



UOW
MALAYSIA
KDU PENANG
UNIVERSITY COLLEGE

—
PART OF THE UNIVERSITY
OF WOLLONGONG AUSTRALIA
GLOBAL NETWORK

CENTRE FOR PRE-UNIVERSITY STUDIES

MATA PELAJARAN PENGAJIAN UMUM

(Group Assignment/Portfolio Berkumpulan)

[MPU2163G PENGAJIAN MALAYSIA 2]

[MOHD ZAMIRUL BIN MOHD DZAKI]

[**TAJUK ASSIGNMEN:** Perkembangan Teknologi Mengancam
Permainan Tradisional di Malaysia]

NAMA PELAJAR:	STUDENT NUMBER:
LIM ZHE YUAN	0204677
THOR WEN ZHENG	0205096
KHOO SOON FATT	0205228
OOI ZI XUAN	0204951
NAVEENRAAJ A/L P THINARTHAN	0205034
ADRIAN TAN YEE HORNG	0205183
LIEW WAI TONG	0205175

DUE DATE : []

TOTAL MARKS : [100 MARKS / 25%]

Plagiarism

The assignment is based on an individual response. The report must be **completely your own work** and you must not copy from others. Any plagiarized work will be zero-rated. Any reference material you use (books, journals, Internet, magazines etc.) must be clearly identified in your report using procedures in the Harvard System of Referencing.



UOW
MALAYSIA
KDU PENANG
UNIVERSITY COLLEGE

—
PART OF THE UNIVERSITY
OF WOLLONGONG AUSTRALIA
GLOBAL NETWORK

PENILAIAN MARKAH

PENGENALAN	/10
OBJEKTIF KAJIAN	/10
PENYATAAN MASALAH KAJIAN	/20
ANALISIS KAJIAN	/40
CADANGAN	/10
KESIMPULAN	/10
JUMLAH	/100

Plagiarism

The assignment is based on an individual response. The report must be **completely your own work** and you must not copy from others. Any plagiarized work will be zero-rated. Any reference material you use (books, journals, Internet, magazines etc.) must be clearly identified in your report using procedures in the Harvard System of Referencing.

Appendix 1

KDU PENANG UNIVERSITY COLLEGE
32 Jalan Anson, 10400 Penang

ASSIGNMENT COVER SHEET

Mata Pelajaran Umum

Students Name: 1) LIM ZHE YUAN 2) THOR WEN ZHENG 3) KHOO SOON FATT 4) OOI ZI XUAN 5) NAVEENRAAJ A/L P THINARTHAN 6) ADRIAN TAN YEE HORNG 7) LIEW WAI TONG	Students ID: 1) 0204677 2) 0205096 3) 0205228 4) 0204951 5) 0205034 6) 0205183 7) 0205175
Course: MPU2163G Pengajian Malaysia 2	Semester / Year: January 2021
Lecturer: Mohd Zamirul Bin Mohd Dzaki	Due Date: 16 April 2021 Date Received:
Lecturer's Comments:	

(This completed cover sheet must be attached to the front of both copies of your assignment.)

Plagiarism

Plagiarism is the misrepresentation of the work of others as one's own (including ideas, words, diagrams, images or data). It includes the explicit claim that another person's work as one's own and the failure to adequately acknowledge the sources used. Plagiarism is an academic misconduct and will be penalized accordingly.

Declaration

I certify that this assignment is a result of my own independent work and investigation. The use of material from other sources has been properly and fully acknowledged in this assignment. A bibliography is appended. I am aware and agree that I may be required to submit electronic copies of assessments and that the assessments may be submitted to a database used to detect plagiarism. I fully understand the consequence of committing plagiarism, and if proven and in the absence of mitigating circumstances, it could include failure in the course or part of my course or semester or even being excluded from the programme.

I declare that this assignment is in full compliance of the above requirements.

Signature: ZHE YUAN

Date: 14/4/2021

KANDUNGAN

BIL.	TAJUK	MUKA SURAT
1.	PENGENALAN	1 - 3
2.	OBJEKTIF KAJIAN	4
3.	PENYATAAN MASALAH KAJIAN	5 - 8
4.	ANALISIS KAJIAN <ul style="list-style-type: none">- Ciri-ciri Kaum-kaum di Malaysia- Jenis-jenis Permainan Tradisional Kaum-kaum di Malaysia- Bagaimana Perkembangan Teknologi Mengancam Permainan Tradisional- Kesan-kesan Permainan Tradisional Dilupakan	9 - 14 15 - 26 27 - 31 32 - 35
5.	CADANGAN	36 – 38
6.	KESIMPULAN	39 – 40
7.	RUJUKAN	41 - 44

PENGENALAN

Malaysia merupakan sebuah negara Asia Tenggara yang mempunyai keistimewaan tersendiri. Keunikan Malaysia tersebut hanya dapat diwujudkan kerana pergaulan dan asimilasi budaya masyarakat yang berasal dari kaum yang berbeza sejak awal lagi. Jika kita melangkah balik, kedatangan besar-besaran kaum Cina dan India ke Malaysia yang masih mempunyai nama 'Tanah Melayu' pada masa itu sudah pun berlaku sejak abad ke-18, di samping rekod terawal kedatangan Cina dikatakan sejak abad ke-15 dengan kedatangan Laksamana Cheng Ho yang cukup terkenal namanya. Walaupun tujuan asal kedatangan kaum Cina dan India ini hanyalah untuk menjalankan aktiviti perdagangan bagi menyara hidup sendiri dan keluarga mereka, namun kaum-kaum tersebut tidak dapat mengelakkan diri daripada pergaulan dengan bumiputera Tanah Melayu sewaktu mereka bekerja di negara asing. Hal ini telah menyebabkan campuran budaya dari pelbagai kaum yang telah melahirkan sifat-sifat yang hanya boleh didapati dalam negara Malaysia pada hari ini.

Oleh itu, perkara tersebut tidak semestinya sesuatu perkara yang tidak baik. Sebaliknya, Hal ini memanglah faktor generasi muda pada hari ini dapat menikmati kepelbagaian unsur negara yang terdapat dalam Malaysia. Selepas proses asimilasi dan migrasi budaya kaum yang berbeza, Malaysia telah mewujudkan banyak tarikan tempatan yang bersejarah lama dan mempunyai unsur kebudayaan yang pekat. Hal ini juga telah menyumbang kepada industri pelancongan Malaysia secara mendadak. Menurut artikel yang diterbitkan oleh Tharanya Arumugam di laman web New Straits Times, sebuah kajian yang telah dilakukan menunjukkan bahawa kebanyakan pelancong asing di Malaysia tertarik kepada unsur kebudayaan dan kesenian Malaysia yang kaya melalui lawatan, persembahan

seni tradisional dan acara-acara kebudayaan dan kesenian. Aspek Malaysia ini turut menjadi alasan pelancong-pelancong di Malaysia ingin terus melancong di Malaysia kerana ingin melihat diversiti yang bukan sahaja didapati dalam lokasi-lokasi pelancongan, tetapi juga dalam kalangan masyarakat dan tradisi-tradisi yang dituruni kepada mereka oleh generasi dahulu dengan mata sendiri.

Selain daripada tempat-tempat pelancongan yang hanya mempamerkan kebudayaan dan kesenian Malaysia, kepelbagaian Malaysia juga dapat dikesan daripada pelbagai topik harian masyarakat yang tidak kelihatan serius. Dari bahasa ibunda hingga ke makanan, terdapatnya juga aspek-aspek masyarakat yang terdiri daripada pelbagai kaum dan etnik. Kita tentu pernah mendapati bahawa loghat orang kaum Cina, Melayu dan India adalah berbeza, dan memikirkan tentang asal usul makanan yang terdapat dalam Malaysia seperti koay teow thng, roti canai dan nasi lemak. Jika kita fikir tentang soalan-soalan ini, mungkin boleh dikatakan bahawa hampir semua subjek yang terdapat di Malaysia tidak akan melupakan unsur kepelbagaian kaum. Oleh itu, jelasnya bahawa permainan-permainan tradisional di Malaysia juga mempunyai keunikannya.

Apabila masyarakat Malaysia mendengar frasa permainan tradisional, mereka akan sangka bahawa apa sahaja permainan yang wujud dalam Malaysia itu permainan tradisional. Kesahihannya, permainan tradisional di Malaysia bukan permainan yang diimport dari negara asing, tetapi instrumen yang dibina atas kebudayaan dan kesenian kaum yang berbeza di Malaysia. Ibu bapa generasi muda tentu pernah menceritakan tentang permainan-permainan yang mereka pernah bermain di luar rumah semasa mereka muda. Kenangan-kenangan mereka itu sudah menjadi pengalaman diri yang penuh nostalgik, dan perasaan

nostalgia ini ialah perasaan yang dikongsi oleh semua rakyat Malaysia yang pernah bermain permainan tradisional pada masa dahulu. Dengan ini, imej rakyat Malaysia ditingkatkan nilai lagi dari aspek kepelbagaian kerana permainan tradisional mempunyai versi yang berbeza bagi setiap kaum. Namun begitu, orang Malaysia tidak begitu berkira dengan perkara ini dan bermain bersama-sama tidak kira bangsa dan kaum rakan-rakan mereka. Hal ini menunjukkan keunikan Malaysia sekali lagi kerana mereka boleh mengatasi perbezaan kaum dan menjalinkan hubungan erat antara kaum di Malaysia.

Sesungguhpun begitu, teknologi moden pada hari ini semakin maju dan berkembang pesat, manakala permainan tradisional pun semakin dilupakan oleh generasi muda. Perkembangan teknologi sebenarnya sesuatu perkara yang memanfaatkan negara dalam usaha bersaing dengan negara-negara lain yang kuat, tetapi hal ini juga memberikan beberapa kesan negatif kepada ciri-ciri kebudayaan yang terdapat dalam negara kita, termasuklah permainan tradisional di Malaysia. Generasi muda pada zaman ini lebih berminat dalam teknologi dan sanggup memilih gajet-gajet yang lebih moden berbanding dengan permainan tradisional di Malaysia yang lebih ketinggalan zaman. Oleh itu, kita perlulah mencari jawapan untuk persoalan bagaimanakah kita boleh menyelamatkan warisan Malaysia ini yang tidak boleh ditemui di negara-negara lain bersama-sama.



OBJEKTIF KAJIAN

1. Mengenal pasti bagaimana teknologi mengancam permainan tradisional di Malaysia.
2. Mengenal pasti kesan-kesan permainan tradisional semakin dilupakan di Malaysia.
3. Mengenal pasti cara-cara untuk memastikan permainan tradisional terus dikekalkan di Malaysia.

PENYATAAN MASALAH KAJIAN

Penggunaan Teknologi oleh Generasi Muda yang Tidak Terkawal

Dunia sekarang boleh dikatakan aman dan damai kerana tiada kewujudan peperangan yang melibatkan berbagai-bagai negara seperti semasa Perang Dunia I dan II pada abad ke-20. Ketidakwujudan peperangan yang berskala besar telah menyumbang kepada perkembangan teknologi manusia yang begitu pesat pada era globalisasi ini. Perkembangan teknologi tersebut boleh dilihat daripada ciptaan-ciptaan baru seperti penemuan komputer, alat pengangkutan yang semakin canggih, Internet, media sosial, permainan elektronik, dan sebagainya. Manusia berusaha menemui ciptaan-ciptaan yang baru dan canggih untuk memudahkan dan mempercepatkan proses bagi menyelesaikan sesuatu. Hal ini juga mempercepatkan kehidupan harian manusia secara tidak langsung.

Penemuan teknologi baharu memang membawa pelbagai manfaat kepada manusia, tetapi sikap manusia yang mudah bergantung dan menagih kepadanya juga tidak boleh dilupakan. Manusia mudah menagih kepada teknologi baharu seperti telefon bimbit dan komputer terutamanya remaja yang tidak dapat berdisiplin dengan baik. Menurut kepada Rowan, kanak-kanak akan menghabiskan masa selama 8 jam sehari secara purata untuk menggunakan teknologi hiburan. 65% daripada kanak-kanak tersebut mempunyai televisyen di dalam bilik tidur mereka sendiri, dan 50% daripada televisyen di kediaman penduduk.

Di samping itu, penggunaan telefon pintar untuk melayari internet dan media sosial telah menyebabkan penularan pengaruh teknologi dalam kehidupan sesebuah keluarga. Menurut kepada laporan CRRC (Consumer Research and Resource Centre), kanak-kanak di

Malaysia sering meluangkan masa untuk melayari internet dengan masa purata selama 19 jam seminggu. Ibu bapa mereka tidak mengetahui penggunaan internet anak-anak mereka yang begitu panjang dan cuma menyangka anak-anak mereka melayari Internet selama 11 jam seminggu. Kajian tersebut juga mendapati bahawa sembilan daripada sepuluh kanak-kanak di Malaysia telah terdedah kepada pengalaman negatif semasa melayari Internet.

Walaupun penemuan teknologi baharu memudahkan kehidupan manusia, kita haruslah menghargai dan menggunakan mereka dengan terkawal. Penggunaan televisyen dan Internet yang tidak terkawal tersebut telah mengakibatkan generasi muda hilang keminatan untuk bermain permainan tradisional. Generasi muda sering tertarik dengan benda baharu di Internet atau program televisyen dan menganggap permainan tradisional tidak sebegitunya seronok.

Kemunculan Permainan Video

Kemunculan permainan video juga mengancam permainan tradisional di Malaysia. Permainan elektronik mula bermunculan pada lewat 1950-an. Seorang ahli fizik yang bernama William Higinbotham telah mencipta permainan video yang pertama, *Tennis for Two* yang melibatkan penggunaan osiloskop pada Oktober 1958. Selepas konsep permainan video dikenalkan, pelbagai permainan video telah ditemui oleh syarikat-syarikat permainan seperti syarikat pembuatan permainan kad atau syarikat elektronik di seluruh dunia. Permainan video telah mencapai populariti tertinggi pada tahun 1970-an dan 1980-an. Kemunculan permainan video arcade, konsol permainan, dan permainan komputer rumah kepada masyarakat umum telah menyumbang kepada populariti permainan video yang begitu disukai oleh masyarakat

pada masa itu. Sejak itu, permainan video telah menjadi satu bentuk hiburan yang popular dan sebahagian daripada budaya moden.

Sehingga sekarang, ramai orang bermain permainan video sebagai hobi mereka terutamanya orang muda dan pelajar. Mereka memilih bermain permainan video dan bukan permainan tradisional kerana bermain permainan video tidak perlu mempertimbangkan tempat atau masa. Mereka boleh bermain permainan video di mana-mana atau bila-bila masa. Di samping itu, mereka juga mempunyai banyak pilihan kerana terdapat berbagai-bagai jenis permainan video yang berlainan yang boleh memenuhi mereka.

Kesimpulannya, setelah permainan video diperkenalkan berpuluh-puluh tahun dahulu, ia telah mengancam kedudukan permainan tradisional di Malaysia. Generasi muda pada masa sekarang lebih suka bermain permainan video dan tidak bermain ataupun mengenal permainan tradisional di Malaysia. Permainan tradisional mungkin akan dihapuskan jika masyarakat tidak mengenal topik tersebut.

Perkembangan E-Sukan

E-Sukan juga telah dikenali mengikuti perkembangan permainan video pada abad ke-20. E-Sukan atau sukan elektronik merupakan sejenis bentuk pertandingan dengan permainan video. E-Sukan pertama dipercayai merupakan satu pertandingan permainan video *Spacewar!* yang kecil dan diadakan di Universiti Stanford pada 19 Oktober 1972. E-Sukan berskala besar yang pertama merupakan *The Space Invaders Championship* yang diadakan oleh Atari, syarikat pencipta *Space Invaders*, pada tahun 1980 dan telah menarik

hampir 10, 000 peserta. Pada masa ini, pelbagai e-Sukan yang besar masih dijalankan seperti *League of Legends World Championship*.

E-Sukan selalunya akan melibatkan permainan video yang mencabar. Permainan video tersebut biasanya menguji kepintasan tangan dan pemikiran tindakan pemainnya. Sebuah e-Sukan yang berjaya juga dapat mendatangkan kenamaan yang besar kepada permainan video tersebut. Setelah e-Sukan semakin dikenalkan kepada masyarakat, kebanyakan orang akan berasa permainan video mencabar dan permainan tradisional tidak dapat membawa kecabaran tersebut. Justifikasinya, kenamaan permainan tradisional akan semakin dilupakan disebabkan kemunculan e-Sukan.

ANALISIS KAJIAN

- **Ciri-ciri Kaum-kaum di Malaysia**

Kaum Melayu

Dengan populasi sebanyak kira-kira 20 juta pada tahun 2020, kaum Melayu merupakan etnik yang paling besar antara tiga etnik majoriti di Malaysia. Dengan populasi tersebut, kaum Melayu mengambil komposisi sebanyak 69 peratus daripada keseluruhan komposisi etnik di Malaysia.

Mengikuti undang-undang di Malaysia, semua Melayu di Malaysia adalah beragama Islam. Oleh itu, amalan judi dan minum alkohol adalah dihindari oleh kaum Melayu di Malaysia. Di samping itu, makanan dan produk yang tidak halal seperti daging khinzir dan produk lain-lain yang mengandungi daging khinzir atau lemak babi adalah dilarang sama sekali.

Selain itu, bahasa utama kaum Melayu di Malaysia ialah Bahasa Melayu. Walau bagaimanapun, Bahasa Melayu antara kaum Melayu di beberapa negeri telah dipengaruhi oleh loghat tempatan. Antara negeri-negerinya ialah Negeri Kedah dan Negeri Kelantan. Sebelum penjajahan kuasa Barat di Tanah Melayu, tulisan utama di kalangan kaum Melayu ialah tulisan Jawi. Selepas penjajahan kuasa Barat, kaum Melayu di Malaysia pun terpengaruh dengan sistem tulisan Barat dan hasilnya tulisan Bahasa Melayu dengan pengubahsuaian terhadap tulisan Jawi.

Terdapat juga beberapa tradisi kaum Melayu di Malaysia dari segi makanan, pakaian meskipun permainan. Antara makanan tradisional kaum Melayu ialah nasi lemak, ketupat dan daging rendang. Tambahan pula, baju kurung merupakan pakaian tradisional mereka. Bagi permainan tradisional, kaum Melayu popular dengan congkak, gasing serta sepak takraw.

Kaum Cina

Dengan populasi sebanyak kira-kira 6.7 juta setakat tahun 2020, kaum Cina merupakan antara tiga etnik majoriti di Malaysia. Dengan populasi tersebut, kaum Cina mengambil komposisi sebanyak 22.6 peratus daripada keseluruhan komposisi etnik di Malaysia.

Berdasarkan Perlembagaan Malaysia, kaum-kaum lain daripada kaum Melayu adalah bebas untuk menganuti dan mengamalkan agama serta kepercayaan mereka. Oleh itu, ada kaum Cina yang beragama Buddha, ada yang beragama Kristian, ada yang beragama Tao meskipun Islam. Walau bagaimanapun, kebanyakan kaum Cina di Malaysia beragama Buddha. Bagi kaum Cina yang menganuti agama Buddha dan menyembah Dewi Guan Yin, makanan yang mengandungi daging lembu adalah dihindari.

Selain itu, bahasa utama kaum Cina di Malaysia ialah Bahasa Mandarin. Meskipun begitu, tetapi kaum Cina di Malaysia juga menggunakan dialek seperti Hokkien, Cantonese dan Hakka. Kebanyakan kaum Cina di bahagian Utara Semenanjung Malaysia seperti Kedah dan Pulau Pinang menggunakan dialek Hokkien manakala kaum Cina yang tinggal di bahagian Tengah Semenanjung Malaysia seperti Kuala Lumpur, Selangor dan Pahang menggunakan

dialek Cantonese. Walau bagaimanapun, tulisan utama bagi kaum Cina di Malaysia ialah Bahasa Cina.

Terdapat juga beberapa tradisi kaum Cina di Malaysia dari segi makanan, pakaian meskipun permainan. Antara makanan tradisional kaum Cina ialah Yee Sang dan Nian Gao (kuih bakul) yang tidak boleh dikecualikan pada perayaan Tahun Baru Cina, Bak Kut Teh dan kuih bulan. Tambahan pula, pakaian tradisional mereka termasuklah Hanfu dan Cheongsam. Bagi permainan tradisional, kaum Cina popular dengan Xiang Qi (catur) dan Mahjong.

Kaum India

Dengan populasi sekitar 2 juta setakat tahun 2020, kaum India merupakan antara tiga etnik majoriti di Malaysia. Dengan populasi tersebut, kaum India mengambil komposisi sebanyak 6.9 peratus daripada keseluruhan komposisi etnik di Malaysia.

Mengikuti Perlembagaan Malaysia, kaum India juga merupakan kaum yang tidak terikat kepada agama Islam atau mana-mana agama. Oleh itu, kaum India adalah bebas untuk menganuti dan mengamalkan agama yang digemari mereka. Walau bagaimanapun, kebanyakan kaum India di Malaysia beragama Hindu. Oleh itu, makanan yang mengandungi daging lembu adalah dihindari oleh kaum India. Terdapat juga sebahagian kaum India yang menghindarkan diri daripada makanan yang mengandungi khinzir atau babi.

Selain itu, bahasa utama kaum India di Malaysia ialah Bahasa Tamil. Di samping itu, kaum India juga mempunyai dialek mereka seperti Malayalam, Telugu, Bengali, Hindi dan Panjabi. Walau bagaimanapun, tulisan utama bagi kaum India di Malaysia ialah Bahasa Tamil.

Terdapat juga beberapa tradisi kaum India di Malaysia dari segi makanan, pakaian dan permainan. Antara makanan tradisional bagi kaum India ialah murukku, tosai serta biryani. Tambahan pula, Dhoti dan Sari merupakan pakaian tradisional mereka. Bagi permainan tradisional, kaum India popular dengan Chaturanga (catur) dan Kabadi.

Kadazan-Dusun

Etnik Kadazan-Dusun merupakan kumpulan etnik yang terbesar di Negeri Sabah di Malaysia dengan mengambil komposisi hampir 30 peratus daripada keseluruhan jumlah penduduk di Negeri Sabah. Walau bagaimanapun, bangsa ini merupakan etnik minoriti di Malaysia.

Sebahagian etnik Kadazan-Dusun ini beragama Islam dan sesetengah beragama Kristian. Terdapat juga kaum Kadazan-Dusun yang masih mengamalkan kepercayaan animisme. Oleh itu, etnik ini mempercayai bahawa roh orang mati akan pergi ke Gunung Kinabalu dan ke syurga atau neraka apabila tiba masanya untuk roh itu pergi.

Terdapat juga beberapa tradisi suku kaum Kadazan-Dusun dari segi makanan, pakaian dan tarian. Antara makanan tradisional bagi kaum Kadazan-Dusun ialah Hinava, Noosom, Panaasakan, Bosou dan Manuk Lihing. Tambahan pula, Sinuanga dan kemeja berwarna hitam baldi dan berlengan panjang serta tengkolok Sigah merupakan pakaian tradisional kaum ini. Bagi tarian tradisi, kaum Kadazan-Dusun amat terkenal dengan Tarian Sumazau.

Kaum Iban

Kaum Iban merupakan kumpulan etnik minoriti di Malaysia yang berasal daripada Sarawak. Walau bagaimanapun, masyarakat kaum Iban merupakan suku kaum terbesar di Negeri Sarawak.

Kaum Iban menyembah Tuhan yang dikenali sebagai Singalang Burung dan Tuhan Burung Peperangan. Pada masa kini, kebanyakan mereka sudah menganut agama Kristian. Namun, mereka amat menekankan pantang larang semasa mengandung dan selepas bersalin.

Terdapat juga tradisi suku kaum Iban di Malaysia. Antaranya ialah Perayaan Hari Gawai. Perayaan ini disambut setiap tahun pada 1 dan 2 hari bulan Jun. Ia membawa makna berakhirnya musim menuai padi. Selain itu, Umai, Hinava Ginapan dan Kuih Sarang Semut merupakan makanan tradisional mereka. Pakaian tradisional mereka dilengkapi dengan manik-manik.

Kaum Sikh

Dengan populasi hanya sekitar 100 ribu di Malaysia setakat Disember 2019, etnik Sikh merupakan kumpulan etnik minoriti di Malaysia. Etnik Sikh dibawa ke Malaysia semasa zaman penjajahan British untuk menjawat jawatan seperti polis, sekuriti dan askar.

Kebanyakan dalam kalangan Sikh di Malaysia beragama Sikhisme. Mereka yang ingin memasuki agama tersebut perlu meminum Air Amrit melalui upacara Amrit Sanskar. Etnik Sikh menamakan Tuhan mereka sebagai Sach (kebenaran). Oleh itu, mereka menerima teori Karma.

Terdapat juga tradisi etnik Sikh di Malaysia dari segi pakaian, makanan dan perayaan. Pakaian tradisional bagi etnik Sikh ialah Kurta, Turban dan Salwar Kameez. Tambahan pula, Chapati, Sabhi dan Daal merupakan makanan tradisional mereka. Bagi perayaan, etnik Sikh di Malaysia menyambut Perayaan Vaisakhi. Perayaan ini menandakan bermulanya tahun menuai baru dan musim suria baru.

- **Jenis-jenis Permainan Tradisional Kaum-kaum di Malaysia**

Masyarakat yang berbilang kaum di Malaysia mewujudkan pelbagai jenis kebudayaan yang digarap daripada keturunan masing-masing. Kebudayaan tersebut disatukan dan menjadi satu kebudayaan yang unik kerana setiap keturunan mempunyai adatnya dan membentuk kebudayaan masing-masing. Permainan tradisional telah berupaya membentuk sebahagian daripada kehidupan yang dialami oleh nenek moyang masyarakat masing-masing. Asas penting yang menjamin kesinambungan permainan tradisional pada masa dahulu ialah keseragaman cara hidup nenek moyang kita. Malah sejak dari kecil lagi, mereka sudah membiasakan diri dengan keadaan yang demikian. Sebahagian permainan tradisional sudah kurang dimainkan atau hampir dilupakan dan hanya diketahui oleh ibu bapa atau datuk nenek kita sahaja. Tetapi, ada juga yang masih lagi dimainkan oleh kanak-kanak sehingga hari ini.

Kaum India

- **Kho-kho**

Kho-Kho ialah antara permainan tradisional yang popular di kalangan kaum India. Permainan tersebut berasal dari Maharashtra. Menurut kepada sejarawan, Kho-Kho berasal daripada pengubahsuaian satu permainan yang bernama 'Lari dan kejar' di mana seorang pemain akan berlari dan mengejar serta menyentuh pemain lain. Permainan kho-kho ini memerlukan kecergasan fizikal pemain serta pergerakan yang fleksibel untuk mengelirukan peserta-peserta lain. Permainan ini juga bersifat untuk membangunkan ketaatan, disiplin, kesukanan, dan kesetiaan antara ahli pasukan.

Bagi permainan kho-kho, setiap kumpulan haruslah mempunyai 12 pemain. Namun, hanya 9 daripadanya akan bermain dalam satu perlawanan. Terdapat 2 giliran dalam permainan kho-kho ini. Setiap giliran mengambil masa lebih kurang 7 minit untuk acara lari dan kejar. Bagi kumpulan pengejar (chaser), 8 pemain akan berada di tengah setiap 8 kotak yang terdapat di padang permainan. Setiap 8 peserta ini akan duduk dalam kedudukan yang bertentangan secara berselang-selang. Manakala, pemain yang ke-9 akan bertindak sebagai pengejar. Sasaran bagi setiap pengejar ialah menyentuh pemain lawan dengan menggunakan tapak tangan. Pemain lawan akan tersingkir apabila pengejar menyentuhnya dengan tapak tangan tanpa melakukan "foul", pemain lawan telah melebihi had garisan dengan sendirinya ataupun lambat sampai ke had garisan. Pengejar boleh menukar giliran mengejar dengan menyentuh ahli pasukannya yang lain sambil menjerit "Kho Kho". Pemain yang disentuh kemudiannya akan menjadi pengejar dan begitulah ia akan diteruskan. Selepas 2 giliran rehat 5 minit diberikan untuk menyegarkan diri.

Permainan ini memerlukan, keluasan petak padang 27mX15m. Kho-Kho boleh dimainkan oleh semua orang dari semua peringkat umur. Permainan ini dimainkan di kawasan yang lapang dan peralatan yang diperlukan adalah dua tiang sahaja. Biasanya permainan berlangsung tidak lebih daripada 37 minit, disebabkan semua peserta akan bermula berasa kepenatan.

- **Chaturanga**

Catur mungkin merupakan permainan paling hebat yang pernah dicipta oleh manusia. Permainan ini juga mempunyai konsep seperti catur. Ia sering dimainkan oleh orang-orang

yang mempunyai pemikiran hebat. Adakah anda pernah memikir asal-usul permainan catur kerana disinilah terdapat jawapannya? Terlalu banyak mitos dan dakwaan yang menyelubungi permainan ini membuatnya sedikit unik. Walau bagaimanapun, versi yang paling boleh dipercayai ialah catur telah dicipta di India antara abad ke-5 hingga abad ke-7. Permainan yang dimainkan di atas papan permainan itu digelar sebagai Chaturanga.

Permainan Chaturanga ini mempunyai pelbagai keunikan yang sendiri dan factor ini yang membezakannya daripada catur moden kerana ia tidak mempunyai karakter seperti castle, Queen atau bishop tetapi mempunyai Kenderaan Kuda (Chariot), Jeneral dan Gajah.

Sejak awal permainan ini sudah memperkenalkan dua pihak yang bermain, perbedaan buah catur dengan kekuatan yang berbeda, dan kemenangan tergantung pada buah terakhir, atau dalam catur modern ditandai dengan tumbangnya sang raja. Kemenangan juga boleh berlaku apabila atau melalui penaklukan terhadap raja lawan.

Dalam terminologi sanskrit, "Chaturanga" bererti "memiliki empat bagian" dan dalam puisi epos kepahlawanan kata itu juga berarti "tentara." Nama itu sendiri bersumber dari sebuah formasi pertempuran dalam epos Mahabrata yang terkenal di India. Chaturanga adalah sebuah simulasi permainan perang guna memperlihatkan kekuatan strategi militer India pada saat itu. Terdapat 3 jenis papan yang terkenal untuk bermain Charuranga di India iaitu Papan Ashtapada, Papan Dasapada, dan Saturankam.

- **Kabaddi**

Menurut laman web resmi World Kabaddi Federation, sejarah kabaddi bertautan dengan sebuah hikayat di manuskrip kuno Mahabaratha. Hikayat ini pun mula menyebar dan seiring perubahan peradaban, strategi perang Kurawa itu berubah menjadi permainan tradisional. Muncul pula berbagai variasi bentuk permainan dengan banyak nama di tiap wilayah dan antaranya ialah kabaddi.

Dalam satu permainan, 2 pasukan dibentuk yang terdiri daripada 7 pemain. Gelanggang yang digunakan adalah 12.5m x 10m (separuh daripada gelanggang bola keranjang). Setiap pasukan mengandungi pemain simpanan (substitute) seramai 5 orang. Permainan ini dilangsungkan selama 20 minit. 5 minit setengah diperuntukan untuk rehat semasa pertukaran gelanggang. Satu pasukan akan menghantar penyerang kepada pasukan pihak lawan, yang mana bertujuan untuk menyentuh salah seorang daripada pemain pihak lawan sebelum patah balik kepada pasukannya. Pemain yang telah disentuh akan terkeluar dan meninggalkan padang. Sementara itu, pihak pertahanan membentuk sebuah rantai seperti berpegangan tangan antara satu sama lain. Jika rantai itu terputus, salah seorang pemain pertahanan akan meninggalkan padang. Objektif pertahanan adalah untuk menghentikan penyerang balik ke pasukannya sebelum berhenti berehat. Jika penyerang berhenti sebelum sampai ke destinasi, penyerang itu akan meninggalkan padang.

Pemain juga boleh melepasi sempadan garisan atau bahagian badan mencecah tanah di luar garisan, kecuali semasa bertempur dengan pasukan pihak lawan. Setiap pemain yang terkeluar, pihak lawan akan mendapat mata. Pasukan yang skor dua mata bonus, yang

dipanggil lona, manakala semua pihak lawan akan tersingkir. Pada akhir perlawanan, pasukan yang mengumpul mata tertinggi akan menang. Pemain adalah berdasarkan kesesuaian umur dan berat, iaitu biasanya lelaki yang sado. Permainan ini terdiri daripada satu pengadil, dua pembantu pengadil, satu penjaring dan dua pembantu penjaring.

Kaum Cina

- Mahjong

Mahjong berasal dari China pada 3000 hingga 4000 tahun yang lalu. Menurut catatan sejarah, mahjong muncul sebelum zaman Dinasti Shang lagi, iaitu kira-kira 1600 tahun sebelum Masihi. Dulu mahjong merupakan permainan diraja dan golongan bangsawan yang memerintah. Dengan evolusi dalam sejarah yang panjang, mahjong beransur-ansur diperkenalkan kepada rakyat. Cara permainannya hari ini hampir sama dengan permainan tersebut pada zaman pertengahan Dinasti Qing.

Matlamat utama permainan ini adalah untuk membentuk satu set gabungan atau kumpulan buah mahjong ini dengan sebanyak 14 biji buah mahjong. Orang pertama yang berjaya mengumpulkannya akan menang. Namun, disebabkan kaedah untuk membentuk gabungan ini bermacam-macam kerana kepelbagaian cara pemikiran pemain dan peraturan yang berlainan di kawasan yang berbeza-beza, maka permainan mahjong ini menjadi lebih kompleks dan mencabar. Pemain mahjong memerlukan kemahiran, kecekapan mengatur, strategi, dan mengira untuk menang dengan mudah. Ada juga yang mengatakan bahawa nasib memainkan peranan penting.

Mahjong ialah sejenis permainan dalaman yang dimainkan oleh 4 orang pemain. Ia amat popular, bukan hanya di dalam negeri China, malah juga dalam kalangan orang Cina di seluruh dunia. Permainan ini menggunakan kepingan kad atau plastik tebal yang berbentuk segi empat bujur. "Buah" mahjong ini dibahagikan kepada 3 jenis iaitu "Bing", "Tiao" dan "Wan". Terdapat 4 set sejenis buah mahjong ini dengan bunga yang serupa dan dinamakan dari 1 hingga 9, dan menjadikan jumlahnya 108 biji. Selain itu, terdapat 36 lagi buah tambahan dan gantian. Ini bermakna, jumlah kesemua buah mahjong ini ialah 144 biji.

Di China Mahjong telah menjadi sebuah permainan yang dimainkan oleh semua lapisan masyarakat di bandar dan kawasan pedalaman. Ia juga mula berevolusi menjadi pertandingan. Pada tahun 1920-an, mahjong bukan hanya popular di Asia, malah popular juga di negara-negara Eropah dan Amerika. Pada masa itu, buah mahjong yang dieksport malah bertulis dengan angka Arab dan huruf Inggeris. Dengan perkembangan sains dan teknologi, perisian permainan mahjong telah dibina pada tahun-tahun kebelakangan ini, sehingga mahjong menjadi sejenis permainan komputer yang popular.

Mahjong juga bermula menjadi sebagai alat perjudian. Oleh sebab itu, terdapat orang yang berpendapat bahawa mahjong ialah satu asal usul dosa manusia, walaupun ada yang hanya beranggapan ia harta karun negara. Sewajarnya, mahjong tidak patutlah dikaitkan dengan perjudian. kerana permainan ini bukan sahaja berjaya menyebarkan budaya tradisi China, dan mendorong pembangunan tamadun rohaniah, malah memenuhi keperluan rakyat yang semakin meningkat. Di Malaysia terdapat persatuan-persatuan yang mengadakan seminar tentang teori mahjong, pertandingan mahjong dan tinjauan sampel berulang kali dan

membuktikan bahawa permainan mahjong ini boleh wujud dan dikembangkan sebagai acara pertandingan sukan yang sihat dan bertamadun di Malaysia.

- **Xiangqi**

Catur Xiangqi yang juga digelar "Xiangxi" atau "Ju Zhong Xi" ini berevolusi dari sejenis judi sebelum zaman Dinasti Qin dan sejenis Catur Enam yang popular pada penghujung Zaman Berperang Chunqiu pada tahun 770 sebelum Masihi hingga tahun 476 sebelum Masihi. Permainan ini menggunakan bidak-bidak, iaitu sama dengan buah seperti di catur. Terdapat bidak raja, patih, gajah, kuda, benteng, dan prajurit. Bidak raja dalam catur Cina hanya bisa dijalankan di empat kotak, konon sesuai dengan fungsi raja yang tidak boleh keluar di lingkungan istana. Bidak gajah dijalankan di kotak empat miring dan tidak menyeberang ke daerah lawan. Bidak kuda, benteng, dan prajurit langkahnya hampir sama dengan catur biasa.

Keunikan yang terdapat dalam permainan ini adalah adanya buah Meriam, yang mempunyai sifat gerak seiras dengan buah benteng, namun jika hendak menyerang buah ini harus melompati satu buah lain, baik buah musuh maupun buah kawan.

Kaum Iban

- **Tibow**

Tibow atau Pisa' Tibow adalah salah satu permainan tradisi yang diwarisi oleh etnik Melanau dan Iban Sarawak. Permainan ini biasanya dimainkan sewaktu berlangsungnya Pesta Kaul yang merupakan perayaan unik dari etnik Melanau dan juga Iban di Sarawak yang dirayakan setiap tahun.

Tibow iaitu sejenis permainan buaian gergasi pula merupakan antara permainan tradisi yang wajib ada apabila pesta ini berlangsung. Permainan Tibow ini sebenarnya adalah salah satu simbol perpaduan dan bersuka-ria dan merupakan tarikan kepada pemuda-pemuda yang berani sahaja kerana banyak aksi-aksi berbahaya yang dilakukan sewaktu bermainnya.

Tibow lazimnya dimainkan di kawasan tanah lapang dan luas biasanya di belakang atau hujung kampung. Biasanya, tapak untuk permainan tersebut haruslah lembut dan tidak mempunyai batu-batu yang keras. Ada juga sesetengah orang yang bermain di pasir bagi tujuan mengelakkan para pemain yang jatuh hayunan daripada mendapat sebarang kecederaan parah.

Tibow ini didirikan dengan dua tiang kayu yang panjang masing-masingnya melebihi 30 kaki sebagai tiang tibow ini, selain beberapa batang kayu sederhana sebagai tangga rak, rotan sega dan daun muda pula digunakan untuk membentuk penghayun manakala set canang dan gendang melela pula dipalu bagi memeriahkan dan menambahkan gempar suasana. Rotan yang berhayun inilah nanti akan dilompat oleh seorang pemain dan kemudiannya, diikuti pemain lain sehingga tibow tidak berdaya berayun lagi. Bagi pembaca permainan ini mungkin berasa agak mudah tetapi sebenarnya hanya lelaki yang berani akan mampu mencuba permainan ini kerana ketinggiannya serta kelasakannya sugar digambarkan.

Kaum Dusun

- Rampanau

Permainan tradisional rampanau merupakan sejenis permainan tradisional yang terkenal dalam kalangan masyarakat Dusun di Sabah. Pada zaman dahulu permainan ini sering dikait rapat dengan kekuatan. Permainan ini biasanya hanya digemari oleh lelaki. Perkataan “rampanau” berasal daripada perkataan “mamanau” dalam Bahasa Dusun yang bermaksud berjalan.

Rampanau ini selalunya diperbuat daripada dahan sagu, kayu keras dan 2 batang buluh. Namun ia berbeza di setiap daerah, contohnya, di daerah Tambunan keseluruhan Rampanau ini diperbuat dari buluh. Buluh berkenaan berukuran kira-kira 3M hingga 10M. Dahan sagu dan kayu keras pula digunakan untuk meletakkan kaki semasa sukan dalam lubang yang ditebuk pada buluh yang berukuran kira - kira 8cm dan 5cm.

Rampanau ini kini hanya dapat kita saksikan pada keramaian Pesta Kaamatan dan jarang sekali dimainkan oleh masyarakat zaman ini akibat pengaruh arus pemodenan zaman. Pemain Rampanau ini akan menaiki batang buluh yang direka khas sebagai kasut tinggi dan direka dengan berbagai - bagai ketinggian mengikut selera pemainnya. Permainan ini memerlukan keseimbangan badan yang tinggi.

Kaum Melayu

- Congkak

Congkak merupakan sejenis permainan tradisional Melayu. Permainan ini telah wujud sejak zaman Kesultanan Melayu Melaka. Dalam permainan tradisional ini, alatan yang digunakan adalah papan congkak dan buah congkak. Sementara biji-biji congkak pula ialah guli-guli kaca, buah getah, biji saga, batu-batu kecil dan sebagainya. Setiap papan congkak hanya boleh dimainkan oleh 2 orang sahaja. Papan congkak mengandungi 14 lubang yang dipanggil "kampung". Terdapat 2 lubang besar di setiap hujung papan congkak. Lubang ini dipanggil "rumah". Biasanya papannya diperbuat dari kayu hutan seperti merbau, keruing, balau dan sebagainya. Terdapat juga papan congkak yang dibuat dari kayu rambutan, nangka dan sebagainya, mengikut kemampuan si tukang pembuat congkak.

Cara bermain permainan ini ialah 2 orang pemain duduk berhadapan menghadap papan congkak dan kedua-dua pemain akan mula dengan serentak. Mereka akan memasukkan buah satu demi satu di dalam lubang kampung dengan pergerakan dari kanan ke kiri hingga ke rumah dan kampung lawan. Gerakan diteruskan hingga buah yang terakhir pada tangan dimasukkan dalam kampung kosong di kawasan sendiri atau lawan dan pemain hendaklah berhenti, sekiranya buah itu jatuh atau mati di kampung sendiri. Pemain itu boleh menembak kampung lawan yang setentang dengan kampungnya iaitu mengaut kesemua buah (jika ada) di dalam kampung tersebut. Pihak lawan mengambil giliran meneruskan permainan hingga buahnya mati. Sekiranya buah terakhir jatuh di dalam rumah sendiri, pemain boleh meneruskan permainan dengan mengambil buah yang masih banyak di mana-mana kampung sendiri. Sekiranya buah terakhir jatuh di kampung kosong pihak lawan, maka

permainan itu mati di situ sahaja dan pihak lawan boleh memulakan permainan seterusnya hingga mati. Setelah tamat pusingan pertama, setiap pemain mengisi semula kampung dengan buah congkak dan jika ada kampung yang tidak cukup buah, ia dianggap terbakar. Kampung ini tidak boleh diisi apabila bermain pada pusingan yang kedua, ketiga dan seterusnya hingga pihak lawan mengaku kalah.

- **Sepak Raga**

Permainan sepak raga telah wujud sejak zaman Kesultanan Melayu Melaka. Pada masa itu permainan ini dimainkan oleh golongan bangsawan sahaja. Pada masa sekarang sepak raga lebih dikenali dengan nama sepak takraw. Ia bukan hanya dimainkan oleh orang Melayu sahaja tetapi bangsa-bangsa lain juga, malah ia telah dikenali di seluruh negara. Bola raga diperbuat daripada bilah-bilah rotan yang dianyam bulat seperti raga sebesar isi buah kelapa dua atau tiga lapis. Permainan ini dimulakan dengan salah seorang pemain melambung bola kepada rakannya dengan tangan. Rakannya itu akan menimang bola itu dengan kakinya sekali atau beberapa kali, sebelum menendangnya ke arah pemain lain. Pemain-pemain yang membentuk lingkungan atau bulatan itu mestilah bergilir-giliran menimang bola itu dan mengawalinya supaya tidak jatuh ke bawah. Jika bola itu jatuh, permainan dalam pusingan tersebut ditamatkan.

- Batu Seremban

Batu Seremban juga dikenali sebagai permainan Selambut atau Serembat. Permainan tersebut sering dimainkan di waktu lapang atau bila-bila masa sahaja. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh kanak-kanak perempuan sama ada secara individu atau berpasangan. Ianya dimainkan secara berkumpulan seramai 2 - 4 orang atau lebih. Biasanya ia menggunakan guli kaca, biji getah, ketul batu yang kecil atau ketulan-ketulan objek lain berbentuk bulat. Bilangan yang biasa digunakan sebanyak lima biji. Objek-objek ini dikenali sebagai buah dalam permainan Batu Seremban. Terdapat beberapa peringkat atau cara sambutan buah yang berlainan. Bermula dengan peringkat pertama yang mudah dengan menggunakan sebiji buah yang dinamakan sebagai buah satu hinggalah kepada peringkat lebih tinggi atau peringkat yang teratas dinamakan buah tujuh. Kebiasaannya apabila hendak menamatkan permainan, pemain akan mengira mata yang dikumpulkan semasa setiap kali menimbang. Siapa yang bilangan matanya paling banyak, dialah pemenangnya. Manakala yang sedikit, pemain tersebut kalah.

- **Bagaimana Perkembangan Teknologi Mengancam Permainan Tradisional**

Pada awal abad ke-20, teknologi manusia telah mula berkembang pesat, tahap kemajuan teknologi yang amat tinggi pada masa itu tidak pernah disaksikan oleh manusia yang hidup pada zaman tersebut. Perkembangan tersebut telah membawa kepada penciptaan teknologi yang tidak dapat disangka atau dibayangkan sebelumnya. Contohnya, manusia telah mencapai penjanaan dan penghantaran kuasa elektrik secara besar-besaran, penggunaan kereta menjadi biasa, senjata canggih seperti bom atom dicipta, dan sebagainya. Seterusnya, kemajuan teknologi tersebut telah menyumbang kepada penciptaan berbagai-bagai alat elektronik seperti komputer, pembukaan Internet kepada seluruh dunia pada tahun 1990-an, penciptaan telefon pintar dan media sosial pada abad ke-21, dan lain-lain. Kini, apabila kita melihat sekeliling kita, jelaslah bahawa manusia kini tidak dapat hidup tanpa teknologi moden kerana teknologi moden sedang digunakan dalam kebanyakan aktiviti harian bagi memudahkan kehidupan kita. Walau bagaimanapun, perkembangan teknologi juga telah mendatangkan banyak keburukan.

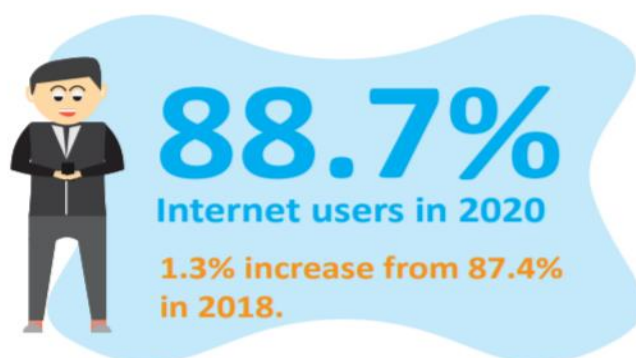
Berdasarkan kajian yang dijalankan, perkembangan teknologi merupakan ancaman yang besar kepada permainan tradisional di Malaysia. Seperti yang dinyatakan sebelum ini, Internet dan media sosial telah menjadi amat popular pada abad ke-21, boleh dikatakan bahawa penggunaan Internet dan media sosial merupakan salah satu kegiatan harian bagi kebanyakan manusia. Walaupun Internet dan media sosial amat berfaedah dan berguna, namun penggunaan keterlaluan akan menyebabkan ketagihan. Berdasarkan kajian dan tinjauan yang dijalankan oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia pada tahun 2020, pengguna Internet di Malaysia terdiri daripada 88.7% penduduk Malaysia dan 70.6%

daripada pengguna Internet tersebut menggunakan Internet selama sekurang-kurangnya 5 jam sehari. Statistik tersebut menunjukkan dengan jelas bahawa kebanyakan rakyat Malaysia ketagih terhadap Internet dan rakyat Malaysia lebih suka mengisi masa lapang mereka dengan menggunakan Internet dan media sosial. Hal ini kerana Internet atau media sosial mempunyai banyak kegunaan dan merupakan sumber hiburan yang mudah diperolehi berbanding dengan permainan tradisional. Contohnya, seseorang dapat menonton video dengan hanya menggunakan telefon pintar manakala seseorang itu perlu membebaskan diri untuk mencari bahan atau peralatan fizikal jika hendak bermain permainan tradisional. Oleh itu, jelaslah bahawa ketagihan rakyat Malaysia terhadap Internet dan media sosial telah menyebabkan mereka melupakan permainan tradisional.

Internet Users Survey 2020



Internet Users



Duration of daily use of Internet



Jadual dan statistik yang disediakan oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia.

Selain itu, melalui Internet dan media sosial, budaya asing selalu disebar secara besar-besaran ke seluruh dunia. Hal ini menyebabkan rakyat Malaysia, terutamanya generasi muda, mudah dipengaruhi oleh pelbagai budaya asing dari luar negara. Contoh budaya asing yang terkenal dan mempunyai pengaruh besar terhadap generasi muda termasuklah K-Pop, anime, sukan seperti bola sepak dan bola keranjang, dan lain-lain. Budaya-budaya asing tersebut selalunya paling terkenal di seluruh Internet dan media sosial. Apabila terdedah kepada budaya asing di media sosial, tentulah rakyat Malaysia yang suka mengikut “trend” akan mempunyai minat dalam budaya asing tersebut.

Merujuk kepada statistik yang diberikan oleh Twitter, negara Malaysia menduduki tempat ketujuh dalam senarai negara yang mempunyai paling banyak “tweet” tentang K-pop pada tahun 2020. Dalam kalangan murid sekolah pula, mereka juga sering berbual-bual tentang berita K-pop, anime, dan permainan video. Bagi aktiviti fizikal pula, mereka lebih berminat akan bola sepak, bola keranjang, badminton dan sebagainya berbanding dengan permainan tradisional. Ada juga sesetengah daripada kalangan murid yang langsung tidak pernah bermain permainan tradisional. Hal-hal tersebut membuktikan bahawa Internet dan media sosial mudah mempengaruhi generasi muda dan menyebabkan mereka melupakan permainan tradisional.

Di samping itu, perkembangan teknologi juga membawa kepada penciptaan permainan digital yang moden, atau biasanya dipanggil permainan video. Kini, boleh dikatakan bahawa permainan video telah menggantikan permainan tradisional di Malaysia, terutamanya dalam kalangan generasi muda. Berdasarkan analisis yang dibuat oleh Newzoo pada tahun 2020, terdapat sekitar 20.1 juta orang daripada rakyat Malaysia yang bermain

permainan video. Pada tahun 2019 pula, sekurang-kurangnya RM2.6 bilion telah digunakan oleh pemain Malaysia untuk membeli permainan video atau barangan digital dalam permainan video. Hal ini menjelaskan bahawa generasi muda mempunyai minat yang amat tinggi untuk bermain permainan video manakala permainan tradisional telah dipinggirkan.

Terdapat pelbagai faktor permainan video lebih disukai berbanding dengan permainan tradisional. Antaranya ialah permainan video yang moden memberi peluang dan kebebasan kepada pemain untuk meneroka dunia fantasi yang luas dan menarik dalam permainan tersebut. Faktor ini ada pengaruh yang besar terutamanya kerana kebebasan manusia hari ini adalah terkawal disebabkan oleh pandemik COVID-19. Seterusnya, kebaruan atau kepelbagaian juga merupakan faktor yang menjadikan permainan video lebih menarik daripada permainan tradisional. Merujuk kepada artikel oleh GamingShift, terdapat sekitar 1.1 juta permainan video di seluruh dunia pada tahun 2020. Permainan tradisional pula mempunyai jumlah yang amat kecil sahaja. Kepelbagaian permainan video amat berpengaruh kerana apabila pemain bosan dengan sesuatu permainan video, masih terdapat banyak lagi yang boleh dicuba untuk pengalaman yang baharu. Tambahan pula, kebanyakan permainan video sebenarnya tidak mudah menjadi membosankan kerana terdapat banyak cara permainan, manakala kebanyakan permainan tradisional biasanya mempunyai satu cara permainan sahaja.

Apabila permainan video semakin popular, E-Sukan, iaitu pertandingan permainan video juga menjadi suatu sensasi dunia. Semakin banyak pemain permainan video berminat menjadi pemain E-Sports profesional, oleh itu mereka meluangkan kebanyakan masa lapang mereka untuk berusaha dan berlatih supaya dapat bertanding dalam pertandingan E-Sukan. Hal ini kerana banyak pemain E-Sukan profesional mendapat gaji yang lumayan dan mencapai kemasyhuran di peringkat dunia. Kalau permainan video dapat membuka jalan ke arah kerjaya yang bergaji lumayan dan dipandang tinggi oleh banyak orang, tentulah generasi muda lebih berminat akan permainan video dan tidak peduli akan permainan tradisional. Hal ini disebabkan kebanyakan orang muda sekarang mempunyai pemikiran materialistik dan lebih suka kemasyhuran dan populariti.



Team Liquid yang menjadi juara dalam satu pertandingan permainan Counter Strike: Global Offensive, yang diadakan oleh ESL di Cologne pada tahun 2019.

- **Kesan-kesan Permainan Tradisional Dilupakan**

Sejak dahulu lagi, permainan tradisional disembarkan sehingga ke hari ini. Permainan tradisional sangat penting kepada negara and bangsa. Permainan tradisional boleh membawa banyak faedah kepada rakyat and negara. Permainan tradisional merujuk kepada permainan budaya yang sudah diamalkan oleh sesebuah masyarakat untuk satu tempoh yang tertentu sebagai pengisi masa lapang. Antara jenis permainan tradisional tersebut termasuklah congkak, wau, gasing, galah panjang dan sebagainya. Namun begitu pada zaman ini, permainan tradisional semakin dilupakan oleh ramai budak. Ramai orang yang bermain dengan permainan tradisional pada hari ini sudah banyak menurun berbanding dengan masa dahulu. Generasi muda belum sedar tentang kepentingan permainan kepada negara dan bangsa. Jika permainan tradisional kena dilupakan oleh orang muda hari ini, banyak hal yang buruk akan berlaku kepada negara dan rakyat. Jika permainan tradisional dalam negara kita lenyap, negara akan mempunyai penampilan yang lebih berbeza kepada masyarakat.



Salah satu kesan permainan tradisional dilupakan ialah industri pelancongan akan terjejas. Contohnya, ramai pelancong datang untuk mengunjungi permainan tradisional Malaysia seperti congkak di Sarawak. Bukan sahaja permainan congkak, permainan

tradisional lain pun dikenali oleh ramai pelancong. Permainan tradisional negara kita sangat digemari oleh pelancong asing. Jika permainan tradisional negara kita semakin dilupakan, hal ini akan menjadi masalah yang sangat serius kepada masyarakat and negara. Walaupun permainan tradisional hanya sebahagian daripada sebab melancong di Malaysia yang menarik perhatian pelancong dari negara-negara lain, tetapi industri pelancongan dan ekonomi negara akan terjejas jika permainan tradisional ditinggirkan oleh masyarakat Malaysia. Kesan ini cukup untuk menerangkan kepentingan permainan tradisional kepada negara.

Selain itu, kesan permainan tradisional dilupakan juga ialah hubungan antara pelbagai kaum mungkin akan menjadi tidak harmoni. Contohnya, kalau permainan tradisional dilupakan, isu perkauman atau salah faham tentang budaya kaum lain akan berlaku. Kadangkala, pertengkaran yang disebabkan oleh perbezaan kaum tidak dapat dielakkan. Oleh itu, permainan tradisional boleh menjadi medium untuk mengukuhkan hubungan antara berbilang kaum. Permainan tradisional boleh menyebabkan seseorang berkawan dengan orang lain tanpa menghiraukan warna kulitnya. Apabila masyarakat negara bermain menggunakan permainan tradisional, komunikasi dengan orang lain juga boleh meningkatkan hubungan dengan orang lain dari kaum yang berbeza.



Tambahan pula, kegemilangan aset budaya bangsa negara kita akan terancam jika permainan tradisional dilupakan oleh generasi muda. Hal ini demikian kerana permainan tradisional ialah ciptaan nenek moyang kita yang melambangkan ciri-ciri kebudayaan bangsa kita. Permainan tradisional tidak boleh dipindahkan bersama dengan permainan elektronik atau permainan siber. Alat permainan tradisional merupakan sesuatu seni budaya yang amat unik dan terunggul. Oleh itu, jika permainan tradisional secara beransur-ansur dilupakan oleh generasi muda, permainan tradisional akan lenyap dari permukaan bumi kita. Jika permainan tradisional kita lenyap dari permukaan bumi kita, apakah kebudayaan yang boleh ditemui oleh masyarakat negara kita untuk memperlihatkan maruah bangsa? Oleh hal yang demikian, generasi muda pada hari ini perlulah mewarisi budaya permainan tradisional kepada generasi seterusnya.

Lebih-lebih lagi, budak-budak kini juga tidak akan mendapat faedah yang akan dibawa oleh permainan tradisional. Contohnya, budak-budak boleh belajar tentang nilai bekerjasama dan sifat persaingan antara satu sama lain apabila bermain menggunakan permainan tradisional dengan kawan-kawan mereka. Satu lagi contoh yang lain pula, badan budak-budak kini lebih lemah berbanding dengan budak-budak dahulu. Hal ini sedemikian kerana dengan

bermain permainan tradisional, budak-budak terpaksa berlari, berlompat, memanjat dan berjalan. Tindak-tanduk tersebut boleh menguji kekuatan badan budak-budak dan memastikan mereka mempunyai badan yang sihat dan otak yang cergas. Selain daripada contoh di atas, juga ada banyak kesan permainan tradisional dilupakan yang menjejaskan budak-budak kini. Budak-budak pada zaman ini akan ketagih dengan permainan mobil dan permainan komputer menerusi kelenyapan permainan tradisional. Oleh itu, budak-budak pada zaman ini perlulah berani mencuba dan bermain dengan pelbagai permainan tradisional yang wujud dalam kebudayaan negara kita pada masa lapang.

Kesan-kesan permainan tradisional dilupakan oleh generasi muda yang telah dikatakan di atas telah menjadi contoh yang baik untuk menunjukkan kepentingan permainan tradisional kepada bangsa dan negara. Tidak dapat dinafikan bahawa permainan tradisional boleh membawa banyak kebaikan kepada manusia. Justeru, generasi muda hari ini bertanggungjawab untuk melestarikan khazanah negara ini dari generasi ke generasi masa depan seperti peribahasa, “Tak lapuk dek hujan, tak lekang dek panas.”

CADANGAN

Untuk menyelamatkan permainan tradisional di negara kita, kita mesti mempopularkan permainan-permainan tradisional untuk menyampaikan warisan dan tradisi budaya ke generasi baru. Era teknologi kini telah mengubah kehidupan generasi baru, orang pada era ini menggunakan telefon bimbit dan alat elektronik untuk bermain permainan baru dengan kerap tetapi hal ini telah menyebabkan mereka tidak pernah memperhatikan aktiviti warisan dan budaya mereka. Kita tidak boleh memberhentikan kemajuan teknologi baru tetapi kita boleh membawa tradisi masa lalu dan tradisi permainan ke dalam teknologi terkini. Untuk berbuat demikian, terdapatnya beberapa cadangan yang boleh diaplikasikan oleh masyarakat kita.

Cadangan yang pertama ialah kita boleh menjalankan aktiviti-aktiviti permainan tradisional dengan ibu bapa atau ahli keluarga lain untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi baru. Sekiranya seseorang itu merupakan ibu bapa atau penjaga, mereka boleh menghadiahkan permainan tradisional kepada anak-anak mereka. Dengan ini, bolehlah mereka mempopularkan permainan-permainan tradisional dalam kalangan generasi baru dan menjadi buah mulut terutama mereka. Ibu bapa juga boleh menggalakkan anak-anak menonton permainan tradisional dalam televisyen untuk meningkatkan peluang anak mereka untuk menyentuh topik permainan tradisional.

Selain itu, sekolah negara kita juga boleh melakukan aktiviti-aktiviti permainan tradisional atau menyampaikan warisan dan tradisi seperti permainan tradisional melalui kelab-kelab sekolah. Sebagai contoh, kelab permainan tradisional boleh mengadakan

pertandingan tahunan permainan tradisional untuk menggalakkan pelajar menyertai pertandingan permainan tradisional. Hal ini akan mendorong generasi baru untuk menyertai kelab permainan tradisional dan menimbulkan rasa senorok apabila mereka melibatkan diri aktiviti kelab tersebut.

Seterusnya, kita boleh mengadakan program kebudayaan yang melibatkan pelajar sekolah dari negeri lain di Malaysia untuk bercampur serta bersosial antara satu sama lain, dan saling memahami keindahan tradisi dan asal-usul permainan-permainan tradisional dari pelbagai sudut negara kita. Hal ini akan memberi kesedaran kepada pelajar dari seluruh negara tentang kepentingan melindungi dan mengekalkan permainan tradisional. Keinginan generasi tua seperti golongan guru-guru dan ibu bapa untuk melindungi warisan negara kita juga akan difahami oleh generasi muda dan menimbulkan rasa minat dalam minda anak.

Di samping itu, generasi baru kerap menggunakan telefon bimbit untuk bersosial antara satu sama lain pada masa ini. Kita boleh menggunakan kemudahan sosial tersebut untuk mendorong generasi-generasi muda bermain permainan-permainan tradisional. Dengan menggunakan teknologi masa kini, kita boleh memaparkan pelbagai gambar dalam Facebook, Instagram, Twitter atau media sosial yang lain untuk mempopularkan permainan-permainan tradisional dan menggalakkan penerusan tradisi negara kita. Kita juga boleh mencipta aplikasi-aplikasi permainan tradisional yang wujud di negara kita untuk menarik minat generasi muda. Aplikasi-aplikasi tersebut juga boleh digunakan untuk menyebarkan tradisi negara kita ke luar negara.

Akhir sekali, kerajaan juga perlu memainkan peranan dalam usaha mengekalkan permainan tradisional di negara kita. Mereka boleh menghulurkan bantuan dalam hal ini dengan mengagihkan dana secara konsisten kepada penggiat permainan tradisional agar mereka dapat mengadakan acara atau pertandingan berkaitan permainan tradisional. Dengan dana dan modal yang disediakan oleh kerajaan, mereka boleh mengiklankan dan menyebarkan permainan tradisional dengan lebih mudah dan efektif. Selain itu, mereka boleh memberi inspirasi kepada generasi baru dan mendorong mereka untuk turut menyertai acara-acara sebegini. Hal ini akan membolehkan kita menemui anak muda yang mempunyai bakat dalam permainan tradisional dan anak muda yang mampu meningkatkan imej negara melalui pertandingan permainan tradisional.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi yang masih berlaku kini telah mendatangkan banyak faedah kepada masyarakat. Walaupun begitu, hal ini telah menimbulkan isu globalisasi yang tidak dapat dielakkan dan isu ini telah menyebabkan banyak warisan negara kita yang menarik kian dilupakan oleh masyarakat, seperti permainan tradisional di negara kita.

Malaysia kita mempunyai banyak kaum yang berbeza, dan setiap kaum ini yang terdapat dalam negara kita mempunyai permainan tradisional yang tersendiri. Antara permainan tradisional di negara kita yang boleh dimainkan, terdapat juga permainan tradisional yang mempunyai acara sukan sendiri yang memberikan anugerah yang lumayan kepada pemenang acara sukan tersebut sedangkan kebanyakan masyarakat negara kita tidak mengetahui tentang fakta ini. Dengan ini, jelaslah bahawa permainan tradisional di negara kita masih mempunyai kepentingannya dalam sistem negara kita.

Kebanyakan kesan ilmu permainan tradisional dilupakan oleh masyarakat adalah berunsur buruk. Hal ini adalah kerana identiti negara kita akan terjejas dan masyarakat kita akan menghilangkan satu lagi perkara yang boleh membezakan diri mereka dengan masyarakat negara asing. Jika masyarakat melupakan ilmu permainan tradisional di negara kita, industri-industri di negara kita yang bergantung kepada permintaan permainan tradisional di pasaran juga akan turut menyeksa kerana kesan buruk yang akan ditimpa oleh mereka seperti pengangguran, kerugian wang, masalah perniagaan dan lain-lain.

Cara perkembangan teknologi mengancam kedudukan permainan tradisional juga telah disiasat dan difahami. Hal ini adalah untuk memberikan inspirasi kepada masyarakat kita untuk mengeluarkan pelbagai penyelesaian masalah berdasarkan faktor-faktor tersebut yang telah dikenal pasti. Dengan berbuat demikian, kesan ancaman perkembangan teknologi terhadap kedudukan permainan tradisional dapat dikurangkan ke tahap yang minimum. Sebagai contoh, sudah dikenal pasti bahawa pengenalan e-sukan telah merampas perhatian masyarakat daripada permainan tradisional. Oleh itu, kerajaan boleh mengadakan acara permainan tradisional yang berasaskan konsep e-sukan untuk mendapatkan perhatian orang ramai. Rakyat juga boleh menjadi pencipta atau peserta acara e-sukan permainan tradisional tersebut untuk menambahkan pencapaian negara kita.

Kesimpulannya, untuk menyelamatkan ilmu permainan tradisional di negara kita, semua lapisan masyarakat negara kita mestilah memainkan peranan masing-masing supaya dapat mendidik masyarakat kini dan generasi baru tentang keindahan dan kepentingan mengekalkan permainan tradisional di Malaysia.

RUJUKAN

11 Makanan Tradisional Iban (Ada Yang Best Kena Cuba). (n.d.). Saji.my. Retrieved 10 February 2021, from <https://saji.my/makanan-tradisional-iban/>

Abdullah, A.S. (2018, December 23). Permainan tradisional jangan dilupakan. *Sinar Harian*. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.sinarharian.com.my/article/3740/EDISI/Pahang/Permainan-tradisional-jangan-dilupakan>

Adair, C. (2020). *15 Reasons People Play Video Games*. Game Quitters. Retrieved 29 January 2021, from <https://gamequitters.com/15-reasons-people-play-video-games/>

APS News. (2008). *This Month in Physics History*. October 1958: Physicist Invents First Video Game. Retrieved 4 April 2021, from <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=in%20Physics%20History-,October%201958%3A%20Physicist%20Invents%20First%20Video%20Game,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house>

Arumugam, T. (2020, 18 January). VMY2020:Tourists drawn to Malaysia's diversity. *News Straits Times*. Retrieved 28 January 2021, from <https://www.nst.com.my/news/nation/2020/01/557590/vmy2020tourists-drawn-malaysias-diversity>

Azemi, M. (2013). *Esei: Faktor Permainan Tradisional Dipinggirkan* [Blog]. Retrieved 29 January 2021, from <https://mohamadazemi2013.blogspot.com/2013/07/esei-faktor-permainan-tradisional.html>

Buchanan, R.A. (2020). *History of technology*. Britannica. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.britannica.com/technology/history-of-technology/The-20th-and-21st-centuries>

CRRC (Consumer Research and Resource Centre). (2010). *Norton Online Family Report 2010 Reveals 87 Percent Of Malaysian Kids Have Had A Negative Online Exp*. Malaysia. Retrieved from http://www.crrc.org.my/crrc/index.php?option=com_content&view=article&id=371:norton-online-family-report-2010-reveals-87-percent-of-malaysian-kids-have-had-a-negative-online-exp&catid=52:other-related-news&Itemid=80

Daus, J.E. (2010). *Adat Dan Budaya Etnik Di Malaysia* [Blog]. Retrieved 10 February 2021, from <http://bmpengurusan2010.blogspot.com/2010/09/kaum-iban.html>

Department of Statistics Malaysia Official Portal. (2021). *Current Population Estimates, Malaysia, 2020*. Retrieved 10 February 2021, from https://www.dosm.gov.my/v1/index.php?r=column/cthemeByCat&cat=155&bul_id=OVByWig5YkQ3MWFZRTN5bDJiaEVhZz09&menu_id=L0pheU43NWJwRWVSZklWdzQ4TlhUUT09

Elliott, R. (2020). *Insights into Malaysia's Games Market and Its Gamers*. Newzoo. Retrieved 29 January 2021, from <https://newzoo.com/insights/articles/insights-into-malysias-games-market-and-its-gamers/>

Free Malaysia Today. (2019). *6 majestic Malaysian Gurdwaras*. Retrieved 10 February 2021, from <https://www.freemalaysiatoday.com/category/leisure/2019/12/27/6-majestic-malaysian-gurdwaras/>

Gulimit, C. (2010). *Adat dan Kepercayaan* [Blog]. Retrieved 10 February 2021, from <http://chillgideon.blogspot.com/2010/08/adat-dan-kepercayaan.html>

Hayin, N.A.M. (2019, January 16). Dekati permainan tradisional. *Harian Metro*. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.hmetro.com.my/nuansa/2019/01/412636/dekati-permainan-tradisional>

History of Esports: From PC to Mobile Tournaments. (2019). [Blog]. Capsl. Retrieved 4 April 2021, from <https://capsl.cc/history-of-esports/>

Ismail, F. (2013). *Pengenalan Masyarakat Sikh*. Slideshare.net. Retrieved 10 February 2021, from <https://www.slideshare.net/padilmael/pengenalan-masyarakat-sikh>

Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara. (2021). *Permainan Tradisional*. Retrieved 18 March 2021, from <http://www.jkkn.gov.my/ms/traditional-games>

Jabatan Warisan Negara (2021). *Permainan Tradisi*. JWN 2020. Retrieved 26 March 2021, from http://www.heritage.gov.my/index.php?option=com_content&view=article&id=135&Itemid=592&lang=ms

Kerajaan Negeri Sabah. (n.d.). *Rakyat & Sejarah Sabah*. Retrieved 10 February 2021, from <https://www.sabah.gov.my/cms/?q=ms/content/rakyat-sejarah>

Leinbach, T.R. (2021). *Malaysia - Agriculture, forestry, and fishing*. Britannica. Retrieved 10 February 2021, from <https://www.britannica.com/place/Malaysia/Agriculture-forestry-and-fishing>

lilyLilopic. (2013). *kepentingan permainan tradisional* [Blog]. Retrieved 25 March 2021, from <http://karanganterbaik179.blogspot.com/2013/07/kepentingan-permainan-tradisional.html>

Liu, N.N. (2011). *Why are traditional folk games forgotten*. Baidu. Retrieved 25 March 2021, from <https://wenku.baidu.com/view/d16d00d4b9f3f90f76c61b6b>

Majlis Daerah Penampang. (n.d.). *Warisan Budaya dan Sejarah*. Retrieved 10 February 2021, from <http://ww2.sabah.gov.my/md.ppg/?seni-dan-budaya>

Malaysian Communications and Multimedia Commission. (2020). *Internet Users Survey 2020*. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.mcmc.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/IUS-2020-Infographic.pdf>

Nahar, N., Sangi, S., Baniear Salvam, D., Rosli, N., & Abdullah, A. (2018). *IMPAK NEGATIF TEKNOLOGI MODEN DALAM KEHIDUPAN DAN PERKEMBANGAN KANAK-KANAK HINGGA USIA REMAJA (NEGATIVE IMPACT OF MODERN TECHNOLOGY TO THE CHILDREN'S LIFE AND THEIR DEVELOPMENT)*. UMRAN - International Journal Of Islamic And Civilizational Studies, 5(1). <https://doi.org/10.11113/umran2018.5n1.181>

PeiSee&LeeHar. (2021). *Warisan Kebudayaan Malaysia*. [Blog]. Retrieved 18 March 2021, from <https://pslh.weebly.com/about.html>

Permainan Tradisional. (2013). Karangan Pelajar STPM. [Blog]. Retrieved 29 January 2021, from <http://karanganpelajarstpm.blogspot.com/2013/10/permainan-tradisional.html>

Rowan, C. (n.d.). *The Impact of Technology on Child Sensory and Motor Development*. Sensomotorische Integratie. Retrieved 2 April 2021, from <http://www.sensomotorische-integratie.nl/CrisRowan.pdf>

Satibi, Z. (2019, July 31). Lupakan gajet buat seketika. *Harian Metro*. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.hmetro.com.my/nuansa/2019/07/481148/lupakan-gajet-buat-seketika>

Sidek, N. (2018). *Sejarah Kedatangan Orang India ke Tanah Melayu atau Malaya Semasa Zaman British*. Retrieved 28 January 2021, from <https://iluminasi.com/bm/sejarah-kedatangan-orang-india-ke-malaya-semasa-zaman-british.html>

Sidek, N. (2019). *Sejarah Migrasi Besar-Besaran Orang Cina ke Tanah Melayu*. Retrieved 28 January 2021, from <https://iluminasi.com/bm/kisah-migrasi-besar-besaran-orang-cina-ke-tanah-melayu.html>

Sualman, I. (2019, November 3). Ketagihan media sosial sudah serius. *Sinar Harian*. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.sinarharian.com.my/article/55317/KOLUMNIS/Ketagihan-media-sosial-sudah-serius>

Tan, M.Z. (2020, September 23). Malaysia ranks seventh among countries with most K-pop related tweets. *Malay Mail*. Retrieved 29 January 2021, from <https://www.malaymail.com/news/showbiz/2020/09/23/malaysia-ranks-seventh-among-countries-with-most-k-pop-related-tweets/1905901>

Yang, H.L. (n.d.). *Value of traditional games*. xzbu.com. Retrieved 25 March 2021, from <https://www.xzbu.com/9/view-5078547.htm>

Name(s) & (Student ID No.): LIM ZHE YUAN (0204677) THOR WEN ZHENG (0205096) KHOO SOON FATT (0205228) OOI ZI XUAN (0204951) NAVEENRAJ A/L P THINARTHAN (0205034) ADRIAN TAN YEE HORNG (0205183) LIEW WAI TONG (0205175)								
MPU2163: ASSIGNMENT/PORTFOLIO (25%)						Lecturer awards a rating from 1-10, corresponding to the descriptor.	This is the weighting for the criterion as a percentage of 100%.	Actual marks obtained by student for this criterion. This mark is auto-generated
Criteria	Very Weak (1-2)	Weak (3-4)	Fair (5-6)	Good (7-8)	Very Good (9-10)	Rating Given (1-10)	Weighting (%)	Mark Obtained (auto-generated)
PENGENALAN	Tidak mempunyai kaitan dengan topik kajian.	Hanya sebahagian pengenalan adalah tepat dan sesuai dengan topik kajian.	Lebih daripada separuh isi kajian bertepatan dan menyentuh berkenaan topik kajian.	Dapat memberi gambaran secara keseluruhan berkenaan topik kajian tetapi terdapat beberapa bahagian agak kurang jelas.	Berjaya memberi gambaran kajian secara keseluruhan dengan sangat tepat dan sangat jelas serta mudah difahami. Keseluruhan pengenalan sangat baik.		10%	10
OBJEKTIF KAJIAN	Menyatakan hanya satu objektif kajian, objektif kajian tidak relevan dan tidak mempunyai kaitan dengan topik kajian.	Dapat menyatakan dua objektif kajian tetapi salah satunya tidak relevan dan tidak mempunyai kaitan dengan topik kajian.	Dapat menyatakan tiga objektif kajian yang agak berkaitan dengan topik soalan tetapi objektif kajian tersebut sukar untuk diukur dalam kajian.	Dapat menyatakan tiga objektif kajian dengan baik tetapi terdapat salah satu objektif kajian agak sukar diukur dalam kajian.	Dapat menyatakan tiga objektif kajian dengan sangat baik, jelas dan dapat difahami. Ketiga-tiga objektif kajian dapat dicapai dengan baik dalam kajian yang dijalankan.		10%	10
PENYATAAN MASALAH KAJIAN	Penyataan masalah kajian hampir keseluruhannya tidak mempunyai kaitan dengan topik kajian.	Penyataan masalah kajian tidak jelas dan tidak dapat difahami apa isu sebenarnya yang mahu diselesaikan dalam kajian.	Penyataan masalah kajian sebahagiannya menyentuh topik kajian. Kurang maklumat sokongan terhadap pernyataan masalah kajian atau maklumat sokongan yang dinyatakan adalah tidak tepat.	Penyataan masalah kajian dapat dinyatakan dengan baik. Terdapat maklumat tambahan dan kajian-kajian lepas yang menyokong pernyataan masalah kajian tetapi terdapat beberapa bahagian agak tersasar dari matlamat kajian.	Penyataan masalah kajian berjaya dinyatakan dengan sangat baik. Isu dan masalah dalam topik kajian dapat dinyatakan dengan jelas dan dapat difahami. Maklumat sokongan dan kajian lepas adalah lengkap dan tepat. Dapat membuktikan yang memang terdapat isu dan masalah yang perlukan dirungkaikan dalam kajian.		20%	20
ANALISIS KAJIAN	Hampir keseluruhan maklumat dan data kajian tidak berkaitan dengan topik kajian, tidak mencapai objektif kajian serta tidak menyentuh pernyataan masalah kajian yang dinyatakan.	Lebih daripada separuh maklumat dan data kajian tidak berkaitan dengan topik kajian, tidak mencapai objektif kajian serta tidak menyentuh pernyataan masalah kajian yang dinyatakan.	Lebih daripada separuh maklumat dan data kajian menyentuh topik kajian, mencapai objektif kajian serta menyentuh pernyataan masalah kajian yang dinyatakan.	Keseluruhan maklumat kajian dan data kajian menyentuh topik kajian, mencapai objektif kajian serta menyentuh pernyataan masalah kajian yang dinyatakan. Tetapi beberapa maklumat dan data agak kurang jelas.	Keseluruhan maklumat kajian dan data kajian dapat dinyatakan dengan sangat baik dan boleh diterima tetapi kebanyakan cadangan bukanlah idea-idea baru. Dapat menghuraikan cadangan dengan baik serta menjurus kepada sumbangan kepada masyarakat pelbagai budaya dan idea-idea kepada pembangunan masyarakat.		40%	40
CADANGAN	Cadangan yang dinyatakan tidak relevan dengan topik kajian.	Sebahagian cadangan boleh diterima tetapi tidak menjurus kepada perkembangan masyarakat pelbagai budaya dan sumbangan kepada masyarakat.	Cadangan yang dinyatakan boleh diterima tetapi perincian dan penerangan tidak dilakukan dengan baik serta tidak menyentuh berkenaan masyarakat pelbagai budaya dan sumbangan kepada masyarakat secara sepenuhnya.	Cadangan yang dinyatakan adalah baik dan boleh diterima tetapi kebanyakan cadangan bukanlah idea-idea baru. Dapat menghuraikan cadangan dengan baik serta menjurus kepada sumbangan kepada masyarakat pelbagai budaya dan idea-idea kepada pembangunan masyarakat.	Cadangan yang dinyatakan sangat baik dan berjaya mengemukakan idea-idea baru kepada permasalahan kajian yang dinyatakan. Dapat menghuraikan cadangan dengan sangat baik serta menunjukkan kepekaan terhadap permasalahan masyarakat dan persekitaran masyarakat pelbagai budaya.		10%	10

KESIMPULAN	Kesimpulan keseluruhannya telah tersasar dan terkeluar dari topik kajian.	Lebih daripada separuh isi kesimpulan telah tersasar dan terkeluar dari topik kajian.	Kesimpulan dapat difahami dan lebih separuh isi kesimpulan menyentuh topik kajian tetapi tidak secara keseluruhan.	Kesimpulan dapat dinyatakan dengan baik dan menyentuh keseluruhan topik kajian. Tetapi isi kesimpulan kurang menyentuh berkenaan isu kemasyarakatan dan kepelbagaian budaya di Malaysia.	Kesimpulan dapat dinyatakan dengan sangat baik dan menyentuh keseluruhan topik kajian. Isi dalam kesimpulan menyentuh berkenaan isu kemasyarakatan dan kepelbagaian budaya di Malaysia dan menunjukkan kefahaman isu berkenaan.		10%	10
Comment(s):							TOTAL	100