

Original Research Paper

## MYSIMBA: Koswer Pembelajaran Multimedia Interaktif Bagi Pembelajaran Simpulan Bahasa Pelajar Darjah 6

Muhammad Shukri Khalid<sup>1</sup>, Roznim Mohamad Rasli<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program of ISMP (Information Technology), Department of Computing, Faculty of Art, Computing & Creative Industry, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Malaysia.

<sup>2</sup> Department of Computing, Faculty of Art, Computing & Creative Industry, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Malaysia.

### Article History

**Received:**  
14.11.2021

**Revised:**  
17.12.2021

**Accepted:**  
23.12.2021

**\*Corresponding Author:**  
Roznim Mohamad Rasli  
**Email:**  
roznim@fskik.upsi.edu.my

This is an open access article,  
licensed under: [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



**Abstrak:** Penyelidikan ini yang lebih tertumpu kepada asas salah satu bentuk peribahasa yang terdapat dalam silibus mata pelajaran bahasa Melayu iaitu simpulan bahasa. Metodologi Kajian dalam pembangunan koswer ini adalah menggunakan model ADDIE. Terdapat lima fasa terlibat dalam pembangunan koswer ini. Kaedah analisis yang digunakan fasa ini melibatkan analisis kandungan perlu difokuskan dari segi kesesuaian kandungan dan sasaran pengguna. Hal ini adalah kerana supaya koswer yang ingin dibangunkan mencukupi dan selaras dengan keperluan pengguna dari segi perisian dan perkakasan. Perisian yang digunakan adalah seperti Microsoft Words dan Microsoft Powerpoint dan perisian lain yang berkaitan seperti server dan sebagainya. Keberhasilan produk akan diuji melalui Technology Acceptance Model (TAM) yang digunakan dalam fasa penilaian yang akan menilai dari segi kebolehgunaan. Tegasnya, koswer ini juga dibangunkan untuk memudahkan pengajaran bagi pengajar atau guru-guru yang mengajar murid sekolah dan mengimplementasikan penggunaan multimedia dalam proses PdP. Ini bertujuan untuk menarik minat murid sekolah dalam proses mengenali simpulan bahasa dan seterusnya memudahkan proses PdP di dalam kelas. Impaknya, diharapkan koswer ini dapat memahirkan murid-murid sekolah terhadap penggunaan simpulan bahasa dalam sesi PdP dan kehidupan seharian.

**Kata Kunci:** ADDIE, Koswer, Teknologi Pembelajaran.

### MYSIMBA: Interactive Multimedia Learning Courseware for Grade 6 Students' Idioms Learning

**Abstract:** This research is more focused on basic one form of proverbs found in the Malay language syllabus of idioms. Research Methodology in the development of this courseware is using the ADDIE model. There are several phases involved in the development of this course. The method of analysis used in this phase involves content analysis should be focused in terms of content suitability and target users. This is because so that the courseware to be developed is adequate and in line with the needs of users in terms of software and hardware. The software used is like Microsoft Words and Microsoft Powerpoint and other related software such as servers and so on. Product success will be tested through the Technology Acceptance Model (TAM) used in the evaluation phase which will evaluate in terms of usability. Strictly speaking, this courseware was also developed to facilitate teaching for teachers or teachers who teach school children and implement the use of multimedia in the PdP process. This aims to attract school students in the process of recognizing idioms and further facilitate the PdP process in the classroom. As a result, it is hoped that this course will be able to educate school children on the use of idioms in PdP sessions and daily life.

**Keywords:** ADDIE, Courseware, Instructional Technology.

