

Cikgu genius cipta 'game' detektif

Ahmad Hasbi

am@hmetro.com.my



LOQMANUL Hakim dan Mohd Adnan Saffii menunjukkan permainan Planter Detective hasil ciptaannya. FOTO Ahmad Hasbi

Seremban: Selari dengan perkembangan teknologi penggunaan gajet, seorang guru 'genius' Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) Zaaba, di sini, menghasilkan permainan interaktif menerusi penggunaan aplikasi di telefon pintar.

Permainan didik hibur diberi nama 'Planter Detective' itu merangkumi subjek Sains bagi sukatan pelajaran untuk pelajar tingkatan satu hingga tiga berkaitan tumbuhan.

Mohd Loqmanul Hakim Kamaruldzaman, 32, berkata, menerusi aplikasi berkenaan, pelajar akan dapat melihat secara langsung proses eksperimen dilakukan di makmal menerusi grafik disediakan.

"Jika lihat hari ini, pelajar lebih berminat dengan telefon pintar masing-masing sama ada untuk bersosial atau bermain 'game'. Jadi saya cuba menyelitikan elemen ini di dalam permainan yang dihasilkan.

"Pada dasarnya permainan ini menggunakan papan permainan dan kad, namun diselitkan penggunaan telefon pintar supaya pelajar lebih teruja untuk bermain dan dalam masa sama memberi ilmu," katanya ketika ditemui wartawan.

Guru subjek Sains itu berkata, terdapat 90 gambar berkaitan tumbuhan pada papan permainan dan salah seorang pemain perlu memilih salah satu daripada 30 kad yang turut tertera gambar sama.

"Tiga lagi pemain perlu mencari gambar yang sama pada papan permainan dalam masa 60 saat. Pemain yang berjaya akan mendapat token atau gelaran detektif manakala yang gagal mencari gambar perlu membacakan informasi mengenai gambar yang mereka cari itu.

"Terdapat enam kad yang mana pemain perlu mengimbasnya menggunakan aplikasi Planter Detective dan akan keluar informasi atau grafik mengenai sesuatu proses seperti proses persenyawaan atau tumbesaran pokok," katanya.

Dia yang dianugerahkan Guru Cemerlang Sains pada 2021 berkata, permainan itu meliputi sembilan bab dalam subjek Sains bagi pelajar tingkatan satu hingga tiga dan ia sangat membantu pelajar untuk memilih subjek itu ketika memasuki tingkatan empat.

"Bagi membuatkan aplikasi ini lebih menarik, saya bersama tiga pelajar tingkatan dua iaitu Nurfatim Syaiful Amry, Puteri Nur Syazrina Muhammad Yusri dan Nur'adani Mohd Nizam membuat inovasi terhadap aplikasi ini dengan memasukkan komik.

"Komik ini dilukis pelajar berkenaan yang mana ia berkaitan sains tumbuhan. Melalui aplikasi ini, pelajar tidak hanya bermain 'game', malah dapat membaca komik dan dalam masa dapat belajar," katanya.

Anak kedua daripada enam beradik itu berkata, hasil ciptaannya itu melayakkannya mendapat naib johan bagi kategori Guru Inovatif Individu Sekolah Menengah Peringkat PPD Seremban pada 2021.

"Pada September tahun lalu juga, projek ini dibentangkan di International Conference Stem (IC Stem) Universiti Malaysia Terengganu (UMT) secara maya. Malah hasil projek ini, murid saya pernah menyertai International I Inovasi Competition yang dianjurkan IMU pada 2021 dan mendapat pingat perak.

"Ketika ini saya sudah mendapatkan hak cipta bagi permainan ini dan sedang berusaha untuk menyebarkan lagi kebaikan Planter Detective kepada guru dan ibu bapa. Saya sedang mencari pengilang yang sesuai untuk menghasilkan permainan ini secara komersial.

"Syukur kerana saya mendapat banyak sokongan daripada pelajar, persatuan ibu bapa dan guru (PIBG) serta barisan guru terutama Pengetua, Mohd Adnan Saffii," katanya terharu.

Disiarkan pada: September 17, 2022 @ 2:25pm

