

PENILAIAN GURU TERHADAP MODEL PERISIAN SMART AL-FATIHAH

Teacher's Evaluation on Smart Al-Fatihah Software Model

Muhammad Nazir Mohammed Khalid

Universiti Selangor
nazir@unisel.edu.my

Hafiza Abdul Hamid

Universiti Selangor
hafiza@unisel.edu.my

Mohd Firdaus Khalid

Universiti Selangor
firdaus@unisel.edu.my

Khairil Bariyyah Hassan

Universiti Selangor
khbariyyah@unisel.edu.my

Muhammad Daoh

Universiti Selangor
muhammad66@unisel.edu.my

Abstrak

Multimedia yang sering dikaitkan dengan trend masa kini dalam Pendidikan merupakan salah satu strategi yang boleh diaplikasikan untuk mengatasi kelemahan yang dihadapi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pelbagai elemen multimedia yang diterapkan dalam suasana interaktif dalam perisian dapat menyediakan suatu persembahan yang menarik dan memotivasikan murid untuk belajar. Kajian ini bertujuan untuk menilai model pembelajaran bahasa Arab al-Quran melalui perisian permainan bahasa bermultimedia yang telah dibangunkan yang dikenali sebagai Smart al-Fatihah (SaF). Perisian multimedia ini dibangunkan berasaskan sukatan pelajaran Pendidikan Islam Tahun 1 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia pada 2006. Persoalan kajian yang dikemukakan dalam kajian ini adalah untuk membina dan menilai sama ada isi kandungan perisian ini menepati kurikulum Pendidikan Islam, mengaplikasikan unsur multimedia serta menilai dari sudut kepuasan pengguna dan mengaplikasikan konsep pembelajaran. Kajian ini telah dijalankan keatas 12 orang guru Pendidikan Islam dan Bahasa Arab. Data-data yang telah dianalisa dengan menggunakan perisian SPSS 11.5 for Windows. Dapatan kajian menunjukkan para guru bersetuju bahawa perisian SaF menepati dari aspek persembahan multimedia (skor min 4.52), aspek isi kandungan (skor min 4.69) serta dari aspek kepuasan pengguna (skor min 4.60) dan pengaplikasian konsep pembelajaran (skor min 4.64). Perisian ini juga boleh digunakan oleh guru-guru sebagai alternatif bahan bantu mengajar mereka. Kombinasi

pelbagai media dalam perisian SaF ini juga telah menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik.

Kata kunci: Pendidikan Islam, Smart al-Fatihah, multimedia, bahasa Al-Quran

Abstract

Multimedia that is often associated with current trends in Education is one of the strategies that can be applied to overcome the weaknesses faced in the process of teaching and learning. Various multimedia elements implemented in an interactive environment in the software can provide an exciting presentation and motivate students to learn. The purpose of this study is to evaluate the al-Quran language learning model through a developed multimedia language game called Smart al-Fatihah (SaF). This multimedia software was developed based on the Year 1 Islamic Education syllabus issued by the Ministry of Education in 2006. The questionnaire presented in this study is to build and evaluate whether the content of this software meets the Islamic Fundamentals curriculum, apply multimedia elements and assess from the point of user satisfaction. This study has been conducted on 12 Islamic and Arabic Education teachers. The data were analyzed using SPSS 11.5 for Windows software. The findings show that teachers agree that SaF software meets the multimedia presentation aspects (mean score 4.52), aspect of content (mean score 4.69), user satisfaction aspect (mean score 4.60), and the application of learning concept (mean score 4.64). Teachers can also use this software as an alternative teaching aid. The combination of various media in SaF software has also made the teaching and learning process more interesting.

Keywords: Islamic education, Smart al-Fatihah, multimedia, Quranic language

PENGENALAN

Aktiviti permainan bahasa dapat diterima sebagai pendekatan yang afdal untuk memperkenalkan kosa kata kepada pelajar (Subramaniam, 2016). Permainan bahasa ialah aktiviti yang melibatkan pergerakan secara santai berjaya menarik merangsang motivasi murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Ini sekaligus mewujudkan persepsi positif bahawa kaedah permainan bahasa amat menarik dan menyeronokkan. Pembelajaran bahasa Arab perlu diajar menggunakan kaedah yang pelbagai agar ia kekal menarik dan tidak membosankan (Nik Radiah Nik Ali, 2020). Teknologi komunikasi dalam versi telefon pintar boleh menjadi satu alternatif untuk menyokong kaedah pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab dan al-Quran sedia ada dalam mempelbagaikan alat bantu mengajar (Daud et al., 2020).

Justeru, pengkaji membangunkan perisian bahasa al-Quran melalui permainan Bahasa bermultimedia sebagai satu alternatif tambahan untuk para pelajar mempelajari bahasa al-Quran secara mudah dan santai serta mesra pengguna. Tambahan pula ia mampu untuk dimuat turun melalui aplikasi telefon bimbit dan komputer tablet. Perisian ini dapat membantu pelajar dari Sekolah Rendah Tahun 1 yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Islam, khususnya dalam bidang penguasaan surah-surah pilihan yang telah ditetapkan. Objektif kajian adalah bagi menilai ciri-ciri kebolehlaksanaan dan kesesuaian model pembelajaran bahasa al-Quran dari aspek persembahan multimedia, isi kandungan, kepuasan pengguna dan pengaplikasian konsep pembelajaran oleh guru-guru Pendidikan Islam dan Bahasa Arab di Sekolah Rendah terpilih.

Kajian ini juga adalah bagi menjawab beberapa persoalan seperti berikut: a) Adakah perisian Smart al-Fatihah (SaF) mempunyai persembahan multimedia yang interaktif, mudah dan menarik? b) Adakah reka bentuk perisian Smart al-Fatihah bertepatan dengan bidang asuhan tilawah al-Quran dalam Pendidikan Islam dari aspek isi kandungan? c) Sejauh manakah keberkesanan Perisian Permainan Smart al-Fatihah (SaF) yang dibangunkan dari aspek kepuasan dan kesesuaiannya untuk murid sekolah rendah kebangsaan menurut penilaian guru? d) Adakah perisian SaF yang dibangunkan mengaplikasikan konsep pembelajaran yang boleh disesuaikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bidang asuhan tilawah al-Quran dalam Pendidikan Islam?

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dimana soal selidik digunakan sebagai medium pengumpulan data. Proses pengumpulan data melibatkan proses pembangunan soal selidik, ujian pilot, sesi temubual dan pengedaran soal selidik terhadap responden. Responden terdiri daripada dua belas orang guru Pendidikan Islam dan Bahasa Arab. Data dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for The Social Science (SPSS)* bagi menentukan nilai Alpha Cronbach, min, mod dan median.

Ujian pilot dijalankan terlebih dahulu terhadap tiga orang pakar penilai dalam bidang Pendidikan Islam dan Bahasa Arab bagi melihat kesesuaian 55 item soal selidik yang telah dibangunkan. Bentuk soalan penilaian ini direka bentuk untuk mendapatkan persepsi beberapa

guru ke atas penggunaan model ini. Secara keseluruhan, ujian pilot memberi nilai Alpha Cronbach, 0.75 dan ini menunjukkan item soal-selidik berada di julat yang baik dan item berikut boleh diguna pakai di dalam kajian ini. Namun begitu, ketiga-tiga penilai telah memberi pandangan penambahbaikan perlu dilakukan pada item 7, item 10, item 29 dan item 38. Penambahbaikan dan pemurnian dibuat berdasarkan dapatan dari pengujian yang telah dijalankan dalam usaha membantu memenuhi kehendak dan cita rasa pengguna. Jadual 3, 4, 5 dan 6 menunjukkan pecahan soalan yang telah dinilai dan diperakui oleh pakar penilai Pendidikan Islam dan Bahasa Arab. Soal selidik ini dibahagikan kepada empat bahagian mengikut soalan kajian iaitu aspek persembahan multimedia, aspek isi kandungan, aspek kepuasan pengguna dan aspek pengaplikasian konsep pembelajaran.

Guru-guru yang ditemu bual melibatkan sepuluh orang guru Pendidikan Islam dan dua orang guru Bahasa Arab menjadikan keseluruhan dua belas orang guru. Guru-guru ini terdiri daripada sepuluh orang guru perempuan dan dua orang guru lelaki. Tiga daripada mereka berumur dalam lingkungan pertengahan 20-an, dua orang berumur lewat 20-an, lima lagi berumur antara awal hingga lewat 30-an, manakala dua orang lagi berumur awal 40-an. Dua orang guru mempunyai ijazah sarjana muda dalam pengkhususan bahasa Arab dan 10 orang pengkhususan dalam Pendidikan Islam dari universiti tempatan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Persoalan yang berbentuk ‘Adakah’ dan ‘Sejauh manakah’ dapat menentukan sama ada ciri-ciri yang telah ditetapkan dalam pembangunan perisian ini telah dipenuhi ataupun sebaliknya. Instrumen soal selidik penilaian untuk guru telah digunakan untuk menjawab persoalan-persoalan kajian dan sebagai alat ukur kepada kajian ini. Manakala, hasil temubual iaitu maklum balas dan pendapat daripada guru-guru yang telah direkodkan dijadikan panduan sebagai penambahbaikan untuk kajian seterusnya. Pengkaji telah mengemukakan 4 persoalan untuk dijawab oleh guru. Bagi memantapkan lagi proses penilaian, pengkaji telah melakukan penilaian ini kepada 12 orang guru yang sama iaitu guru Pendidikan Islam dan Bahasa Arab. Statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan dapatan kajian daripada soal selidik guru.

Bagi menjawab persoalan kajian yang pertama berkaitan adakah perisian SaF mempunyai persembahan multimedia yang interaktif, mudah dan menarik? Pengkaji telah mengemukakan dapatan kajian seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 3. Untuk menjawab

persoalan ini, 10 item soalan telah dikemukakan untuk dijawab oleh 12 guru. Jadual 3 menunjukkan penilaian guru bagi aspek multimedia iaitu item 1 hingga item 10.

Jadual 3: Penilaian Guru Bagi Aspek Multimedia

BIL	ITEM	KEKERAPAN DAN PERATUSAN					MIN	INT. MIN
		SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)		
1.	Saiz, warna teks dan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam perisian ini adalah sesuai dengan kumpulan sasaran.	5 (41.7)	7 (58.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.42	Tinggi
2.	Susunan teks dalam perisian ini teratur, sistematik dan tidak terlalu padat.	6 (50.0)	6 (50.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.50	Tinggi
3.	Warna grafik yang digunakan dalam perisian ini adalah sesuai untuk pembelajaran.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
4.	Penggunaan unsur bunyi (muzik) dalam perisian ini menarik dan tidak membosankan.	3 (25.0)	7 (58.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	4.08	Tinggi
5.	Animasi sesuai dengan teks dan audio.	4 (33.3)	6 (50.0)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	4.16	Tinggi
6.	Arahan yang terdapat dalam perisian ini jelas dan teratur.	5 (41.7)	6 (50.0)	1 (8.3)	0 (0)	0 (0)	4.33	Tinggi
7.	Pengguna boleh menukar urutan pelajaran pada bila-bila masa mengikut sub topik yang terpilih.	3 (25.0)	9 (75.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.25	Tinggi
8.	Pengguna boleh keluar dari perisian atau berhenti pada bila-bila masa.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
9.	Ikon yang digunakan senang dikenalpasti fungsinya.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi

10.	Penempatan butang interaktif adalah sesuai dan berkesan.	10 (83.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.83	Tinggi
Purata Keseluruhan		56.7	39.1	4.2	0	0	4.52	Tinggi

Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap persetujuan guru bagi aspek multimedia adalah pada tahap tinggi di mana nilai min keseluruhan ialah 4.52. Skor menunjukkan 56.7% guru 'sangat setuju' dan 39.1% guru 'setuju' yang mewakili 100% daripada skor keseluruhannya. Item yang mendapat skor paling tinggi adalah pada item 'Pengguna boleh keluar dari perisian atau berhenti pada bila-bila masa' dan item 'Ikon yang digunakan senang dikenalpasti fungsinya'. Manakala nilai min bagi item 'Susunan teks' ialah 4.50, 'Warna grafik yang digunakan' ialah 4.67 dan 'Penggunaan bunyi yang bersesuaian dan tidak membosankan' ialah 4.08. Multimedia dilihat sebagai satu medium yang utama dan sebagai alternatif bahan bantu mengajar yang menarik untuk memotivasikan minat dan mewujudkan daya tarikan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Nur Syamira Abdul Wahab et al., 2017). Kesimpulannya, hasil dapatan daripada soal selidik ini mendapati guru bersetuju bahawa perisian yang dibangunkan ini telah berjaya mengintegrasikan unsur-unsur multimedia dengan baik dan dapat menarik minat murid untuk menggunakan perisian ini. Hasil dapatan ini telah menjawab persoalan kajian yang pertama iaitu adakah perisian ini mempunyai unsur-unsur multimedia seperti teks, audio, grafik, warna, animasi dan bersifat interaktif yang mampu menarik minat murid untuk mempelajari tajuk ini.

Jadual 4: Penilaian Guru Bagi Aspek Isi Kandungan

KEKERAPAN DAN PERATUSAN								
BIL	ITEM	SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)	MIN	INT. MIN
11.	Maklumat boleh diaplikasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Islam	7 (58.3)	5 (41.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.58	Tinggi
12.	Maklumat disusun rapi dengan teratur.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
13.	Maklumat yang disampaikan mudah untuk difahami.	6 (50.0)	6 (50.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.50	Tinggi

14.	Contoh aktiviti yang diberi adalah realistik.	7 (58.3)	3 (25.0)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	4.42	Tinggi
15.	Tiada kesilapan ejaan.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
16.	Bahan adalah sesuai untuk lingkungan umur 7 tahun ke atas.	9 (75.0)	2 (16.7)	1 (8.3)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
17.	Penyampaian isi kandungan dapat menarik minat murid.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
18.	Isi kandungan perisian ini menepati sukatan mata pelajaran Pendidikan Islam seperti yang ditetapkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.	10 (83.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.83	Tinggi
19.	Isi kandungan perisian multimedia ini sesuai dengan tahap kemampuan murid Tahun 1.	10 (83.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.83	Tinggi
20.	Perisian ini dapat meringankan beban guru untuk menyediakan Bahan Bantu Mengajar.	9 (75.0)	3 (25.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.75	Tinggi
Purata Keseluruhan		71.7	25.8	2.5	0	0	4.69	Tinggi

Bagi menjawab persoalan kajian yang kedua berkaitan adakah reka bentuk perisian Smart al-Fatihah bertepatan dengan bidang asuhan tilawah al-Quran dalam Pendidikan Islam dari aspek isi kandungan, 10 item soalan telah dikemukakan kepada 12 orang guru. Jadual 4 menunjukkan penilaian sumatif guru bagi aspek isi kandungan dan kebolegunaan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) untuk bidang asuhan tilawah al-Quran (ATQ). Dapatan kajian menunjukkan isi kandungan perisian ini bertepatan dengan bidang ATQ berada pada tahap tinggi iaitu nilai min keseluruhan 4.69. Skor tertinggi ialah 5.00 iaitu pada item 'Tiada kesalahan ejaan' dan nilai min 4.83 bagi 2 item iaitu 'Perisian ini sesuai dengan tahap kemampuan murid Tahun 1' dan item 'Isi kandungan perisian ini menepati sukatan mata pelajaran Pendidikan Islam seperti yang ditetapkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Ini menunjukkan para guru bersetuju dengan kesesuaian isi kandungan perisian ini.

Untuk menjawab persoalan kajian yang ketiga berkaitan sejauhmanakah keberkesanan perisian Permainan Smart al-Fatihah (SaF) yang dibangunkan dari aspek kepuasan dan kesesuaiannya untuk murid sekolah rendah kebangsaan menurut penilaian guru? Maka, beberapa item soalan telah dikemukakan kepada guru iaitu item 21 hingga 28 yang telah digunakan untuk menilai perisian ini. Berdasarkan Jadual 5 analisis data menunjukkan para guru sangat berpuas hati dengan keberkesanan perisian ini. Dapatan menunjukkan bahawa guru berpendapat tiada masalah yang dihadapi semasa meneroka perisian ini di mana nilai 33.3% guru sangat setuju dan 50% setuju. Begitu juga dengan item-item yang lain yang mempunyai nilai min lebih tinggi dari 4.17. Ini menunjukkan bahawa para guru bersetuju bahawa perisian ini adalah berkesan dan memberi kepuasan kepada mereka selari dengan kajian Aljojo (2018) yang mengatakan rekaan permainan digital yang menyelitkan penggabungan imej, gambaran dan audio adalah sebagai rangsangan kepada murid untuk mengalami pembelajaran yang bermakna.

Jadual 5: Penilaian Guru Bagi Aspek Kepuasan Pengguna

BIL	ITEM	KEKERAPAN DAN PERATUSAN					MIN	INT. MIN
		SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)		
21.	Tidak menghadapi masalah semasa meneroka perisian.	4 (33.3)	6 (50.0)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	4.17	Tinggi
22.	Setiap arahan mudah untuk difahami.	5 (41.7)	6 (50.0)	1 (8.3)	0 (0)	0 (0)	4.33	Tinggi
23.	Seronok untuk belajar melalui perisian ini.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
24.	Kata semangat yang diberikan sesuai untuk murid	4 (33.3)	7 (58.3)	1 (8.3)	0 (0)	0 (0)	4.25	Tinggi
25.	Perisian berupaya merangsang minat murid.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
26.	Perisian membantu pembelajaran.	9 (75.0)	3 (25.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.75	Tinggi
27.	Aktiviti permainan yang diberi sesuai untuk pembelajaran.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi

28.	Penilaian yang diberikan berkesan.	11 (91.7)	1 (8.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.92	Tinggi
Purata Keseluruhan		63.5	32.3	4.2	0	0	4.60	Tinggi

Seterusnya bagi menjawab soalan kajian yang keempat berkaitan adakah perisian SaF yang dibangunkan mengaplikasikan konsep pembelajaran yang boleh disesuaikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bidang asuhan tilawah al-Quran dalam Pendidikan Islam? Justeru, beberapa item soalan telah dikemukakan kepada guru iaitu item 29 hingga 55 yang telah digunakan untuk menilai perisian ini. Sebanyak 27 item soalan telah dibahagikan kepada dua aspek iaitu aspek Teori Pembelajaran dan aspek Strategi Pembelajaran. Item Teori Pembelajaran dibahagikan kepada tiga iaitu Teori Pembelajaran Tingkah laku iaitu item 29 hingga 33, Teori Pembelajaran Kognitivisme iaitu item 34 hingga 38 dan Teori Pembelajaran Konstruktivisme iaitu item 39 hingga 44. Aspek Strategi Pembelajaran juga dibahagikan kepada tiga iaitu Strategi Pembelajaran Aktif bagi item 45 hingga 48, Strategi Pembelajaran Anjal iaitu bagi item 49 hingga 52 dan Strategi Pembelajaran Kendiri bagi item 53 hingga 55.

Jadual 6: Penilaian Guru Bagi Aspek Teori Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran

		KEKERAPAN DAN PERATUSAN						
BIL	ITEM	SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)	MIN	INT. MIN
29.	Selepas persembahan maklumat, aktiviti berkaitan dengan maklumat tersebut ada disediakan.	10 (83.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.83	Tinggi
30.	Aktiviti adalah bersesuaian dengan objektif pembelajaran.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
31.	Maklum balas dapat diketahui dengan segera melalui kutipan markah yang dicapai.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
32.	Kepelbagaian permainan bahasa sangat bersesuaian dan dapat meningkatkan semangat pelajar untuk mencuba.	7 (58.3)	5 (41.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.58	Tinggi

33.	Penghargaan diberikan kepada mereka yang telah berjaya menyelesaikan masalah.	4 (33.3)	3 (25.0)	5 (41.7)	0 (0)	0 (0)	3.91	Tinggi
34.	Bahagian pengenalan dapat menarik minat dan perhatian pelajar.	6 (50.0)	4 (33.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	4.33	Tinggi
35.	Objektif pembelajaran dinyatakan dengan jelas mengikut sukatan pelajaran.	4 (33.3)	5 (41.7)	3 (25.0)	0 (0)	0 (0)	4.08	Tinggi
36.	Persembahan maklumat adalah tersusun dan ke arah pencapaian objektif pembelajaran.	5 (41.7)	5 (41.7)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	4.25	Tinggi
37.	Aktiviti permainan bahasa yang diberikan mampu mempertingkatkan ingatan pelajar terhadap sesuatu kemahiran yang dipelajari.	9 (75.0)	3 (25.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.75	Tinggi
38.	Teks, grafik, warna dan muzik yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran.	10 (83.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.83	Tinggi
39.	Perisian multimedia ini menggalakkan pelajar untuk mendapatkan pengetahuan tentang penguasaan bahasa al-Quran.	4 (33.3)	8 (66.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.33	Tinggi
40.	Perisian ini membolehkan pelajar mengawal proses pembelajaran mereka.	6 (50.0)	6 (50.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.50	Tinggi
41.	Perisian ini bersifat interaktif di mana pelajar boleh mengakses sendiri isi kandungan pelajaran.	6 (50.0)	6 (50.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.50	Tinggi
42.	Pembelajaran perisian ini adalah berpusatkan pelajar.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
43.	Pelajar boleh menjawab soalan dan dapat terus menyemak jawapan.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
44.	Latihan, aktiviti permainan bahasa dan uji minda yang diberikan memerlukan pelajar	3 (25.0)	6 (50.0)	3 (25.0)	0 (0)	0 (0)	4.00	Tinggi

berfikir secara kreatif dan kritis.

45.	Penggunaan perisian multimedia ini memerlukan pelajar bertindak aktif sepanjang proses pembelajaran berlaku.	10 (83.3)	2 (16.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.83	Tinggi
46.	Perisian ini menyediakan aktiviti, latihan dan uji minda yang perlu dibuat oleh pelajar untuk membantu proses pembelajaran mereka.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
47.	Perisian multimedia ini menggalakkan interaksi dua hala antara pelajar dengan bahan pembelajaran.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
48.	Perisian ini memberi pilihan kepada pengguna mengawal secara sepenuhnya.	9 (75.0)	3 (25.0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.75	Tinggi
49.	Perisian Smart al-Fatihah ini sesuai digunakan sebagai tutor peribadi pelajar di rumah.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
50.	Perisian ini sesuai digunakan pada bila-bila masa.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
51.	Pelajar bebas untuk keluar dari perisian ini pada bila-bila masa.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
52.	Perisian ini sesuai digunakan mengikut tahap pelajar.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
53.	Perisian ini sesuai digunakan untuk pembelajaran secara individu.	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
54.	Perisian ini membolehkan pelajar belajar sendiri walaupun tanpa bimbingan guru.	8 (66.7)	4 (33.3)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	4.67	Tinggi
55.	Perisian ini menggalakkan pelajar belajar sendiri di luar bilik darjah	12 (100)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	5.00	Tinggi
Purata Keseluruhan		68.2	27.2	4.6	0	0	4.64	Tinggi

Aplikasi Teori Pembelajaran yang diterapkan dalam aplikasi

Teori Pembelajaran Tingkah Laku

Berdasarkan Jadual 6, guru-guru bersetuju bahawa perisian ini telah berjaya mengaplikasikan teori pembelajaran tingkah laku dengan skor min tertinggi ialah 5.00 pada item 31, 'Maklum balas dapat diketahui dengan segera melalui kutipan markah yang dicapai' dan 4.83 bagi item 29, 'Selepas persembahan maklumat, latihan berkenaan dengan maklumat ada disediakan,' di mana 100 peratus guru-guru berada pada skala setuju dan sangat setuju. Begitu juga pada tiga item yang lain juga menunjukkan min yang tinggi. Namun terdapat lima guru kurang setuju dengan item 'Penghargaan diberikan kepada mereka yang telah berjaya menyelesaikan masalah.' di mana min skor ialah 3.91 iaitu berada pada tahap kurang setuju, ianya tidak menunjukkan kekurangan ketara pada dapatan kajian. Teori behaviorisme diaplikasikan melalui aktiviti uji minda dan isi kandungan bertepatan dengan sukatan pelajaran,

Teori Pembelajaran Kognitivisme

Merujuk Jadual 6, para guru bersetuju bahawa perisian ini telah berjaya mengaplikasikan teori pembelajaran kognitivisme dengan skor min tertinggi iaitu 4.83 pada item 'Teks, grafik, warna dan audio yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran', 100% guru berada pada skala setuju dan sangat setuju pada item ini. Nilai min bagi item yang lain juga berada pada tahap tinggi yang mana ia menunjukkan guru-guru bersetuju bahawa teori pembelajaran kognitivisme telah berjaya diaplikasikan dalam perisian ini. Prinsip teori kognitivisme yang diterapkan aplikasi ini ialah seperti penggunaan teks, warna dan imej bagi menarik perhatian pelajar, teknik persembahan maklumat yang dipelbagaikan, pelajar berpeluang untuk mengulang semula maklumat yang telah dipelajari dan soalan uji minda dalam pelbagai bentuk dan video yang dipaparkan mampu meningkatkan dan mengukuhkan ingatan pelajar terhadap sesuatu topik yang telah dipelajari.

Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Berpandukan Jadual 6, para guru bersetuju bahawa perisian ini berjaya mengaplikasikan teori pembelajaran konstruktivisme di mana skor tertinggi pada item 'Pembelajaran perisian ini adalah berpusatkan murid' dan 'Murid boleh menjawab soalan dan dapat terus menyemak

jawapan' di mana skor min ialah 4.67. Nilai-nilai min bagi item-item yang lain juga berada pada tahap tinggi yang membuktikan bahawa perisian ini telah berjaya mengaplikasikan teori pembelajaran konstruktivisme. Mohd Aizat Abu Hassan et al. (2018) mengambil daripada Piaget (1981) yang menyatakan dalam Teori Pembelajaran Konstruktivisme menekankan pemprosesan kognitif individu berhubung dengan fungsi maklumat yang diperoleh dari persekitaran seperti pengalaman, pengaruh sosial dan maklumat fisiologi.

Kesimpulannya, berdasarkan kasil soal selidik mendapati para guru bersetuju bahawa perisian ini telah berjaya mengaplikasikan teori pembelajaran tingkah laku, kognitivisme dan konstruktivisme supaya proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan.

Aplikasi Strategi Pembelajaran yang terdapat dalam aplikasi SaF

Strategi Pembelajaran Aktif

Bagi strategi pembelajaran aktif, empat item soalan telah dikemukakan kepada para guru iaitu item 45 hingga 48. Jadual 6 menunjukkan penilaian para guru yang 100 peratus bersetuju bahawa perisian ini telah berjaya mengaplikasikan strategi pembelajaran aktif.

Strategi Pembelajaran Anjal

Bagi strategi pembelajaran anjal, terdapat empat item soalan telah dikemukakan kepada guru-guru iaitu item 49 hingga 52. Dapatan menunjukkan 100 peratus para guru sangat bersetuju bahawa perisian ini sesuai digunakan sebagai 'tutor peribadi murid di rumah' dan juga 'sesuai digunakan pada bila-bila masa' serta 'bebas untuk keluar dari perisian ini pada bila-bila masa' yang masing-masing mempunyai nilai min 5.00. Didapati min bagi item yang lain juga begitu tinggi, ini menunjukkan perisian ini telah berjaya mengaplikasikan strategi pembelajaran anjal.

Strategi Pembelajaran Kendiri

Bagi strategi pembelajaran kendiri, terdapat tiga item soalan telah dikemukakan kepada guru-guru iaitu item 53 hingga 55. Dapatan menunjukkan 100 peratus para guru sangat bersetuju bahawa perisian ini sesuai digunakan untuk pembelajaran secara individu dan perisian ini

menggalakkan pelajar belajar sendiri di luar bilik darjah. Didapati min bagi item yang lain juga begitu tinggi, ini menunjukkan perisian ini telah berjaya mengaplikasikan strategi pembelajaran sendiri.

Berdasarkan Jadual 6 analisis data menunjukkan para guru sangat berpuas hati dengan pengaplikasian tiga strategi pembelajaran di dalam perisian ini. Dapatan menunjukkan bahawa guru berpendapat ‘perisian ini sesuai digunakan untuk pembelajaran secara individu’ di mana nilai 100% guru sangat setuju. Begitu juga dengan item-item yang lain yang mempunyai nilai min lebih tinggi dari 4.00. Ini menunjukkan bahawa para guru bersetuju bahawa perisian ini adalah berkesan dan berjaya mengaplikasikan strategi pembelajaran di dalamnya.

KESIMPULAN

Daripada penganalisan data yang telah dibincangkan dalam dapatan kajian. Beberapa rumusan dapat disimpulkan untuk menjawab persoalan-persoalan kajian seperti aspek multimedia, struktur organisasi dan kandungan, kepuasan pengguna dan kesesuaian serta pengaplikasian konsep pembelajaran. Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan responden terdiri daripada guru sangat bersetuju bahawa perisian permainan SaF ini boleh digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan pengajaran bidang asuhan tilawah al-Quran. Penekanan kepada penggunaan aplikasi permainan bahasa bermultimedia sangat digalakkan khususnya dalam kalangan pelajar dengan hasrat untuk melahirkan pelajar yang tidak ketinggalan zaman dan mampu maju dalam akademik (Nur Syamira Abdul Wahab et al., 2017). Pada Abad ke 21 ini, alat bantuan PdP sangat penting khususnya kepada guru pendidikan Islam dan pelajar kerana ia merupakan keperluan dalam pembelajaran dan pengajaran sepertimana yang dinyatakan oleh (Meizar & Verawardina, 2021) dengan perkembangan pesat sains dan teknologi maklumat di era globalisasi dan kecanggihan teknologi moden, ini menjadikan teknologi sebagai keperluan dalam aktiviti manusia seharian.

Rujukan

- Aljojo, N. (2018). The design and implementation of a mathematics game-based learning application for primary students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(3), 142–152. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i3.8739>
- Daud, Z., Hasin, A., Alias, N., & Hasbollah, S. (2020). Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Al-Quran Dalam Telefon Pintar.

- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2003). Huraian Kurikulum Prasekolah Kebangsaan.
- Meizar, A., & Verawardina, U. (2021). Designing Augmented Reality Surah Al-Fatihah Application in Assisting Learning for Children. *Jurnal Mantik*, 4(4), 2325-2330.
- Mohd Aizat Abu Hassan, Mohd Faizal Rabbani, Mohamad Ekhwan Mohamad Shukor, & Mohd Mastifino Abdul Majid. (2018). Sikap Guru Terhadap Perubahan dalam Sekolah di Malaysia. *Management Research Journal*, 7, 188-196.
- Nik Radhiah Nik Ali. (2020). Kaedah Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab [The Method of Language Game in Teaching and Learning Arabic]. *AL-QIYAM International Social Science and Humanities Journal*, 3(3), 60-66.
- Nur Syamira Abdul Wahab, Maimun Aqsha Lubis, Ramlee Mustapha, Aisyah Sjahrony, & Dedek Febrian. (2017). Kefahaman Al-Quran dan jawi melalui permainan bahasa bermultimedia. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (Acer-J)*, 1(1), 41-53.
- Piaget, J. (1981). *Intelligence and affectively: Their relationship during child development*. Palo Alto, Annual Review.
- Subramaniam, I. (2016). Aktiviti permainan bahasa, wahana penguasaan kosa kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 4(2), 1-9.