

Meneroka Peribahasa : Aplikasi Permainan dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 hingga Tahun 6

**Nurul Amisyah Nabila Jaafar, Nurul Farah Nadiah Maspur,
Nurul Balqish Mat Jurit, Zuraida Ibrahim***

Pusat Pengajian Diploma, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Cawangan Pagoh,
Jalan KM 1 Panchor, 84600 Muar, Johor, MALAYSIA

DOI: <https://doi.org/10.30880/mari2022.03.02.015>

Received 31 March 2022; Accepted 31 May 2022; Available online 28 July 2022

Abstract: *The usage of Malay proverbs has been exposed in the process of teaching and learning Malay subjects since primary school. However, through research, the use of proverbs among primary school students in the context of daily activities and writing is declining. This is because, students are less exposed to the concept of effective learning due to modernization and the use of technology therefore learning proverbs is no longer considered important. In addition, the atmosphere of unattractive learning sessions causes a decrease in interest and tendency to learn proverbs among students. Based on the findings of the pilot study we have to develop this application to be used by students as a basic tool for learning Malay proverb. Therefore, the Explore Proverbs: Game and Learning of Malay Proverbs Primary School Year 1 to Year 6 was developed to overcome this problem, which can attract students to learn Malay proverbs in greater depth. Our main objective is to develop game-based learning applications on learning Malay proverbs for students. In addition, to increase the awareness of students in knowing the importance of Malay proverbs. The Game Development Lifecycle (GDLC) method is used to implement this project. There are seven cycles involved in this method which are Planning, Pre-production, Production, Testing, Pre-launch, Launch, and Post-production. This application can have a positive impact by improving the skills and usage of Malay proverbs among students thus helping teachers to teach students to appreciate the language based on context and interesting situations. As a result, pupils are able to use Malay proverbs extensively and can help to boost the value of the Malay Language itself.*

Keywords: *Malay Proverbs, Primary School, Game and Learning Application, GDLC Method*

Abstrak: Penggunaan peribahasa Melayu telah didedahkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Melayu sejak di sekolah rendah lagi. Walau bagaimanapun, melalui penelitian, penggunaan peribahasa Melayu di kalangan pelajar sekolah rendah dalam konteks aktiviti harian dan penulisan semakin menurun. Hal ini kerana, pelajar kurang terdedah kepada konsep pembelajaran berkesan kerana pemodenan dan penggunaan teknologi yang menyebabkan pembelajaran peribahasa

Melayu tidak lagi dianggap penting. Di samping itu, suasana sesi pembelajaran yang tidak menarik juga menyebabkan berlakunya penurunan minat dan kecenderungan dikalangan pelajar dalam mempelajari peribahasa Melayu. Berdasarkan dapatan kajian rintis, kami perlu membangunkan aplikasi ini untuk digunakan oleh para pelajar sebagai asas alat pembelajaran peribahasa Melayu. Oleh itu, aplikasi Meneroka Peribahasa: Permainan dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 hingga Tahun 6 dibangunkan bagi mengatasi masalah ini sekali gus ingin menarik minat pelajar untuk mempelajari peribahasa Melayu dengan lebih mendalam. Objektif utama kami adalah untuk membangunkan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan mengenai pembelajaran peribahasa Melayu untuk pelajar. Di samping itu, untuk meningkatkan kesedaran pelajar dalam mengetahui kepentingan peribahasa Melayu. Kaedah Kitaran Pembangunan Permainan (GDLC) digunakan untuk melaksanakan projek ini. Terdapat tujuh fasa yang terlibat dalam kaedah ini iaitu Perancangan, Pra-produksi, Produksi, Pengujian, Pra-pelancaran, Pelancaran, dan Pasca pengeluaran. Aplikasi ini boleh memberi impak positif dengan meningkatkan kemahiran dan penggunaan peribahasa Melayu di kalangan pelajar sekali gus dapat membantu guru mengajar pelajar menghayati peribahasa berdasarkan konteks dan situasi yang menarik. Kesannya, pelajar mampu menggunakan peribahasa Melayu secara meluas serta dapat membantu melonjakkan nilai Bahasa Melayu itu sendiri.

Kata kunci: Peribahasa Melayu, Sekolah Rendah, Aplikasi Permainan dan Pembelajaran, Kaedah GDLC

1. Pendahuluan

Sistem Pendidikan di Malaysia pada masa kini sedang mengalami perubahan yang amat pesat sekali, Pelbagai alternatif baru diperkenalkan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran murid pada masa kini. Tambahan pula, sesi pengajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik menjadi lebih berkesan dan murid dapat memahami proses pembelajaran dengan lebih mudah dan menjadikan situasi pembelajaran itu lebih menyeronokkan. Di samping itu, teknologi juga membolehkan seseorang itu dapat melaksanakan tugasannya tidak kira tempat, sebagai contoh, guru memberikan tugas kepada pelajar dan pelajar dapat menyelesaikan tugas tersebut sekiranya proses pembelajaran tidak dijalankan secara bersemuka. Hal ini kerana penguasaan teknologi maklumat ini dapat memudahkan komunikasi antara dua pihak, malah, perhubungan jarak jauh telah menjadi kelaziman masyarakat dan ini membantu proses globalisasi yang perlu diterima dan dimanfaatkan oleh generasi kini [1].

Pemodenan teknologi terkini telah mula mejadi pilihan para pengajar terutamanya dalam penggunaan aplikasi e-pembelajaran, dimana aplikasi ini banyak memberi impak positif dalam memastikan proses pembelajaran dan pengajaran menjadi lebih menarik dan efisien. E-pembelajaran ditakrifkan sebagai penggunaan medium elektronik sama ada alatan ataupun perisian aplikasi yang digunakan didalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P). Kaedah e-pembelajaran ini telah membuka ruang pengajaran dan pembelajaran dengan lebih meluas dan tidak terikat di dalam kelas sahaja, sekali gus kepelbagaian aktiviti yang dilakukan dapat meningkatkan kefahaman dan minat para pelajar terutamanya generasi kini yang sukar dipisahkan dengan teknologi serba moden [2].

Pada masa kini, pendidikan melalui aplikasi menjadi semakin meluas termasuklah dalam mempelajari peribahasa melayu yang boleh didapati di internet dengan mudah. Kini, segala maklumat dan informasi hanya dihujung jari. Peribahasa melayu merupakan Bahasa budaya melayu yang telah diwarisi sejak turun-temurun dimana ia digunakan untuk memberi nasihat secara sopan tanpa menyinggung perasaan orang lain. Hal ini kerana, masyarakat pada zaman dahulu mudah tersinggung terhadap sebarang teguran atau sindiran. Maka peribahasa melayu ini wujud sebagai bahasa kiasan dan ia mempunyai kaitan dengan situasi kehidupan masyarakat pada waktu itu [3].

Objektif utama kami bagi membangunkan aplikasi Meneroka Peribahasa : Aplikasi Permainan Dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 Hingga Tahun 6 ini adalah untuk mewujudkan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan mengenai pembelajaran peribahasa Melayu yang mampu menarik minat pelajar dan anak muda masa kini. Selain itu, untuk meningkatkan kesedaran pelajar dalam mengetahui kepentingan peribahasa Melayu. Seterusnya, pelajar dapat memantapkan lagi pemahaman mereka berkenaan peribahasa Melayu yang dipelajari ketika di sekolah. Akhir sekali, skop projek kami berfokuskan kepada pelajar sekolah rendah iaitu pelajar tahun satu sehingga pelajar tahun enam.

1.1 Pernyataan Masalah

Kami mendapati bahawa penggunaan peribahasa Melayu telah dilupakan hari demi hari dalam menyampaikan nasihat, teguran, peringatan secara kiasan, atau sindiran. Perkara ini dapat dibuktikan melalui penyelidikan yang telah dijalankan terhadap 1523 orang yang melibatkan remaja dari seluruh Malaysia bagi mengenal pasti tahap penguasaan peribahasa mereka. Didapati 60% iaitu 894 orang pelajar gagal menguasai kemahiran peribahasa Melayu. Penyelidikan tersebut menunjukkan penguasaan peribahasa Melayu masih lemah dan perlu diberi perhatian serius [4]. Selain daripada itu, pengajaran peribahasa Melayu yang sering dilakukan melalui kaedah sistem pembelajaran yang kurang efisien mendorong pelajar untuk menghafal membuatkan pelajar menganggap bahawa mempelajari peribahasa Melayu adalah membosankan dan tidak menarik. Oleh kerana itu, peribahasa Melayu semakin kurang digunakan oleh masyarakat kita, dan sekali gus mempengaruhi anak muda masa kini terutamanya pelajar apabila mereka tidak memahami kepentingan peribahasa dan penggunaannya [5]. Walau bagaimanapun, penggunaan peribahasa ini seharusnya diterapkan di kalangan generasi muda masa sejak dari awal lagi.

1.2 Kajian Rintis

Kaedah instrumen yang digunakan untuk melaksanakan kajian rintis ialah soal selidik. Soal selidik ini dilaksanakan dengan menggunakan *Google Form*. Kebanyakan responden terdiri daripada orang awam dan pelajar universiti. Jumlah keseluruhan responden adalah seramai 41 orang. Kajian rintis ini dilakukan untuk mendapatkan maklum balas awal mengenai aplikasi Meneroka Peribahasa : Aplikasi Permainan Dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 Hingga Tahun 6 yang akan dibangunkan.

Jadual 1: Lingkungan umur yang digalakkan mempelajari Peribahasa Melayu.

Lingkungan Umur	Responden	Peratusan
7 tahun sehingga 9 tahun	32	78%
10 tahun sehingga 12 tahun	9	22%

Jadual 1 menunjukkan seramai 32 responden iaitu 78% daripada jumlah keseluruhan responden bersetuju bahawa lingkungan umur seawal 7 tahun sehingga 9 tahun perlu didedahkan dengan penggunaan Peribahasa Melayu dari awal lagi. Ini menunjukkan bahawa, orang ramai amat mementingkan dan menggalakkan pembelajaran peribahasa melayu ini dapat diajar dalam usia yang muda.

Jadual 2: Pendapat umum mengenai aplikasi ini adakah ia diperlukan di zaman moden ini.

Kekerapan Skala	Responden	Peratusan
Wajar	35	85.4%
Kurang Wajar	2	7.3%
Tidak Wajar	3	7.3%

Jadual 2 menunjukkan seramai 35 responden iaitu 85.4% daripada keseluruhan responden telah bersetuju bahawa pelaksanaan aplikasi Meneroka Peribahasa perlu dibangunkan sebagai salah satu medium pembelajaran baru bagi murid-murid di sekolah rendah. Dapat disimpulkan bahawa, keseluruhan soal selidik yang telah dilakukan mendapat maklum balas yang positif. Hal ini kerana, generasi kini mula sedar bahawa kepetingan pembelajaran peribahasa Melayu ini harus diperluaskan agar tidak ditelan arus pemodenan, dan pendedahan ini seharusnya dilakukan sejak kecil lagi agar generasi kini dapat meningkatkan kemahiran mereka dalam berbahasa.

Oleh itu, berdasarkan dapatan kajian rintis kami perlu membangunkan aplikasi ini untuk digunakan oleh para pelajar sebagai asas alat pembelajaran peribahasa melayu. Tujuan utama aplikasi ini adalah untuk menarik minat para pelajar untuk mempelajari peribahasa melayu sekali gus dapat meningkatkan pemahaman pelajar terhadap peribahasa. Maka, dengan adanya pembelajaran bergerak, ia dapat membantu pelajar untuk memahami peribahasa dengan lebih cepat dan mudah.

2. Kaedah Metodologi dan Bahan

Bagi membangunkan aplikasi Meneroka Peribahasa: Aplikasi Permainan Dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 Hingga Tahun 6, metodologi yang digunakan adalah model GDLC iaitu "*Game Development Life Cycle*". Model ini juga digunakan untuk menunjukkan proses pembangunan aplikasi permainan dari awal hingga ke akhir. Berdasarkan kajian, kami mendapati bahawa kaedah ini merupakan kaedah yang paling sesuai untuk membangunkan aplikasi "Meneroka Peribahasa". Hal ini kerana, ketika membangunkan aplikasi, kami akan menghadapi beberapa kekangan seperti ketika menghasilkan Grafik, Visual, Bunyi, Animasi, Fizik, Perlanggaran, AI, Gerakan, dan Interaksi pengguna. Akhir sekali, model GDLC ini merangkumi tujuh fasa iaitu Perancangan, Pra-produksi, Pengeluaran, Pengujian, Pra-pelancaran, Pelancaran, dan Pasca-produksi [6].

2.1 Fasa Perancangan

Pada fasa Perancangan, kami membincangkan mengenai projek dari segi konsep yang akan dibina, anggaran yang diperlukan, skop dan tugas kerja, siapakah sasaran pengguna, dan platform atau perisian mana yang kami akan gunakan untuk membangunkan projek [6]. Setelah melakukan perbincangan, aplikasi kami adalah berkonsepkan pembelajaran berasaskan permainan. Seterusnya, kami mensasarkan pelajar sekolah rendah bermula dari tahun satu sehingga tahun enam sebagai kumpulan sasaran projek kami. Akhir sekali, kami juga memutuskan untuk menggunakan beberapa perisian dan perkakasan yang akan digunakan untuk membangunkan projek kami. Berikut merupakan perincian maklumat bagi setiap perisian dan perkakasan tersebut:

i. Unity

Unity merupakan perisian utama yang digunakan bagi membangunkan aplikasi Meneroka Peribahasa : Aplikasi Permainan Dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 Hingga Tahun 6. Hal ini kerana, perisian Unity menepati kriteria yang diperlukan untuk membangunkan aplikasi bagi sistem operasi Android. Selain itu, paparan perisian Unity adalah mesra pengguna dan mudah difahami terutamanya bagi pemula. Akhir sekali, Unity juga menyediakan alatan pengeditan yang sangat berguna bagi membangunkan projek kami iaitu alatan pengeditan seperti "*Graphical User Interface*", "*Animation and Animator*", "*Terrain Editor*", "*Responsive UI Editor*", "*Audio Editor*", "*Particle System Editor*" dan sebagainya.

i. Adobe Photoshop

Perisian Adobe Photoshop digunakan bagi mengedit dan mereka bentuk paparan antara muka bagi setiap bahagian dalam permainan. Selain itu, perisian ini digunakan bagi mengedit logo aplikasi dan ikon butang yang terdapat dalam aplikasi Meneroka Peribahasa. Akhir sekali, perisian ini juga digunakan dalam mengedit jenis tulisan yang digunakan pada setiap bahagian permainan.

ii. Microsoft Visual Studio

Microsoft Visual Studio yang menggunakan pengekodan jenis C# digunakan untuk membuat pengekodan bagi fungsi dan pergerakan yang terdapat di dalam aplikasi kami. Sebagai contoh, pengekodan bagi fungsi butang, animasi, pergerakan karakter permainan dan perubahan setiap bahagian paparan antara muka.

iii. InShot

Aplikasi InShot pula digunakan untuk mengedit video pengenalan yang dipaparkan pada permulaan aplikasi Meneroka Peribahasa ini. Selain itu, kami juga menggunakan aplikasi ini bagi pengeditan suara pencerita di latar belakang aplikasi "Meneroka Peribahasa".

iv. Komputer riba

Perkakasan yang kami gunakan dalam membangunkan aplikasi ini ialah dengan menggunakan komputer riba. Komputer riba jenis HP 14 Ryzen 5 menggunakan perisian Unity di dalamnya bagi membangunkan aplikasi permainan ini dengan jayanya. Selain itu, komputer riba ini juga digunakan untuk menjalankan perisian Microsoft Visual Studio dalam menulis pengekodan C# bagi meletakkan fungsi pada karakter dan paparan antara muka aplikasi. Akhir sekali, komputer riba jenis Acer Nitro 5 dan Acer Aspire 3 digunakan bagi proses pengeditan paparan antara muka, mereka bentuk ikon butang dan logo aplikasi dengan menggunakan perisian Adobe Photoshop.

2.2 Fasa Pra-Produksi

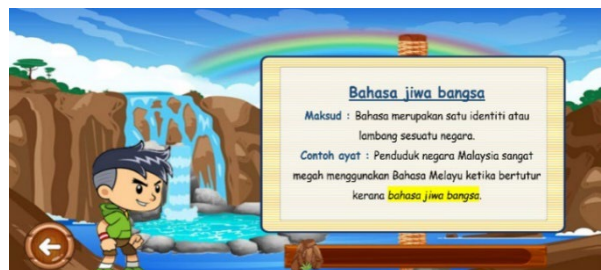
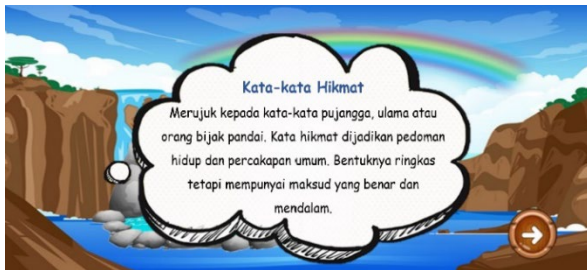
Kedua, dalam fasa Pra-Produksi, kami mula menyusun idea sumbang saran untuk membina jalan cerita projek dan menentukan keupayaan teknologi kami. Kami merangka prototaip dan jadual untuk melaksanakan projek tersebut. Disini juga kami perlu memastikan setiap visual selaras dengan apa yang disusun dalam fasa perancangan. Akhir sekali, pada fasa ini kami akan menyiapkan papan cerita, prototaip watak, persekitaran, antaramuka, skema kawalan, dan elemen dalam permainan lain untuk melihat bagaimana penampilan, perasaan, dan watak berinteraksi antara satu sama lain. Papan cerita adalah proses di mana kami akan mengatur aliran permainan secara visual dan menentukan bagaimana setiap peringkat dimainkan. Kami juga menggunakan papan cerita untuk menentukan urutan pelbagai senario dan tahap dalam permainan yang akan berkembang [6].

2.3 Fasa Produksi

Semasa proses produksi, model watak dirancang, dibuat, dan ditambah baik dari masa ke semasa untuk melihat dengan tepat bagaimana pergerakannya di dalam aplikasi. Reka bentuk audio juga perlu berfungsi dengan baik agar sentiasa selaras dengan pergerakan watak apabila berjalan atau bergerak supaya kedengaran asli. Kami juga perlu membangunkan persekitaran antara muka yang dinamik, menarik, dan sesuai untuk pelbagai jenis gaya permainan. Di dalam fasa ini, kami perlu menulis kod arahan untuk menghidupkan setiap fungsi bahagian di dalam permainan. Kami juga perlu memastikan supaya gerak kerja sentiasa berjalan dan pembangunan aplikasi sering dikemas kini supaya projek dapat diselesaikan dengan jayanya mengikut masa yang dijangkakan [6]. Beberapa paparan antara muka di dalam aplikasi "Meneroka Peribahasa" seperti dalam **Rajah 1** hingga **4**.



Rajah 1: Paparan antara muka halaman utama aplikasi dan halaman bagi butang “Koleksi Peribahasa”.



Rajah 2: Paparan antara muka bagi maksud Kata-Kata Hikmat dan contoh-contohnya.



Rajah 3: Paparan antara muka bagi butang “Permainan”.



Rajah 4: Paparan antara muka bagi butang “Kuiz”.

2.4 Fasa Pengujian

Seterusnya, untuk fasa Pengujian, kami akan menyemak aplikasi kami dengan mengenal pasti fungsi dan masalah yang terjadi, kemudian kami akan mengubahnya untuk memastikan aplikasi berjalan lancar. Setiap ciri dan fungsi dalam permainan perlu diuji untuk kawalan kualiti. Jika aplikasi tidak diuji dari setiap aspek secara menyeluruh, maka ianya tidak boleh dirilis kepada pengguna. Fasa pengujian perlu dilakukan berulang kali sehingga mendapat hasil yang memuaskan [6].

2.5 Fasa Pra-Pelancaran

Kemudian, dalam fasa Pra-Pelancaran, kami akan menerbitkan aplikasi kami kepada khalayak tertentu iaitu kepada penyelia projek kami, senior yang membantu dan beberapa orang rakan seperjuangan Projek Tahun Akhir bagi mendapatkan maklum balas mereka. Kemudian dari situ, kami akan dapat mengetahui kelemahan aplikasi yang dibangunkan dan memperbaikinya serta menjana petunjuk yang lebih berkualiti sebelum kami melancarkannya secara meluas [6].

2.6 Fasa Pelancaran

Seterusnya, fasa Pelancaran lebih kepada penggilap dan pelepasan terakhir mengenai aplikasi kami untuk khalayak yang boleh mencubanya di platform yang tersedia. Kami akan mengeksperimen aplikasi yang telah selesai kepada orang awam. Aplikasi akan digunakan oleh pengguna di situasi kehidupan sebenar untuk menguji fungsi dan kelancaran dalam penggunaannya. Dengan menggunakan kaedah ini, pembangun akan memperoleh perspektif dalam mengenal pasti kelemahan projek atau kepuasan hati pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut. Kemudian, sebelum pelancaran aplikasi yang lengkap, penyusunan akhir aplikasi dilakukan untuk memastikan setiap prospek berada dalam keadaan yang stabil [6].

2.7 Fasa Pasca-Pengeluaran

Akhir sekali, Pasca-pengeluaran adalah fasa terakhir berkenaan maklum balas dan laporan mengenai aplikasi kami dari khalayak ramai. Maklum balas pengguna akan menentukan apakah tujuan dan objektif projek tersebut dicapai pada akhirnya [6]. Setelah mengumpulkan penilaian dan maklum balas serta kesimpulan akhir dari pengguna, kami akan menentukan kesahan produk akhir, permohonan akan dibuat secara rasmi bagi pelancaran aplikasi di platform tertentu seperti “*Google Play Store*”.

3. Keputusan dan Perbincangan

Berdasarkan penyelidikan dan pelaksanaan mengenai aplikasi Meneroka Peribahasa : Aplikasi Permainan Dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 Hingga Tahun 6 ini, kaedah instrumen kajian yang telah digunakan ialah soal selidik. Soal selidik ini dilaksanakan dengan menggunakan *Google Form*. Bagi mendapatkan keputusan dan perbincangan mengenai aplikasi kami, skop responden terdiri daripada orang awam, pelajar universiti dan guru sekolah rendah. Jumlah keseluruhan responden adalah seramai 17 orang.

Jadual 3: Pendapat responden terhadap aplikasi Meneroka Peribahasa yang dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari peribahasa Melayu dengan lebih bersemangat.

Kekerapan Skala	Responden	Peratusan
Sangat Setuju	15	88.2%
Setuju	1	5.9%
Kurang Setuju	1	5.9%
Tidak Setuju	0	0%

Jadual 3 menunjukkan seramai 15 responden iaitu 88.2% telah memilih kekerapan skala “sangat bersetuju” bagi menunjukkan bahawa aplikasi Meneroka Peribahasa ini dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari peribahasa Melayu dengan lebih tekun dan bersemangat. Hal ini kerana, aplikasi yang sedia ada di *Play Store* tidak menepati kriteria dan isi kandungan yang sesuai untuk pelajar sekolah rendah, namun dengan wujudnya aplikasi Meneroka Peribahasa ini mampu menarik minat pelajar dan memenuhi kriteria yang dikehendaki serta boleh digunakan dalam pembelajaran peribahasa Melayu di sekolah rendah.

Jadual 4: Pendapat umum yang berpuas hati bahawa aplikasi Meneroka Peribahasa ini dapat membantu pelajar sekolah rendah dalam menguasai peribahasa Melayu.

Kekerapan Skala	Responden	Peratusan
Sangat Setuju	14	82.4%
Setuju	3	17.6%
Kurang Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%

Jadual 4 menunjukkan seramai 14 responden iaitu 82.4% daripada keseluruhan responden sangat bersetuju dan berpuas hati bahawa aplikasi ini dapat membantu pelajar sekolah rendah dalam menguasai peribahasa Melayu. Hal ini kerana, isi kandungan yang terdapat dalam aplikasi Meneroka Peribahasa tersebut amat sesuai digunakan dalam membantu pelajar memahami dengan lebih mendalam mengenai peribahasa Melayu yang diajarkan di sekolah. Disini sapat disimpulkan bahawa, keseluruhan soal selidik yang telah dilakukan mendapat maklum balas yang positif. Di samping itu, generasi kini mula sedar bahawa kepetingan pembelajaran peribahasa Melayu ini harus diperluas agar tidak ditelan arus pemodenan, dan pendedahan ini seharusnya dilakukan sejak kecil lagi agar generasi kini dapat meningkatkan kemahiran mereka dalam berbahasa.

4. Kesimpulan

Secara keseluruhannya, penggunaan aplikasi Meneroka Peribahasa : Aplikasi Permainan Dan Pembelajaran Peribahasa Melayu Sekolah Rendah Tahun 1 Hingga Tahun 6 di dalam mata pelajaran Bahasa Melayu membolehkan pelajar untuk memahami dan mengetahui peribahasa Melayu yang semakin hilang ditelan dek zaman. Aplikasi ini dibangunkan untuk menjadikan kaedah pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah kepada kaedah yang lebih menarik dan menyeronokkan. Tambahan pula, dengan adanya lebih banyak penggunaan aplikasi yang berasaskan permainan dan pembelajaran di dalam bidang Pendidikan, ianya akan mampu meningkatkan kualiti aktiviti pembelajaran pelajar di sekolah ataupun di rumah kerana aplikasi tersebut dapat diakses di mana sahaja mereka berada. Hasil dan pencapaian projek yang diperolehi ialah projek ini dapat dihasilkan dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik walaupun terdapat beberapa kekangan yang dihadapi semasa proses menyiapkan projek. Selain itu, pelbagai bentuk kajian dan analisis juga telah dijalankan bagi menjayakan projek ini. Akhir sekali, dengan situasi Covid-19 yang agak mencabar ini, sebahagian besar proses pembelajaran akan menggunakan kelas secara dalam talian dan tidak menggunakan buku teks, melalui situasi ini, diharapkan bahawa aplikasi "Meneroka Peribahasa" dapat membantu dan dapat memudahkan pelajar sekolah rendah dari tahun satu sehingga tahun enam menjalani sesi pembelajaran mereka. Kami juga berharap agar aplikasi ini juga akan menjadi pilihan pelajar dalam jangka masa panjang sekaligus dapat menyelesaikan sebahagian daripada permasalahan yang dibangkitkan serta memenuhi objektif projek ini.

Penghargaan

Penulis ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada ahli keluarga dan rakan-rakan kerana banyak membantu dan memberi tunjuk ajar dalam menjayakan pembangunan aplikasi "Meneroka Peribahasa" ini. Selain itu, terima kasih juga diucapkan kepada rakan-rakan seperjuangan Projek Tahun Akhir yang sentiasa memberi semangat dan kerjasama dari pelbagai aspek. Akhir sekali, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengajian Diploma, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia atas sokongan yang diberikan sepanjang proses projek ini dilaksanakan.

Rujukan

- [1] iPendidikan.MY, "Kepentingan Teknologi Maklumat Kepada Golongan Remaja & Pelajar," iPendidikan.MY, 22 Januari 2021. [Online]. Available: <https://www.ipendidikan.my/faedah-menguasai-teknologi-maklumat.html>. [Accessed 22 Jun 2021].
- [2] Umrahmuin, "Apa itu E- Pembelajaran?," Umrahmuin, 20 September 2021. [Online]. Available: <https://umrahmuin.wordpress.com/2012/09/20/definisi/>. [Accessed 22 Jun 2021].
- [3] O. Peribahasa, "Karangan Peribahasa - Melentur buluh biarlah daripada rebungunya," Oh Peribahasa, 20 November 2018. [Online]. Available: http://ohperibahasa.blogspot.com/2018/11/karangan-peribahasa-melentur-buluh_20.html. [Accessed 22 Jun 2021].
- [4] Norleyza Jailani, Cindy Tan Shing Ning, "Aplikasi Permainan Peribahasa Adaptasi Novel Formula Termodinamik," Norleyza Jailani, Cindy Tan Shing Ning, 17 Disember 2019. [Online]. Available: <http://www.ftsm.ukm.my/cybersecurity/file/research/technicalreport/LP-FTSM-2019-012.pdf>. [Accessed 29 Jun 2021].
- [5] Z. Haney, "KEPENTINGAN DAN KEGUNAAN PERIBAHASA," Zeatie Haney, 5 September 2021. [Online]. Available: <http://umiezeatie.blogspot.com/2012/09/kepentingan-dan-kegunaan-peribahasa.html>. [Accessed 27 Jun 2021].
- [6] D. Pickell, "The 7 Stages of Game Development," Devin Pickell, 15 October 2019. [Online]. Available: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>. [Accessed 29 Jun 2021].