store'. Ini boleh menjadikan setiap pengguna boleh memuat turun dan menggunakannya secara percuma, bukan sahaja pada komputer riba tetapi juga pada telefon pintar. Di sini anda boleh melihat peningkatan terkini pada aplikasi baharu yang telah dibina oleh pembangun untuk pengguna akhir. Dalam fasa ini, kami juga akan menjalankan proses ujian dan penyahpejitan oleh penguji yang merupakan penyelia dan ahli kumpulan kami, termasuk pengguna lain. Selepas itu, kami akan memperbaiki beberapa defisit dalam aplikasi ini untuk menjadikan aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu terus berkembang.

3.5 Penilaian

Fasa terakhir ialah penilaian. Dalam fasa ini, akan memastikan setiap reka bentuk dan bahan untuk aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu mencapai matlamat projek sebagai aplikasi pendidikan. Kita mesti menilai prestasi projek ini dari awal hingga akhir. Untuk menilai aplikasi ini untuk penilaian yang lebih berkesan, kami akan menggunakan penilaian formal dan sumatif. Penilaian formal adalah penilaian dalaman yang akan dijalankan pada setiap fasa model ADDIE untuk menilai pembangunan berterusan pasukan dan untuk mengkaji semula proses projek aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu. Manakala, penilaian sumatif ialah penilaian yang akan berlaku selepas peringkat pelaksanaan. Ini bertujuan untuk pengetahuan tulen tentang nilai sebenar rekaan sebenar dalam pahlawan Melayu ini untuk menjadikan aplikasi ini mencapai prinsip utama sebagai aplikasi pendidikan. Aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu ini akan disemak oleh pengguna akhir semasa penilaian sumatif ini.

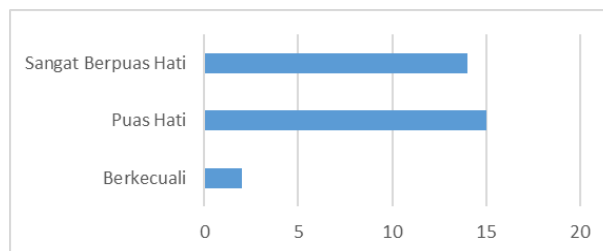
4. Keputusan dan Perbincangan

Aplikasi ini telah menjalani pengujian daripada 31 orang pengguna berdasarkan Jadual 1. Pengguna telah diberi penerangan mengenai latar belakang aplikasi sebelum sesi pengujian dijalankan. Penerangan tentang aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu adalah penting bagi memastikan pengguna faham sebelum melihat dan menguji aplikasi tersebut. Setelah memberikan penerangan, aplikasi yang telah siap dibina mula diuji oleh pengguna dan kemudian mereka memberi maklum balas serta pendapat menggunakan 'Google Form' yang telah disediakan.

Jadual 1 Kuantiti Pengguna Berdasarkan Jantina

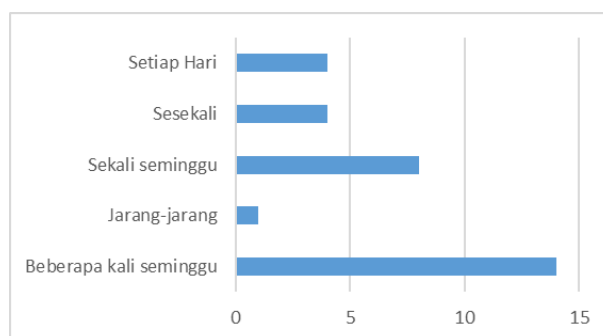
Jantina	Kuantiti
Perempuan	7
Lelaki	24

Rajah 3 menunjukkan majoriti pengguna sangat berpuas hati menggunakan aplikasi pembelajaran pahlawan Melayu. Ini menunjukkan bahawa aplikasi kami adalah aplikasi yang memberi keseronokan kepada pengguna dan mudah digunakan. Tiada pengguna yang memilih skala pilihan "Kurang Berpuas Hati" dan "Tidak Berpuas Hati" berdasarkan rajah di bawah. Ia menyatakan kesemua pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah berdasarkan penjelasan diperingkat awal.



Rajah 3 Kuantiti Pengguna Berpuas Hati Terhadap Aplikasi

Rajah 4 menunjukkan majoriti pengguna akan menggunakan aplikasi kami beberapa kali seminggu dan juga terdapat pengguna yang jarang menggunakannya. Dapat juga disimpulkan aplikasi ini sangat berguna dalam menambah minat pengguna dalam mengenali dan mempelajari sejarah pahlawan-pahlawan Melayu terdahulu.

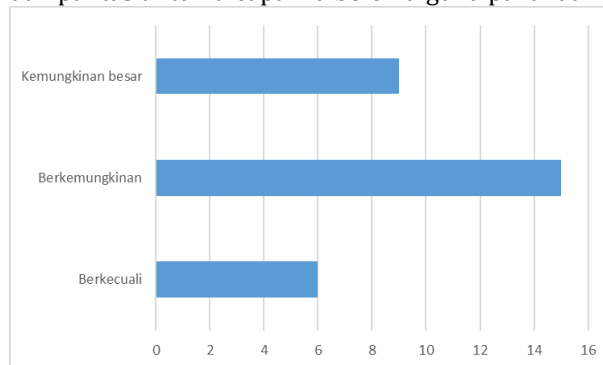


Rajah 4 Kuantiti Kekerapan Pengguna Menggunakan Aplikasi

Jadual 2 Penilaian Peratusan Aplikasi

Soalan	1	2	3	4	5
a) Antara muka dan reka bentuk pengguna	0%	0%	6.45%	45.15%	48.40%
b) Kefungsian dan ciri	0%	3.23%	6.45%	38.71%	51.61%
c) Prestasi dan kelajuan	0%	3.23%	9.68%	41.94%	45.15%
d) Kemudahan navigasi	0%	3.23%	16.14%	35.48%	45.15%

Jadual 2 meringkaskan semua maklum balas pengguna. Seterusnya, majoriti pengguna memberikan skala 4 kepada antara muka dan reka bentuk aplikasi kami. Antara muka yang kami bina adalah berdasarkan pilihan daripada kajian awal dari sumber-sumber di internet. Ini menunjukkan bahawa antara muka aplikasi kami adalah baik dan boleh menarik minat pengguna. Selain itu, kebanyakan pengguna memberi skala 4 pada ciri dan fungsi yang diharapkan di dalam aplikasi ini. Kami mengumpul maklumat daripada internet dan menilai aplikasi sedia ada serta memasukkan ciri-ciri penting aplikasi sedia ada di dalam pembangunan aplikasi kami. Kebanyakan pengguna juga turut memberikan skala 4 untuk prestasi dan kelajuan. Ini bermakna setiap halaman dan butang navigasi aplikasi kami mudah dan pantas untuk dicapai. Ia boleh diguna pakai dan direka bentuk dengan baik.

**Rajah 5** Peratusan Pengguna Mengesyorkan Aplikasi Kepada Orang Lain

Rajah 5 menunjukkan majoriti pengguna mungkin mengesyorkan orang lain untuk memuat turun dan menggunakan aplikasi kami kerana aplikasi kami memperkenalkan dan memperkasakan tentang sejarah-sejarah pahlawan Melayu. Tiada pengguna yang memilih skala pilihan "Tidak Mungkin" dan "Sangat Tidak Mungkin". Oleh itu, ia menunjukkan yang aplikasi ini dapat menambah pengetahuan sedia ada dan mudah dicapai oleh semua penduduk di Malaysia. Semua gambar rajah patut diberi nombor dengan nombor Arab (1, 2, 3...). Setiap gambar rajah patut mempunyai kapsyen. Semua foto, skema, graf, dan gambar rajah hendaklah dirujuk sebagai gambar rajah. Lukisan jalur sepatutnya adalah hasil imbasan berkualiti tinggi atau hasil keluaran elektronik sebenar. Imbasan berkualiti rendah tidak diterima. Gambar rajah mesti dimasukkan ke dalam teks dan tidak disediakan secara berasingan. Dalam MS Word, gambar rajah mesti diinput dengan betul. Format yang disyorkan untuk gambar rajah adalah PNG, JPEG, GIF dan lain-lain. Huruf dan simbol hendaklah ditakrifkan dengan jelas sama ada dalam kapsyen atau dalam legenda yang disediakan sebagai sebahagian daripada gambar rajah.

5. Kesimpulan

Kesimpulannya, dengan adanya aplikasi seperti ini, generasi kini akan lebih mengenali Pahlawan Melayu dengan cara yang lebih menarik dan berkesan. Hal ini berlaku kerana, generasi kini lebih meminati aplikasi yang berunsurkan pembelajaran kerana mempunyai paparan antara muka yang menarik dan menyeronokkan untuk digunakan. Sejarah amat penting pada hari ini kerana ia memberi pendidikan dan pendedahan kepada masyarakat. Kehilangan sejarah-sejarah tersebut akan memberi impak kepada generasi kini apabila tiada lagi semangat patriotisme yang mewujudkan semangat cinta akan negara dengan menghargai jasa pahlawan Melayu.

Penghargaan

Terima kasih kepada Pusat Pengajian Diploma, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia kerana memberi peluang untuk melakukan penyelidikan ini.

Konflik Kepentingan

Penulis mengumumkan bahawa tidak ada konflik kepentingan yang berkaitan dengan penerbitan makalah ini.

Sumbangan Penulis

Penulis mengesahkan sumbangan kepada kertas ini seperti berikut: **konsepsi dan reka bentuk kajian:** Noor Suhairi; **pengumpulan data:** Muhammad Haziq Jamaludin; **analisis dan interpretasi hasil:** Khuzaimi Noor Azimi; **penyediaan draf manuskrip:** Na'im Syakir Mohd Azman, Zuraida Ibrahim. Semua penulis telah mengkaji hasil dan meluluskan versi terakhir manuskrip.

Rujukan

- [1] Rahimin Affandi Abdul Rahim, Muhammad Ikhlas Rosele & Nor Adina Abdul Kadir (2007), MELAYU: Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu, 10(1), 89-106, <https://jurnal.dbp.my/index.php/Melayu/article/view/4459>
- [2] Raieh , R. M. (2023, June. 22). Selain Mat Kilau, 5 Lagi Pahlawan Tanah Melayu Yang Perlu Generasi Muda Kenali. *Sinar Bestari*, <https://sinarbestari.sinarharian.com.my/komuniti/selain-mat-kilau-5-lagi-pahlawan-tanah-melayu-yang-perlu-generasi-muda-kenali>
- [3] Dagang News. (2023, June. 22). *Generasi Muda Tidak minat membaca, Cetus Kelesuan Pembelajaran*. <https://www.dagangnews.com/article/generasi-muda-tidak-minat-membaca-cetus-kelesuan-pembelajaran-25431>
- [4] Hassan, M. S. (2023, June. 22). Aplikasi Belajar di Rumah. *Harian Metro*. <https://www.hmetro.com.my/itmetro/2020/10/632602/aplikasi-belajar-di-rumah>
- [5] Suara Merdeka. (2023, June 23). *Sejarah Boleh Berulang, Melayu Boleh Dijajah Dengan Relat Tanpa Sedar: Suara Merdeka*. Retrieved June 22, 2023, from <https://suaramerdeka.com.my/sejarah-boleh-berulang-melayu-boleh-dijajah-dengan-rela-tanpa-sedar/>
- [6] Azuan, (2023, June 23). Pahlawan – Pahlawan tanah melayu lama. *Pahlawan – pahlawan Tanah Melayu Lama Blog*. <http://azuan-ultimate.blogspot.com/2010/03/pahlawan-pahlawan-tanah-melayu-lama.html>
- [7] Nordin, M. K. (2016, September 1). Keberanian, cita-cita penentu arah tuju negara. *Berita Harian*. <https://www.bharian.com.my/taxonomy/term/61/2016/09/188689/keberanian-cita-cita-penentu-arah-tuju-negara>
- [8] Awang, A. (2022, July 5). Filem Mat Kilau suntik semangat nasionalisme, patriotism. *Harian Metro*. <https://www.hmetro.com.my/rap/2022/07/858485/filem-mat-kilau-suntik-semangat-nasionalisme-patriotisme>
- [9] Fitria Hidayat & Muhamad Nizar (2021) Model addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/issue/view/737>
- [10] Kurt, S. (2017, August 29). Addie Model: Instructional design. *Educational Technology Blog*. <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>