

# **KEMAHIRAN BERDIALOG TIGA BAHASA MENERUSI PEMBANGUNAN APLIKASI “DIALOGUE TRILOGY GAME”**

Nor Musliza Mustafa, Muhammad Ali Reza Ahmad,  
Mohd Jusoh Husin, Jahari Abd Wahab, Muhamad Faizal Abdul Jalil  
*Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor, AkademiFaham Global, Globp Studio*

[normusliza@kuis.edu.my](mailto:normusliza@kuis.edu.my), [alireza@kuis.edu.my](mailto:alireza@kuis.edu.my),  
[mdjusoh@gmail.com](mailto:mdjusoh@gmail.com), [jahari.a.wahab@gmail.com](mailto:jahari.a.wahab@gmail.com), [myglobp75@gmail.com](mailto:myglobp75@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Pemanfaatan aplikasi teknologi multimedia merupakan satu fenomena baru yang berlaku dalam pembelajaran bahasa. Penguasaan pelbagai bahasa khususnya kepada aspek kemahiran berdialog telah melalui beberapa usaha dan kajian yang dilaksanakan, selaras dengan kemudahan teknologi yang lebih menarik dan efektif. Bagi tujuan ini, aplikasi “Dialogue Trilogy Game” dibangunkan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pelajar dalam usaha menguasai ketiga-tiga bahasa secara serentak dalam perbualan seharian. Aplikasi ini dibangunkan bertujuan memanfaatkan kaedah pertuturan santai dengan kaedah yang betul dan beradab melalui pendekatan permainan dalam aplikasi “Dialogue Trilogy Game”. Kajian ini akan menghuraikan strategi, konsep permainan dan ciri-ciri yang terdapat dalam aplikasi ini yang mampu membantu para pelajar menguasai bahasa arab, bahasa inggeris dan bahasa melayu secara serentak. Kandungan aplikasi disusun secara sistematik dan menarik bagi mewujudkan suasana santai dan interaktif kepada pelajar. Justeru aplikasi “Dialogue Trilogy Game” berupaya meningkatkan motivasi dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pelajar dalam menguasai kemahiran berdialog secara sendiri menerusi pembangunan aplikasi berorientasikan animasi dan grafik.

Kata kunci : animasi, bahasa, grafik, kemahiran dialog, permainan, simulasi

## **PENGENALAN**

Rekabentuk perisian pengajaran dan pembelajaran kini menitikberatkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi pelajar. Menurut Baharuddin et al., (2002) pendekatan pengajaran & pembelajaran berasaskan komputer meliputi strategi pembelajaran berbentuk tutorial, latihan tubi, simulasi, permainan dan penyelesaian masalah. Aplikasi ini menggunakan pendekatan gabungan strategi permainan dan simulasi untuk memberi lebih gambaran terhadap situasi sebenar dalam berdialog dengan individu lain. Kedua-dua strategi ini dipilih kerana ia memudahkan cara penyampaian kemahiran berdialog dalam situasi tertentu. Kaedah ini juga menghadkan jumlah maklumat yang disampaikan diikuti dengan gerak balas pemain dalam memilih jawapan yang tepat melalui aktiviti dialog yang disediakan. Aktiviti yang disusun dalam aplikasi ini adalah untuk memantapkan penguasaan pelajar terhadap pembelajaran bahasa khusus kepada kemahiran berdialog yang betul dan beradab. Setiap aktiviti akan diberi respon dan pelajar akan diberi pilihan untuk mengulangi pilihan jawapan dialog. Aplikasi pembelajaran kemahiran berdialog menggunakan tiga bahasa secara serentak ini direkabentuk untuk memudahkan pembelajaran secara sendiri.

## **STRATEGI SIMULASI DAN PERMAINAN**

Pelbagai pendekatan yang digunakan oleh guru dalam mewujudkan interaksi dengan pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. Pendekatan pembelajaran berpusatkan guru sering diamalkan dalam kebanyakan pengajaran guru yang menghadkan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran (Azani, Azman, & Mat Taib, 2012) berbanding pendekatan berpusatkan pelajar. Oleh itu, suasana pembelajaran yang melibatkan pelajar dengan pembelajaran aktif boleh diperolehi melalui pendekatan berpusatkan pelajar (Ghazali et al., 2011). Dalam konteks pembangunan aplikasi ini, pembelajaran kemahiran berdialog membenarkan penerokaan aplikasi dalam memastikan proses pembelajaran mencapai objektif pembelajaran. Ini kerana pembelajaran secara sendiri menyediakan suasana pembelajaran persekitaran yang menyokong pengukuhan kefahaman melalui proses pengulangan bahan pembelajaran yang banyak dan pelbagai (Azlan Shaiful & Rosni, 2015).

Selain pendekatan pengajaran yang sesuai dengan tujuan pembangunan aplikasi, elemen teknik juga perlu diberikan penekanan dalam memastikan keberkesanan pembelajaran bahasa. Menurut kajian Muhammad et al., (2012) pengajaran guru dalam pembelajaran bahasa asing pada kebiasaannya menggunakan teknik

permainan bahasa dan simulasi. Oleh itu, pembangunan aplikasi ini, mengaplikasikan kedua-dua strategi dalam pembelajaran ketiga-tiga bahasa dalam situasi yang diwujudkan mewakili keadaan sebenar yang memerlukan interaksi pemain berdasarkan tugas yang diberikan. Aplikasi ini menyediakan suasana pembelajaran secara sendiri. Antaranya kemahiran mendengar (Mohd Shahrizal et al.,2015) melalui kamus suara dalam tiga bahasa dan kemahiran visual melalui paparan visual yang berorientasikan animasi dan grafik (Ahmad Rizal & Jailani, 2005). Penggunaan dialog yang betul sangat penting dalam melatih kemahiran berkomunikasi yang berkesan kerana melibatkan situasi yang berbeza dengan intonasi dan struktur bahasa yang berlainan.(Muhammad et al., 2012).

## KONSEP PERMAINAN

Aplikasi “Dialogue Trilogy Game” adalah merupakan alternatif kepada pembelajaran bahasa. Penguasaan tiga bahasa dalam kemahiran berdialog mampu melatih berkomunikasi secara beradab dengan intonasi dan pemilihan kosa kata yang betul (Azhar, 2005). Latihan kemahiran berdialog disusun berdasarkan situasi yang ditentukan dengan dua tugas. Pemain akan bersemuka dan memilih dialog yang tepat untuk mencapai jumlah markah yang tinggi. Sebarang bantuan dan kesalahan dalam memberikan jawapan akan mengurangkan markah pemain. Oleh itu, kejayaan atau kegagalan sesuatu misi bergantung kepada emosi sasaran melalui pemilihan kosa kata yang tepat dengan intonasi yang betul. Terdapat tiga situasi yang dipilih sebagai prototaip pembangunan aplikasi ini iaitu situasi menjemur pakaian, berkebun dan bertukang dalam persekitaran rumah. Pelaksanaan dialog adalah dalam bentuk penulisan teks yang disertai dengan kamus suara dengan tiga bahasa. Pemain boleh menggunakan bantuan kamus suara untuk memahami paparan teks dialog. Kamus suara disediakan untuk mempercepatkan pemahaman dan melancarkan penguasaan ketiga-tiga bahasa.

Permainan dialog berlaku dalam metafora (visual persekitaran kekeluargaan dan komuniti) bermula di dalam rumah (bilik, dapur, ruang tamu, bilik mandi, bilik air, halaman) sehingga persekitaran sekeliling (taman permainan, surau, masjid, dewan, balai raya dan sebagainya). Pemain didedahkan kepada pelbagai aras metafora (visual persekitaran) di samping dapat mempelajari asas ilmu dalam pelbagai bidang pemikiran aras tinggi. Dalam setiap aras metafora, pemain perlu mencapai niat/matlamat aras dengan berdialog bersama sasarannya dengan dialog yang tepat sehingga selesai misi. Pemilihan jawapan dialog yang tepat menentukan kejayaan atau kegagalan misi dalam permainan ini.

## CIRI-CIRI APLIKASI “DIALOGUE TRILOGY GAME”

### i. Ikon



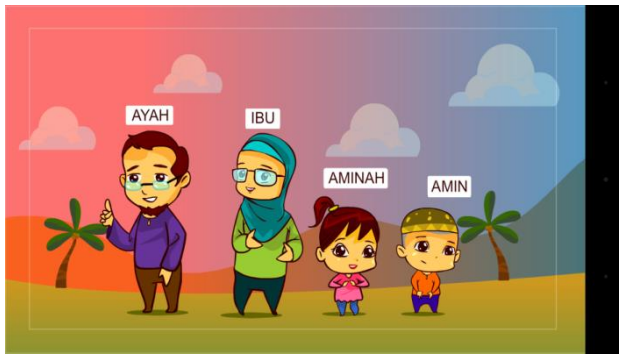
Ikon yang digunakan untuk aplikasi ini menyambungkan kepada permainan simulasi dialog yang dibangunkan.

### ii. Menu utama



Menu utama memaparkan tajuk aplikasi dengan 2 karakter yang akan melaksanakan misi dialog bersama dengan sasaran.

### iii. Karakter



Empat karakter yang dibangunkan dalam prototaip Aras 1 ini yang melibatkan ibu,ayah, aminah dan amin. Pemain akan mewakili karakter aminah dan amin dalam menyelesaikan tugas atau misi berdialog dengan tepat dengan ibu dan ayah sebagai sasaran.

### iv. Tugas



Tugas merupakan kemahiran berdialog yang perlu dilalui oleh pemain dalam mencapai kejayaan atau kegagalan sesuatu misi.

### v. Maklum balas positif



Maklum balas positif menunjukkan kepada pemain reaksi positif sasaran setelah pemilihan jawapan dalam tugas yang diberi.

vi. Maklum balas negatif



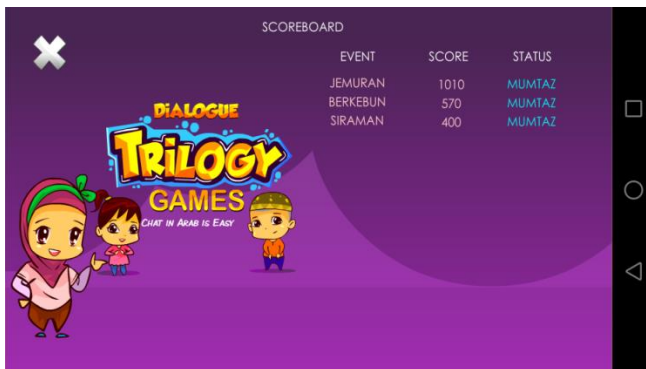
Maklum balas negatif menunjukkan kepada pemain reaksi negatif sasaran setelah pemilihan jawapan dalam tugas yang diberi.

vii. Ganjaran



Ganjaran diperolehi selepas pemilihan jawapan oleh pemain dengan status, jumlah bintang dan markah yang dikumpul.

viii. Papan skor



Papan skor menunjukkan pencapaian keseluruhan skor dan status berdasarkan situasi yang dilalui oleh pemain.

RUMUSAN DAN PERBINCANGAN

Aplikasi ini dibangunkan menggunakan platform android secara mudah alih bertujuan membantu pelajar menguasai kemahiran berdialog yang betul dan beradab pada bila-bila masa dalam suasana pembelajaran secara sendiri yang menyeronokkan. Penerapan strategi simulasi dan permainan dalam pembelajaran kemahiran berdialog di susun dalam beberapa situasi yang dilengkapi kamus suara tiga bahasa. Proses pembelajaran berdialog ini dilengkapi interaksi dan reaksi secara visual yang boleh dilihat melalui respon sasaran dan capaian markah yang diterima. Justeru itu, kajian ini bersifat signifikan. Kajian ini boleh dikembangkan dari aspek

kandungannya dalam bentuk komik dan multimedia kreatif. Manakala dari aspek produk pula penambahan perbendaharaan kata boleh dipelbagaikan dalam situasi tertentu secara atas talian dan rangkaian.

## RUJUKAN

- Ahmad Rizal, M., & Jailani, Y. (2005). Gaya Pembelajaran Visual Pelajar Teknikal Menerusi Pembangunan Koswer Berorientasikan Grafik Dan Animasi. In *Konvensyen Teknologi Pendidikan ke 18* (pp. 385–397).
- Azani, I. @Yaakub, Azman, C. M., & Mat Taib, P. (2012). Membina Kemahiran Pertuturan Menerusi Aktiviti Lakonan Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12(1), 325–337.
- Azhar, M. (2005). Beberapa Aspek Keunikan Dan Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran. *Jurnal Teknologi*, 42, 61–75. Retrieved from <http://eprints.utm.my/1827>
- Azlan Shaiful, B., & Rosni, S. (2015). Persepsi Pelajar Universiti Awam terhadap Kesalahan Bahasa Arab, Faktor Penyumbang dan Implikasi. *Sains Humanika*, 6(1), 35–42. Retrieved from <http://www.sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/595>
- Baharuddin, A., Rio Sumarni, S., & Manimegalai, S. (2002). *Reka Bentuk Perisian Multimedia*.
- Ghazali, Y., Nik Mohd, R., Parilah, M. S., Wan Haslina, W., & Ahmed Thalal, H. (2011). Kepercayaan Jangkaan Keupayaan Kendiri Dalam Kalangan Pelajar Kursus Bahasa Arab. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 11(1), 81–96.
- Mohd Shahrizal, N., Muhammad Sabri, S., & Mohd Firdaus, Y. (2015). Pembelajaran Bahasa Arab Menerusi Rancangan Al-Arabiyyah Fi Al-Radio : Analisis Awal Pendengar. *Sains Humanika*, 4(1), 83–90.
- Muhammad, A., Jasmi, K. A., Mustari, M. I., Sackkani, S., & Ali, F. (2012). Kemahiran bertutur dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. In *Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam (SEAPPI2012)* (pp. 890–899).