

Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia

Nuraina Alia Mhd Hussin¹, Nurul Syazwani Ayob¹, Siti A'izati Ghazali¹, Zuraida Ibrahim^{1*}

¹Department of Information Technology, Centre for Diploma Studies, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Pagoh Higher Education Hub, 84600 Pagoh, Johor, MALAYSIA

*Corresponding Author Designation

DOI: <https://doi.org/10.30880/mari.2023.04.02.018>

Received 01 October 2023; Accepted 30 November 2023; Available online 15 January 2023

Abstract: *Malaysian children's folk songs are the folk songs of the Malay community that originated from certain state century ago. However, there is a lack of exposure to Malaysian children's folk songs. Western influence continues in musical adaption on early childhood education in which the music that is regularly performed in local school is western based. Therefore, a mobile application for exposure on Malaysian children's folk songs in digital content form has been proposed in this study. This application has been tested by 35 parents who have children aged 4 to 7 years through a pre and post survey study design. The finding indicated in terms of effectiveness and usability has been overwhelmingly positive. However, improvements are needed in terms of navigation buttons, animations, and graphics. Therefore, future work includes additional content navigation exit buttons and graphic animations.*

Keywords: *Seloka Application, Malaysian Children, Malaysian Seloka Songs, Seloka Rakyat.*

Abstrak: Lagu rakyat kanak-kanak Malaysia ialah Lagu rakyat masyarakat Melayu lama atau nyanyian yang berasal dari daerah berabad yang lalu. Namun begitu, kurang pendedahan kepada lagu rakyat kanak-kanak Malaysia. Pengaruh barat berterusan dalam latihan muzik dari peringkat awal kanak-kanak di mana kebanyakan muzik yang selalu dipersembahkan adalah berasaskan barat. Oleh itu, pembangunan aplikasi mudah alih yang memberi pendedahan kepada lagu rakyat kanak-kanak Malaysia dalam bentuk digital telah dicadangkan dalam kajian ini. Aplikasi ini telah diuji oleh 35 orang ibu bapa yang mempunyai anak-anak berumur diantara 4 tahun hingga 7 tahun melalui kajian pra dan pasca tinjauan. Maklum balas dari segi keberkesanan dan kebolegunaan adalah sangat positif. Walau bagaimanapun, penambahbaikan diperlukan dari segi butang navigasi, animasi dan grafik. Oleh itu, butang keluar navigasi isi kandungan dan animasi grafik akan diadaptasikan di masa akan datang.

Kata kunci: Aplikasi Seloka, Lagu Kanak-Kanak Malaysia, Lagu Seloka Rakyat Malaysia, Seloka Rakyat.

1. Pendahuluan

Pada zaman sekarang, kebanyakan manusia dibumi ini mempunyai dan menggunakan telefon pintar yang sudah menjadi keperluan asas kehidupan pada abad ini. Tambahan pula, telefon pintar ini dimiliki oleh semua golongan peringkat umur termasuk kanak-kanak. Ini kerana, ia telah diberikan oleh ibu bapa bagi tujuan pembelajaran secara maya di atas talian pada musim pandemik *Covid-19* ini. Oleh itu, aplikasi yang bersesuaian dalam penggunaan pembelajaran kanak-kanak pada abad ini akan dimuat turun oleh ibubapa untuk dijadikan sebahagian daripada pembelajaran harian mereka. Pada era moden terdapat pelbagai teknologi canggih dan aplikasi yang diperkenalkan setiap hari. Hal ini terjadi kerana, aplikasi berunsurkan multimedia memastikan proses menimba ilmu dalam kalangan kanak-kanak lebih berkesan. Ini kerana kebanyakan kanak-kanak kurang berminat dengan teknik pengajaran yang hanya melibatkan penulisan atau hanya memainkan lagu tanpa ada elemen-elemen yang lebih menarik seperti animasi, grafik dan teks [1]. Oleh itu, teknologi harus digunakan bagi menarik minat kanak-kanak dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

Pada masa kini, pembangunan aplikasi pembelajaran dan pengajaran yang berasaskan realiti maya juga mampu meningkatkan semangat kebudayaan dan juga penggunaan bahasa rasmi negara iaitu Bahasa Melayu. Namun, antara isu yang menjadi perbualan kini adalah kurangnya pendedahan lagu kanak-kanak Malaysia yang berasaskan Bahasa Malaysia dipasaran. Hal ini kerana, kebanyakan aplikasi yang sedia dipasaran ada tidak berasaskan Bahasa Melayu disamping lagu-lagu yang disertakan bukan berasal dari lagu rakyat Malaysia. Selain daripada itu, kebiasaannya apabila pengguna ingin mencari aplikasi yang mengandungi lagu kanak-kanak Malaysia, hanya terdapat aplikasi yang mengandungi lagu-lagu datangnya dari barat dan lagu-lagu terbaharu dipasaran sahaja [2].

Disebabkan aplikasi lagu kanak-kanak Malaysia mampu memberikan impak yang positif disebabkan lagu, lirik, melodi dan segalanya yang berkaitan dengan muzik mempunyai kuasa untuk penambahbaikan yang positif di dalam perkembangan otak kanak-kanak. Sebagai contoh, lagu kanak-kanak yang selalu kita nyanyikan semasa zaman kanak-kanak dahulu kadangkala masih terngiang-ngiang di halwa telinga kita sehingga ke hari ini. Tanpa disedari, lagu-lagu tersebut juga sebenarnya telah meninggalkan impak yang positif di dalam diri kita. Selain itu, daripada lagu ini juga kanak-kanak dapat mengenal pelbagai kata dan ayat baharu walaupun pada keetika itu mereka belum lagi tahu maknanya [3]. Oleh itu, sebagai seorang kanak-kanak yang sedang mengenali dan mempelajari kehidupan, mereka perlu diajar menggunakan muzik dan lagu kanak-kanak Malaysia. Hal ini demikian kerana lagu kanak-kanak Malaysia ini membantu dalam perkembangan bahasa kanak-kanak.

Selain itu, kebanyakan lagu kanak-kanak Malaysia telah lama dilupakan dan kurang diingati oleh masyarakat sekarang. Disamping, golongan dewasa juga lebih tertarik dengan lagu-lagu moden terkini kerana melodinya yang lebih menarik perhatian. Oleh itu, kajian ini memfokuskan untuk membudayakan semula lagu kanak-kanak Malaysia dengan mengaplikasikan kemajuan teknologi terkini. Selain itu ia diharap mampu memberi transformasi yang dapat menarik minat masyarakat terhadap lagu kanak-kanak Malaysia. Selain itu, kajian ini diharap dapat dilakukan untuk memantapkan lagi penggunaan Bahasa Melayu sebahagian daripada latihan tambahan kepada kanak-kanak untuk mempraktikkan Bahasa rasmi negara kita ini [4].

Oleh itu, pemilihan lagu kanak-kanak Malaysia yang dicipta sepenuhnya oleh warga Malaysia dengan menggunakan Bahasa Melayu iaitu Bahasa rasmi di negara Malaysia ini yang dijadikan

sebagai Bahasa utama di dalam pembangunan aplikasi lagu rakyat kanak-kanak Malaysia yang akan dibangunkan. Seterusnya, lagu rakyat kanak-kanak Malaysia adalah suatu perkara yang perlu diterangkan di dalam diri kanak-kanak pada abad ke-20 ini. Permasalahan yang berlaku pada zaman ini ialah, kanak-kanak pada zaman ini tidak mempunyai ilmu pengetahuan tentang lagu tradisional atau lagu rakyat bagi negara Malaysia. Ini kerana mereka hanya tahu lagu yang mereka dengar pada aplikasi lagu kanak-kanak yang kebanyakannya hanya memainkan lagu barat [5].

Oleh itu, dengan membangunkan aplikasi mudah alih lagu rakyat kanak-kanak Malaysia ini dapat menerapkan lagi semangat kebudayaan melayu. Selain itu ia dapat memantapkan lagi penggunaan Bahasa melayu iaitu bahasa rasmi dengan menjadi sebahagian daripada latihan tambahan kepada kanak-kanak untuk mempraktikkan Bahasa ibunda negara kita ini. Aplikasi yang dibangunkan ini bukan sahaja dapat memberi faedah kepada kanak-kanak, malah ibu bapa juga. Sekiranya tiada aplikasi yang khas untuk lagu kanak-kanak Malaysia ini, kanak-kanak akan mencari lagu di aplikasi youtube yang mempunyai kandungan yang tidak sepatutnya dilihat oleh kanak-kanak. Jadi, dengan aplikasi ini ibu bapa tidak perlu risau kerana isi kandungannya yang selamat. Di samping itu, aplikasi yang akan dibangunkan ini memainkan lagu kanak-kanak Malaysia yang kaya dengan maksud tersirat dan keindahan bahasa kiasannya yang tinggi yang dapat mendisiplinkan kanak-kanak. Seterusnya, objektif kajian ini adalah;

1. Membangunkan aplikasi lagu kanak-kanak Malaysia untuk kanak-kanak dalam lingkungan umur 4 sehingga 7 tahun.
2. Menguji keberkesanan aplikasi lagu kanak-kanak Malaysia melalui penggunaan teknologi digital.
3. Membudayakan lagu kanak-kanak Malaysia.

2. Kajian Literasi

Aplikasi mudah alih ialah perisian yang direka untuk dijalankan pada peranti mudah alih seperti telefon pintar dan komputer tablet. Aplikasi mudah alih selalunya dibezakan daripada aplikasi *desktop*, yang berjalan pada komputer meja dan aplikasi web, yang berjalan pada penyemak imbas web mudah alih dan bukannya secara langsung pada peranti mudah alih. Teknologi pada masa ini memainkan peranan penting dalam kewujudan manusia, bukan sahaja dari segi mencari maklumat, tetapi juga dari segi komunikasi dan penyelesaian masalah dalam tugas harian manusia [6]. Oleh itu, teknologi telah menjadi suatu keutamaan di dalam hidup manusia untuk menjalankan sesuatu kerja.

Aplikasi mudah alih juga terdapat pelbagai jenis dan salah satunya ialah aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia dirancang dan dibina dengan mencampurkan komponen seperti dokumen, bunyi, grafik, animasi, dan video. Aplikasi multimedia boleh digunakan untuk mencipta profil korporat, video pengajaran, e-pembelajaran dan latihan berasaskan komputer. Multimedia adalah konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi maklumat di mana teks, imej, bunyi, animasi, dan video digabungkan pada komputer dan disimpan, diproses, dan dipersembahkan dalam format liner atau interaktif. [7]

Kajian rintis turut dilaksanakan bagi mendapatkan pengesahan lengkap keperluan aplikasi lagu rakyat kanak-kanak dalam bentuk kandungan digital di Malaysia. Kaedah instrumen yang digunakan untuk melaksanakan kajian rintis ialah soal selidik. Tinjauan dilakukan keatas 35 orang responden yang terdiri daripada ibubapa yang mempunyai anak-anak berumur 4 hingga 7 tahun. Terdapat 8 soalan yang disediakan dalam talian dengan menggunakan “Google form”. Hasil kajian rintis yang dilakukan, didapati terdapat sedikit sahaja aplikasi yang menyediakan lagu rakyat kanak-kanak di dalam bentuk kandungan digital disediakan di *Play store* dan *Apple store*. Kebanyakan

ibu bapa menggunakan *Youtube* mencari lagu rakyat kanak-kanak Malaysia. Kami mendapati kaedah yang digunakan tersebut adalah sukar dan kurang baik untuk kanak-kanak. Ini menunjukkan bahawa aplikasi yang dicadangkan ini amatlah bersesuaian untuk kanak-kanak. Di samping itu, tinjauan menunjukkan responden bersetuju untuk memperbanyakkan aplikasi lagu rakyat kanak-kanak dalam bentuk kandungan digital.

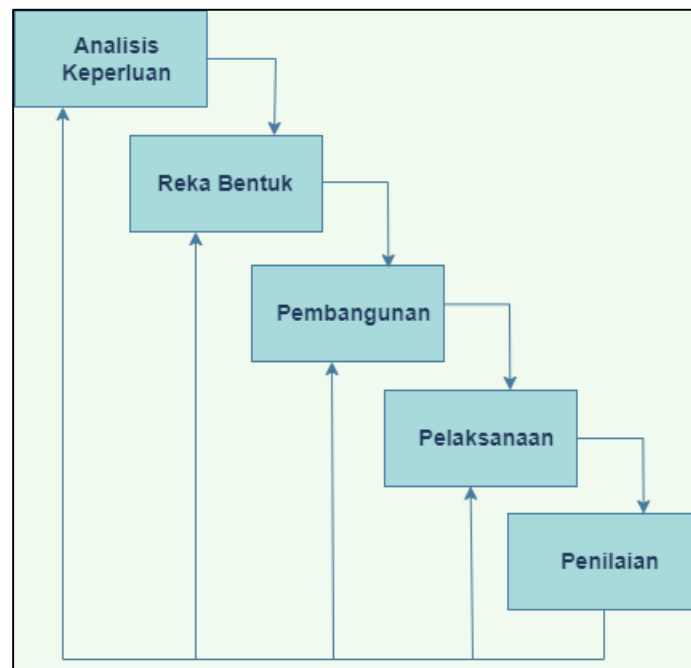
Disamping itu, terdapat beberapa jenis aplikasi multimedia yang dibangunkan dalam kategori lagu kanak-kanak. Hal ini demikian kerana, terdapat pelbagai aplikasi lagu kanak-kanak yang berteraskan lagu daripada Bahasa Inggeris dan Bahasa Indonesia sahaja. Oleh itu, perbandingan juga dibuat diantara aplikasi lagu rakyat kanak-kanak Malaysia yang kami telah bangunkan dengan aplikasi lagu kanak-kanak yang sedia ada iaitu aplikasi Pengenalan Lagu Anak-anak Berbasis. Paparan perbandingan tersebut boleh didapati dalam **Jadual 1** dibawah [8].

Jadual 1: Perbandingan aplikasi yang sedia ada dan aplikasi yang dibangunkan

Ciri-Ciri Aplikasi	Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-anak Berbasis Indonesia	Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia
Perisian	<ul style="list-style-type: none"> • Macromedia Flash Professional CS3 sebagai persisan pembangunan aplikasi • Photoshop sebagai perisian mengedit atau membuat gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Unity sebagai perisian pembangunan projek. • Adobe Illustrator sebagai perisian mengedit atau membuat gambar
Sistem Operasi	<ul style="list-style-type: none"> • Windows 7 Ultimate 	<ul style="list-style-type: none"> • Windows 10
Kandungan Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Senarai Lagu Kanak-Kanak Indonesia • Game Puzzle • Kuiz Lirik Lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Senarai Lagu Kanak-Kanak Malaysia. • Senarai Bunyi Alat Muzik • Senarai Pakaian Tradisional Malaysia • Kuiz : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuiz padanan (Pakaian Tradisional Malaysia, Alat Muzik Tradisional Malaysia, Lagu Tradisional kanak-kanak Malaysia) 2. Kuiz pilihan gambar
Tujuan Pembangunan Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengenali dan memahami lagu Indonesia mengikut kesesuaian tahap umur kanak-kanak dan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran motor dan meningkatkan mutu pembelajaran kanak-kanak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk menerapkan budaya warisan tradisional Malaysia terhadap kanak-kanak agar mereka dapat mengenal dan memahami warisan tradisional kaum melayu dan semua budaya dan kaum yang terdapat di dalam Malaysia.
Bahasa digunakan pada aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Melayu
Method	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia Development Life Cycle (MDLC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Development Life Cycle (SDLC) model in waterfall

3. Metodologi

Sebelum kajian kami dilaksanakan, kami telah melakukan pelbagai usaha pencarian pelbagai teknik, termasuk carian terperinci untuk idea serta pembangunan konsep yang bersesuaian dengan kajian kami. Oleh itu, untuk menjayakan kajian ini, terdapat beberapa garis panduan yang patut dituruti. Bagi membangunkan Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia, metodologi yang digunakan adalah model Air Terjun. Model Air Terjun (*Waterfall*) diperkenalkan oleh Royce pada tahun 1970. Model Air terjun dipilih kerana ia dapat mempercepatkan proses mencipta sistem yang berkesan. Selain itu, metodologi ini lebih fleksibel ketika menampung perubahan keperluan yang diberikan oleh pengguna [9]. Model Air terjun merangkumi 5 fasa iaitu Analisis Keperluan, Reka Bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian yang boleh dilihat dalam **Rajah 1** dibawah.



Rajah 1: Model Air Terjun

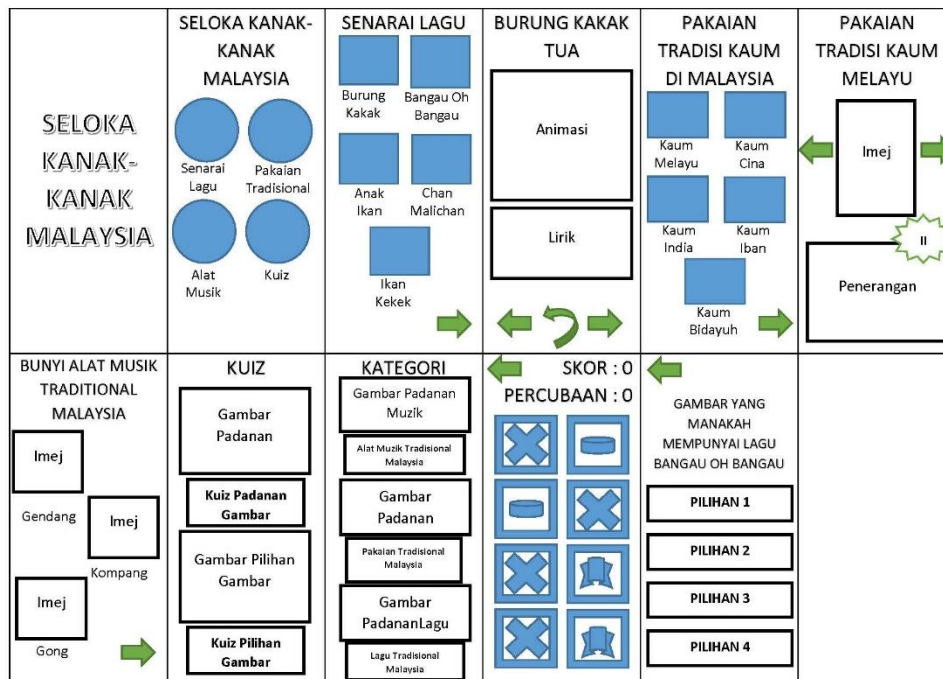
3.1 Fasa Analisis Keperluan

Fasa ini merupakan fasa menentukan keperluan pembangunan aplikasi secara keseluruhan seperti menentukan pengguna, objektif kajian, konsep selain daripada perisian dan perkakasan yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi. Dalam fasa ini juga, kami telah mengenalpasti keperluan aplikasi kami melalui kajian rintis yang telah dinyatakan di dalam bab literatur diatas bagi menentukan skop kajian dan kehendak dan sasaran pengguna. Selain daripada itu, isi kandungan untuk pembangunan aplikasi juga turut dipilih. Pandangan dari pihak penyelia dan rakan-rakan projek diambilkira dalam membuat keputusan. Akhirnya, kami memutuskan untuk menggunakan perkakasan yang sediaada telah dimiliki kami iaitu komputer riba jenis HP. Selain itu, kami menggunakan perisian *Unity* sebagai perisian utama pembangunan aplikasi disamping disokong dengan perisian lain iaitu *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* sebagai perisian pengeditan imej.

3.2 Fasa Reka Bentuk

Proses merekabentuk penyelesaian kepada masalah dipanggil fasa reka bentuk. Dalam fasa ini, kami mereka bentuk aplikasi melalui proses pengumpulan data dan maklumat, dan membangunkan

output yang diperlukan. Penyusunan idea, konsep dan membentuk jalan cerita selain daripada pemilihan lagu-lagu yang bersesuaian dan maklumat yang diperlukan dibincangkan. Papan cerita juga dibina untuk pembangunan Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia untuk tujuan rujukan yang boleh dilihat dari **Rajah 2** dibawah. Pada papan cerita ini elemen-elemen watak, persekitaran, antaramuka pengguna, skema kawalan, butang navigasi dan elemen-elemen lain dalam aplikasi dilakarkan secara kasar. Ini bertujuan untuk melihat bagaimana setiap elemen berinteraksi antara satu sama lain. Papan cerita juga digunakan untuk mengatur aliran aplikasi secara visual dan menentukan bagaimana setiap topik dipaparkan. Selain itu untuk menentukan urutan pelbagai senario dan tahap interaksi setiap topik dan bagaimana ia bersesuaian diantara satu sama lain.



Rajah 2: Papan Cerita

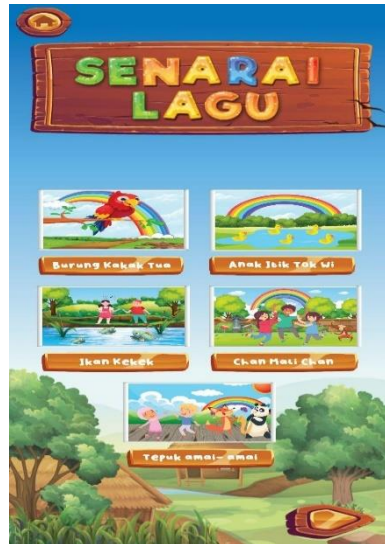
3.3 Fasa Pembangunan

Dalam fasa ini, pembangunan aplikasi dimulakan dengan merujuk kepada papan cerita yang telah dibangunkan didalam fasa reka bentuk. Pembangunan aplikasi dibahagikan diantara ahli projek mengikut topik yang telah dipilih. Setiap ahli projek bertanggungjawab memilih elemen-elemen multimedia yang bersesuaian untuk dimasukkan didalam pembangunan aplikasi untuk tujuan paparan navigasi pengguna terhadap aplikasi yang dibangunkan. Pemilihan latarbelakang dan grafik yang bersesuaian dengan konsep juga dibuat dengan perbincangan ahli projek bagi mendapatkan keseragaman isi kandungan aplikasi. Perisan yang dinyatakan didalam fasa analisa keperluan digunakan untuk mengintegrasikan setiap elemen-elemen multimedia yang dipilih sehingga terbentuknya Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia yang boleh digunakan oleh semua.

3.3.1 Antaramuka Pengguna Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia

Rajah 3 sehingga **Rajah 6** adalah antaramuka bagi Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia yang telah dibangunkan. **Rajah 3** merupakan antaramuka dengan lima butang navigasi untuk lima lagu pilihan yang bertajuk *Burung Kakak Tua*, *Anak Itik Tok Wi*, *Ikan kekek*, *Chan Mali Chan* dan *Tepuk amai-amai*. Antaramuka ini memberi pilihan kepada pengguna untuk memilih lagu

yang mereka minati untuk didengari. Terdapat juga butang navigasi ke halaman lagu seterusnya dibahagian bawah kanan antaramuka. **Rajah 4** memaparkan 4 jenis butang yang mempunyai fungsi navigasi yang tersendiri. Butang kembali ke halaman sebelum terletak dibahagian atas kiri antaramuka. Manakala, butang ulang tayang, butang lagu sebelumnya dan butang lagu seterusnya terletak dibahagian bawah antaramuka pengguna. Lirik lagu akan dipaparkan di bahagian atas butang-butang navigasi pada. Selain itu, terdapat animasi pada bahagian tengah di antara tajuk lagu dan lirik lagu yang dimainkan.



Rajah 3: Antaramuka senarai lagu



Rajah 4: Antaramuka Lagu Chan Mali Chan

Selain memilih lagu, pengguna aplikasi boleh memperoleh fakta ringkas berkaitan dengan pakaian tradisi kaum Melayu seperti antaramuka di **Rajah 5**. Pengguna boleh mengenali bunyi Alat Muzik Tradisional di Malaysia dengan menekan butang *Rebana*, *Nafiri* dan juga *Rebab* seperti yang ditunjukkan di **Rajah 6**. Apabila pengguna mengklik butang *Rebana*, *Nafiri* dan juga *Rebab*, ianya akan mengeluarkan bunyi alat muzik tradisional di Malaysia tersebut. Butang Seterusnya dan Sebelumnya di bawah berfungsi untuk menukar adegan Bunyi Alat Muzik Tradisional. Butang Kuiz menunjukkan antaramuka Kuiz seperti di dalam **Rajah 7**, di mana pengguna boleh membuat pilihan untuk memilih antara dua kuiz iaitu kuiz padanan dan kuiz pilihan gambar. Apabila pengguna mengklik pada butang Kuiz Padanan Gambar ianya akan beralih ke adegan Kategori. Pada adegan Kategori tersebut, terdapat tiga butang pilihan kuiz padanan gambar mengikut kategori iaitu padanan alatan muzik, pakaian dan lagu. Manakala butang Kuiz Pilihan Gambar akan menunjukkan adegan Kuiz Pilihan Gambar.



Rajah 5: Antaramuka Pakaian Tradisi Kaum Melayu



Rajah 6: Antaramuka Bunyi Alat Muzik Tradisional di Malaysia



Rajah 7: Antaramuka Kuiz

3.4 Fasa Pelaksanaan

Aplikasi lagu rakyat kanak-kanak Malaysia diuji di dalam fasa pelaksanaan untuk menyemak sama ada ia boleh berfungsi seperti yang diharapkan. Ini bertujuan untuk memastikan aplikasi yang dibangunkan bertepatan dengan kehendak dan keperluan pengguna dan mampu berfungsi pada tahap yang maksimum. Aplikasi ini telah diuji lari oleh 35 ibubapa yang mempunyai anak-anak berumur diantara 4 hingga 7 tahun untuk memastikan interaksi antara aplikasi dan pengguna bersesuaian. Kami juga akan mengambilkira akan sebarang ralat yang akan dihadapi sepanjang penggunaan aplikasi ini. Penambahbaikan terhadap ralat dan isi kandungan dilakukan sejajar dengan dapatan maklumat yang diperolehi.

3.5 Fasa Penilaian

Fasa Penilaian merupakan fasa terakhir dalam model Air Terjun. Dalam fasa ini, aplikasi akan dinilai melalui soal selidik dalam talian menggunakan *Google Forms*. Soal selidik ini mula diedar bermula 19 Jun 2022 sehingga 22 Jun 2022 yang melibatkan seramai 35 responden yang mempunyai anak-anak berumur 4 tahun hingga 7. Mereka telah memuat turun aplikasi dari *Play Store* dan menggunakannya bersama-sama anak-anak mereka selama sebulan. Soal selidik dijawab dan dihantar. Fasa penilaian bertujuan mendapatkan pandangan responden mengenai keberkesanan aplikasi lagu kanak-kanak Malaysia melalui penggunaan teknologi digital dalam membudayakan lagu kanak-kanak Malaysia.

4. Hasil Dapatan dan Perbincangan

Jadual 2 dibawah meringkaskan dapatan soal selidik dalam pelaksanaan pembangunan Aplikasi Seloka Kanak-Kanak Malaysia ini. Data yang dikumpul menunjukkan 71.4% responden sangat bersetuju mengenai keberkesanan aplikasi 'Seloka kanak-kanak Malaysia' ini dalam membantu kanak-kanak dalam membudayakan lagu rakyat kanak-kanak Malaysia melalui penggunaan teknologi digital. Hal ini kerana, kandungan di dalam aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia' ini mempunyai pelbagai lagu rakyat kanak-kanak Malaysia, informasi berkenaan pakaian tradisi kaum di Malaysia dan juga bunyi alat muzik yang terdapat di Malaysia. Manakala, penggunaan teknologi digital pada aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia' ini dapat memudahkan kanak-kanak untuk mendengar lagu rakyat kanak-kanak Malaysia dan telah sangat dipersetujui oleh 91.4% pihak responden.

Dari segi reka bentuk, 45.7% responden sangat bersetuju dengan penggunaan multimedia dan animasi dapat menarik minat dan perhatian kanak-kanak. Ini kerana, kami menggunakan reka bentuk yang menarik dari minimalis dalam aplikasi kami untuk mengelakkan berlaku kekeliruan. Hal ini kerana kanak-kanak kurang berminat dengan aplikasi yang hanya melibatkan teks sahaja tanpa ada elemen elemen yang lebih menarik seperti animasi, grafik dan bunyi. Dengan adanya animasi pada setiap lagu yang disediakan, ia dapat menarik minat kanak-kanak sekaligus membuatkan mereka mengenali lagu tersebut. Jadi, maklumat berkaitan lagu tersebut akan lebih lama disimpan berbanding memaparkan lirik semata-mata. Seterusnya, 74.3% responden berpendapat sangat setuju bahawa lirik lagu yang dipaparkan pada bahagian papan mudah dibaca oleh kanak-kanak. Lirik yang disediakan pada bahagian papan menggunakan jenis tulisan dan saiz tulisan yang difahami oleh kanak-kanak. Dari segi audio, 82.9% responden sangat setuju audio yang dimainkan di setiap agenda adalah jelas.

Jadual 2: Rumusan Soal selidik Responden dalam Peratusan (%)

Soalan	1	2	3	4	5
Keberkesanan					
1. Aplikasi 'Seloka kanak-kanak Malaysia' dapat membantu kanak-kanak dalam membudayakan lagu rakyat kanak-kanak Malaysia melalui penggunaan teknologi digital.	0.0	0.0	2.9	25.7	71.4
2. Aplikasi 'Seloka kanak-kanak Malaysia' memudahkan kanak-kanak untuk mendengar lagu rakyat kanak-kanak Malaysia	0.0	0.0	0.0	8.6	91.4
Reka bentuk					
3. Multimedia dan animasi yang digunakan akan dapat menarik perhatian kanak-kanak.	0.0	0.0	2.9	51.4	45.7
4. Lirik mudah dibaca dalam Aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia'.	0.0	0.0	0.0	25.7	74.3
Audio					
5. Audio yang dimainkan jelas pada Aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia'	0.0	0.0	0.0	17.1	82.9
Kawalan dan kebebasan pengguna					
6. Lagu mudah dimainkan dan diulang dalam Aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia'.	0.0	0.0	0.0	20.0	80.0
7. Semua butang navigasi berfungsi dengan baik dalam Aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia'.	0.0	0.0	0.0	17.1	82.9
Pengiktirafan daripada mengingat kembali					
8. Informasi yang disediakan membantu untuk kanak-kanak mengingati jenis pakaian tradisi kaum di Malaysia dan alatan muzik tradisional Malaysia.	0.0	0.0	0.0	28.6	71.4
Keterlihatan status aplikasi					
9. Kanak-kanak tahu sama ada jawapan mereka betul atau salah dalam kuiz Aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia' .	0.0	0.0	0.0	25.7	74.3
Label:					
1 - Sangat Tidak Setuju (%)					
2 – Tidak Setuju (%)					
3 – Neutral (%)					
4 – Setuju (%)					
5 – Sangat Setuju (%)					

Dari segi kawalan dan kebebasan pengguna, 80% responden sangat setuju bahawa lagu yang disediakan mudah dimainkan dan diulang kerana butang ulang semula disediakan di setiap lagu bagi membolehkan kanak-kanak mendengar semula lagu yang mereka inginkan. Disebabkan kesedaran akan kebiasaan pengguna melakukan kesilapan, terutamanya bagi kanak-kanak yang baru pertama kali meneroka, itulah sebabnya aplikasi kami memberi pengguna kebebasan dan kawalan dalam navigasi aplikasi yang dibangunkan. Penawarkan beberapa jenis butang yang dilabelkan dengan jelas dan mudah digunakan oleh kanak-kanak menjadikan aplikasi ini mesra pengguna. Dari segi navigasi, 82.9% responden sangat setuju kesemua butang navigasi berfungsi dengan baik tanpa sebarang ralat ketika menggunakan aplikasi Seloka Kanak-Kanak Malaysia.

Disebabkan kapasiti ingatan jangka pendek manusia, aplikasi kami menggalakkan pengecaman dan bukannya mengingat semula untuk mengurangkan beban memori kanak-kanak. Ini dapat dilakukan dengan membuat elemen dan alternatif yang jelas untuk kanak-kanak. Maklumat yang diperlukan untuk menggunakan reka bentuk contohnya seperti item menu di adegan halaman utama boleh dilihat dan boleh diakses. Dengan membenarkan pengguna mengenali maklumat dalam antaramuka tanpa perlu mengingati, dapat mengurangkan maklumat yang perlu diingat oleh kanak-kanak. Oleh itu, kuiz yang kami sediakan juga akan menjadi mudah sekiranya kanak-kanak dapat

mengenali kesemua maklumat yang ada di dalam Aplikasi Seloka Kanak-Kanak Malaysia. Ia telah dibuktikan dengan 71.4% sangat setuju, informasi yang diberikan membantu kanak-kanak mengingatinya.

Selain itu, 74.3% (sangat setuju) responden memberi maklum balas positif berkenaan keterlihatan status aplikasi. Aplikasi kami memberitahu pengguna sama ada jawapan mereka betul atau salah. Bagi kuiz yang pertama iaitu kuiz padanan gambar, skor dan bilangan percubaan dipaparkan di skrin. Bagi kuiz yang kedua iaitu kuiz pilihan gambar, warna "hijau" akan muncul disebalik jawapan yang dipilih oleh kanak-kanak untuk setiap jawapan yang betul, manakala warna "merah" akan muncul disebalik jawapan yang dipilih oleh kanak-kanak untuk setiap jawapan yang salah. Selepas semua soalan dijawab dengan betul, ringkasan jawapan yang betul dan salah dikira. Maklum balas ini membolehkan pengguna mengetahui hasil interaksi terdahulu mereka dan menentukan langkah seterusnya.

Terdapat beberapa cadangan telah dimajukan oleh responden semasa menjawab soalan soal selidik bagi penambahbaikan aplikasi 'Seloka Kanak-Kanak Malaysia'. Berikut disenaraikan beberapa cadangan penambahbaikan oleh responden tersebut: -

- Penambahan butang navigasi keluar
- Pelbagaikan grafik pada animasi
- Memperbaiki susunan lagu dan lirik mengikut tempoh lagu

5. Kesimpulan

Kesimpulannya, objektif untuk membangunkan Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak Malaysia ini yang menggunakan konsep warisan tradisional budaya melayu telah tercapai dengan menghasilkan aplikasi pertama yang memainkan lagu rakyat kanak-kanak Malaysia yang mampu memberi banyak faedah dan ilmu pengetahuan kepada kanak-kanak Malaysia untuk belajar tentang Bahasa Malaysia dan budaya yang terdapat di negara Malaysia ini. Melalui hasil kajian, Aplikasi Seloka Lagu Rakyat Kanak-Kanak juga terbukti mencapai hasil keberkesanan melalui penggunaan teknologi digital. Kajian ini menjadikan Bahasa Malaysia diutamakan di dalam bahasa seharian untuk kanak-kanak menggunakannya untuk berinteraksi disamping mereka mengenali budaya dan tradisi yang terdapat di dalam Malaysia ini di peringkat umur yang awal untuk pembelajaran yang efektif kepada mereka dalam menggunakan bahan multimedia. Disamping ia dapat membudayakan lagu kanak-kanak Malaysia. Bagi penambahbaikan pada masa hadapan, beberapa cadangan seperti menambah butang navigasi keluar, kepelbagaian grafik pada animasi dan termasuk beberapa penambahbaikan susunan lagu dan lirik mengikut tempoh lagu serta ciri lain yang diharapkan ia akan dipertimbangkan dalam kajian pada masa hadapan untuk membangunkan aplikasi yang lebih baik dan menarik untuk pembelajaran kanak-kanak.

Pengesahan

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada penguji atas masa dan usaha mereka dan Pusat Pengajian Diploma, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia atas sokongannya.

References

- [1] M. Swamenathan. “Dunia Digital: Kebaikan dan Keburukan Terhadap Perkembangan Kanak-kanak,” Oktober 8, 2014. [Online]. Available: <https://mypositiveparenting.org/ms/2014/10/08/dunia-digital-kebaikan-dan-keburukan-terhadap-perkembangan-kanak-kanak/>. [Accessed Sept. 14, 2022]
- [2] Y. Hshim, “Penggunaan e-Pembelajaran dalam pengajaran dan pembelajaran yang berkesan” Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Guru (KKPG), Gambang, Kuantan Pahang, Oct. 15-17, 2012.
- [3] A. Farid and J. Tan. “8 sebab Kenapa Lagu Kanak-Kanak Seperti ‘Baby shark’ Penting Untuk Tumbesaran Anak Anda,” October 9, 2021. [Online]. Available: <https://hellodoktor.com/keibubapaan/kanak-kanak/perkembangan/lagu-kanak-kanak/>. [Accessed Sept. 14, 2022]
- [4] H. Sabin et al., “Modul Membaca Awal Prasekolah Menggunakan Nyanyian Berasaskan TeoriPsikolinguistik Kognitif dan Aplikasi Kaedah Belajar melalui Bermain,” *Jurnal Pendidikan Malaysia*, vol. 44, no. 1, pp. 45-48, 2019, doi: <http://journalarticle.ukm.my/17677/1/29126-101960-1-PB.pdf>
- [5] M. H. Abdullah, “Introducing the Traditional Malay Children’s Songs to the Early Childhood Education at the Malaysian National Child PERMATA Centre,” International Conference for Academic Disciplines, Vienna, Austria, April 2014.
- [6] N. M. H Nik Hamdan, M B. Ahmad Pauzi and M. F Yusof, “Definisi Aplikasi Mudah Alih,” 13 Jan. 2014. [Online]. Available: <https://portfoliocft1063hamiz.wordpress.com/2014/01/13/definisi-aplikasi-mudah-alih/>. [Accessed Sept. 14, 2022]
- [7] H. B. Zaman, “Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan,” *Jurnal BTP*, vol. 1, 1999, doi: http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/Artikel_TIK/Aplikasi_Multimedia_Dalam_Pendidikan_2.pdf
- [8] S. Nurajizah, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia,” *Jurnal PROSISKO*, vol. 3, no. 2, p. 14-19, 2 Sept. 2016.
- [9] P. T. K. H. Richeal, “Aplikasi Metodologi Air Terjun dalam Pembangunan Modul Pengurusan Web Aduan Pelanggan (SWAP) untuk Meningkatkan Kualiti Perkhidmatan di Sekolah,” *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR)*, vol. 3, no. 7, p. 55 – 71, 30 June 2020.