

MasterMalaysia pupuk nilai patriotik

Pemenang berpeluang
bawa pulang wang
tunai RM5,000
berserta komputer riba

Oleh RAJA NUR FAZNE AIDA

SHAH ALAM

Pertandingan MasterMalaysia dengan tagline Cabaran Minda 2020 bukan hanya sekadar sebuah permainan. Secara dalam talian, malah turut menyajikan ilmu pengetahuan yang sangat unik dan terperinci mengenai sejarah, budaya dan warisan tanah air Malaysia.

Pertandingan itu mula dilancarkan pada 16 September lalu dan bakal berakhir pada 16 September ini di mana pemenang tempat pertama akan membawa pulang wang tunai berjumlah RM5,000 berserta komputer riba.

Program tersebut turut mendapat kerjasama Kementerian Perpaduan Negara, Kementerian Pendidikan Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri Perak, Perpustakaan Negara Malaysia, Tenaga Nasional Berhad (TNB) dan Infinitas Technologies (M) Sdn Bhd.

Penasihat MasterMalaysia selaku Yang Dipertua Persatuan Siswazah Wanita Malaysia,

Fauziah Mohd Ramly berkata, matlamat utama pertandingan adalah untuk mempromosi dan memperkasakan semangat nasionalisme melalui perkongsian pembelajaran khususnya kepada generasi muda.

"Untuk membuktikan seseorang itu sayang dan cinta pada negara, ia bukan hanya sekadar mengibarkan bendera atau sebaliknya, tetapi perlu mempunyai pengetahuan umum mengenai Malaysia.

"Kita sedia maklum pandemik Covid-19 adalah cabaran yang amat berat untuk ditangani. Bagi membendung wabak daripada terus merebak, penjarakan sosial adalah wajib sehingga menyebabkan interaksi secara fizikal menjadi terhad.

"Justeru, kami mengambil inisiatif ini supaya kita masih kekal berinteraksi dan berkomunikasi melalui platform media sosial sambil menerokai khazanah negara Malaysia melalui Cabaran Minda 2020," katanya kepada *Sinar Harian*.

MasterMalaysia mula diperkenalkan pada 13 tahun lalu dengan tujuan mendidik pelajar menghargai negara. Ia dimulakan dengan sebuah permainan papan (*board game*) dan kemudian beralih kepada platform di-



Pelajar sekolah menengah ketika menyertai program MasterMalaysia menggunakan board game pada tahun 2019.



FAUZIAH

gital berikutan pandemik Covid-19.

Sejak dari tahun 2008, Persatuan Siswazah Wanita Malaysia telah menggerakkan *board game* MasterMalaysia dalam pelbagai aktiviti termasuk mengadakan kem menghayati kemerdekaan dan

memantapkan perpaduan kepada pelajar sekolah dan institusi pengajian tinggi awam (IPTA).

Idea tersebut dicetuskan oleh Peter Stanislaus Asirvatham yang merupakan bekas Pengurus Pengiklanan (Supplements), New Straits Times Press (M)

Bhd dan disokong oleh tokoh sejarawan negara, Allahyarham Profesor Emeritus Tan Sri Dr Khoo Kay Kim dan Fauziah.

Mengulas lanjut mengenai pertandingan MasterMalaysia secara dalam talian itu, Peter berkata, sebanyak 1,825 soalan telah dihasilkan berdasarkan fakta daripada portal kerajaan, bahanilmiah seperti jurnal dan juga laporan akhbar tempatan.

Tambah beliau, kesemua soalan berkenaan meliputi empat kategori iaitu sejarah, warisan, budaya dan tanah air Malaysia.

"Untuk syarat penyertaan, peserta perlu membuat bayaran sebanyak RM3. Kemudian, mereka boleh menjawab lima soalan dalam masa dua minit setiap

hari, bermula pada jam 6 pagi sehingga 12 tengah malam.

"Bagaimanapun, peserta hanya boleh menjawab sekali sahaja setiap hari. Bagi peserta yang menjawab soalan dengan betul dan terpanas, mereka akan memperoleh wang tunai sebanyak RM100 untuk satu pemenang sahaja setiap hari.

"Peserta juga boleh meneruskan permainan ini pada hari seterusnya sehingga tarikh tutup penyertaan iaitu pada 15 September 2021. Untuk peringkat akhir, hanya pemenang harian sahaja yang layak untuk pusingan ini," kata Peter.

Untuk maklumat lanjut mengenai pertandingan, layari www.mastermalaysia.com.my.