

## KEFAHAMAN SURAH AL-FATIHAH MELALUI PERMAINAN BAHASA BERMULTIMEDIA

Muhammad Nazir bin Mohammed Khalid  
Hafiza Ab Hamid  
Mohd Firdaus Khalid  
Mohammad Ashri Abu Hassan  
Muhammad B. Daoh

### ABSTRAK

*Pada zaman sains dan teknologi ini, pengajaran guru haruslah selari dengan perkembangan semasa. Tujuan kajian ini untuk mengenalpasti kepentingan permainan bahasa bermultimedia kearah meningkatkan kemampuan pelajar dalam kefahaman surah al-Fatihah dan mampu menguasai terjemahannya. Dewasa ini tahap penguasaan kefahaman surah al-Fatihah dalam kalangan generasi muda kian terhakis. Malah terdapat segelintir guru Pendidikan Islam menghadapi cabaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran harian mereka. Dapatan menunjukkan bahawa pelajar lemah dan masih tidak menguasai makna bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah dan akhirnya membawa kesan ke atas penguasaan al-Quran. Justeru, terdapat juga kelemahan segelintir guru dari aspek pedagogi dan penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) dalam pengajaran. Metodologi yang digunakan dalam kajian ini adalah berbentuk kajian kualitatif menerusi tinjauan literatur dengan menganalisis kajian-kajian lepas. Secara keseluruhan kajian ini melihat dari sudut kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia untuk mencapai strategi pembelajaran aktif dan anjal dalam kalangan pelajar. Berdasarkan tinjauan tertentu di dapati permainan ini dapat memupuk minat dan motivasi pelajar terhadap pembelajaran surah al-Fatihah dengan lebih berkesan. Oleh yang demikian, pengkaji mencadangkan, agar pengkajian ini dikembangkan ke peringkat membina modul permainan bahasa bermultimedia dalam meningkatkan kefahaman surah al-Fatihah.*

**Kata kunci:** Permainan bahasa; Multimedia; Bahan Bantu Mengajar; Bahasa al-Quran; surah al-Fatihah

### UNDERSTANDING SURAT AL-FATIHA USING MULTIMEDIA LANGUAGE GAME

#### ABSTRACT

*In this age of science and technology, teaching must be in line with current developments. The purpose of this study to identify the importance of multimedia language games towards improving students' ability in understanding surat al-Fatiha and able to control the translation. Today the level of understanding of surat al-Fatiha in the younger generation increasingly eroded. In fact, there are a handful of Islamic Education teachers face challenges in the teaching and learning of their day. The findings indicate that students are weak and still not mastered the meaning of Quran word in surat al-Fatiha and ultimately have an impact on the mastery of the Quran. Hence, there are also disadvantages some teachers of pedagogy and use of teaching aids (BBM) in the teaching. The methodology used in this study was a qualitative study through review of the literature by analyzing previous studies. Overall study looked at from the standpoint of the interests of the multimedia game language to achieve active learning strategies among students. Based on a review of certain find this game can foster interest and motivation of students towards learning surat al-Fatiha more effectively. Therefore, the researcher suggests that this review will be developed at the stage of building a multimedia language modules game in enhancing the understanding of surat al-Fatihah.*

**Keywords:** Language Games; Multimedia; Teaching Tools; Quran word; surat al-Fatiha

### PENGENALAN

Al-Quran merupakan induk segala ilmu dan telah melahirkan cabang-cabang ilmu yang luas. Oleh sebab al-Quran diwahyukan dalam bahasa Arab, maka tiada jalan lain untuk menguasai dan mendalami ilmu yang terdapat dalam al-Quran melainkan perlu mempelajari bahasa Arab yang terkandung di dalamnya yang disebut sebagai bahasa al-Quran. Penurunan al-Quran dalam bahasa Arab jelas membuktikan bahawa keistimewaan serta keunikan bahasa ini. Seiring dengan putaran zaman semasa, pelajar serta masyarakat awam perlu untuk mempelajari dan tidak ketinggalan dalam menguasai ilmu bahasa al-Quran ini supaya keseimbangan dapat dicapai antara ilmu duniawi dengan ilmu ukhrawi. Keutamaan untuk menguasai bahasa al-Quran adalah untuk kefahaman surah al-Fatihah yang merupakan rukun solat. Jelasnya, terdapat banyak ilmu serta modul pendekatan yang melingkungi kehidupan kita, namun kerana pendekatan yang digunakan di dalam modul-modul yang kurang sesuai dihasilkan di pasaran, telah membataskan penguasaan pelajar serta orang awam untuk mempelajari bahasa al-Quran sekali gus membantutkan minat mendalam mereka untuk mempelajari bahasa al-Quran.

Hal ini turut dikupas oleh Faisal dan Niswa (2009) dalam kajiannya walaupun terdapat pelbagai usaha pihak kementerian misalnya memperkenalkan program j-QAF dalam meningkatkan penguasaan tulisan Jawi, Fardhu Ain dan al-Quran, namun begitu usaha-usaha yang dilakukan tidak menampakkan kesan yang besar dalam melahirkan generasi celik al-Quran, hal ini turut dilihat apabila kegagalan membaca al-Quran dengan lancar serta memahami isi kandungan yang dibaca. Menyedari akan hakikat

permasalahan yang timbul ini, pada pandangan pengkaji untuk membantu pelajar supaya mudah memahami kefahaman ayat-ayat terjemahan bahasa al-Quran perlulah selari dengan perkembangan arus teknologi di era globalisasi kini.

Hal ini turut diperakui oleh kupasan Hanis Najwa et al. (2014) penggunaan teknologi multimedia boleh digunapakai untuk mengatasi kelemahan yang dihadapi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kupasan ini turut disokong oleh An-Nashmy (1980) yang mencadangkan agar guru bijak dalam memilih kaedah yang terbaik dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP), dan memilih pendekatan yang sesuai serta teknik yang menarik di bantu pula dengan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang canggih (Akmariah & Sofiah 2010).

## LATAR BELAKANG KAJIAN

Matlamat Pendidikan Islam untuk menghasilkan Muslim yang berilmu, beriman, berketrampilan, beramal soleh dan berakhlak mulia berdasarkan al-Quran dan as-Sunnah supaya menjadi hamba dan khalifah Allah yang bertakwa dan menyumbang kearah mempertingkatkan tamadun bangsa dan negara. Kandungan Pendidikan Islam sekolah rendah dibahagikan kepada empat bidang iaitu: 1) Asuhan Tilawah Al-Quran; 2) Asas 'Ulum Syar'iah; 3) Asas Akhlak Islamiah; dan 4) Pelajaran Jawi. Kajian ini menumpukan hanya kepada bidang Asuhan Tilawah Al-Quran (BATQ) sahaja. Bidang Asuhan Tilawah al-Quran memfokuskan tumpuan kepada tiga iaitu: 1) Membaca ayat-ayat al-Quran dengan betul dan fasih; 2) Menghafaz ayat-ayat al-Quran tertentu dengan betul dan fasih; dan 3) Memahami pengertian surah-surah tertentu daripada Juz 'Amma dan menghayati pengajarannya. Surah-surah tertentu daripada Juz Amma diklasifikasikan kepada 3 pecahan iaitu ayat bacaan (tilawah), ayat hafazan dan ayat kefahaman. Berdasarkan objektif pembelajaran yang ketiga, bagaimana untuk memahami maksud beberapa surah yang dipelajari dan menghayati pengajarannya ke arah menyakini al-Quran sebagai rujukan petunjuk Allah sekiranya pelajar tidak memahami kosakata yang terkandung dalam surah-surah tersebut. Justeru kajian ini memfokuskan kepada penguasaan ayat kefahaman melalui hafalan makna perkataan bahasa al-Quran yang terdapat pada surah kefahaman tersebut. Kajian ini menumpukan kepada kefahaman kosakata surah al-Fatihah yang terkandung dalam matapelajaran Pendidikan Islam di sekolah rendah untuk Tahun 1 sahaja.

Bagi mengatasi kelemahan untuk penguasaan makna bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah, satu perisian permainan pendidikan yang diberi nama Smart al-Fatihah (SaF) telah dibangunkan dan bertujuan membantu proses mengenal perkataan dan makna terjemahan bagi surah al-Fatihah sahaja. Justeru, di Malaysia terdapat pelbagai permainan berteknologi yang telah digunakan sebagai daya tarikan untuk belajar dan berhibur seperti permainan berkomputer menggunakan teknologi tinggi berkonsepkan pendidikan di Malaysia. Di samping itu, permainan adalah suatu aktiviti yang boleh merangsang minat pelajar untuk belajar (Akmariah & Sofiah 2010). Secara umumnya bagi pandangan pengkaji, aplikasi permainan bahasa bermultimedia adalah satu kaedah pengajaran yang terkini dan perkembangan aplikasi ini menunjukkan bahawa Malaysia merupakan sebuah negara yang berkembang seiring dengan arus perdana. Namun begitu, pengkaji mendapati kajian mengenai aplikasi ini masih lagi kurang. Sehubungan itu, pengkaji ingin meninjau secara literatur kepentingan penggunaan aplikasi permainan bahasa bermultimedia menerusi tilawah al-Quran dan hubungannya dengan penguasaan makna terjemahan bahasa al-Quran. Di samping itu, pengkaji ingin membincangkan di dalam pengkajian ini mengenai konsep multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran, pendekatan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam dan kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Justeru itu, bagi pengkaji kajian ini adalah sangat penting untuk membantu guru, ibu bapa dalam membantu pelajar untuk meninjau kepentingan yang diperolehi daripada penggunaan aplikasi permainan bahasa bermultimedia khususnya dalam matapelajaran Pendidikan Islam.

## METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini adalah berbentuk kajian kualitatif. Metodologi kajian yang digunakan dalam pengkajian ini adalah tinjauan literatur dan analisis kajian-kajian lepas. Pengkaji telah membuat analisis setiap kandungan yang diperolehi daripada jurnal, artikel prosiding, buku dan kajian ilmiah yang ada. Hasil perolehan analisis kandungan tersebut dijadikan sumber sokongan bagi perbincangan pengkaji untuk menarik minat para pembaca yang ada. Tujuan utama kajian ini adalah untuk mengetahui kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia ke arah meningkatkan kefahaman pelajar dalam penguasaan makna bahasa al-Quran dalam surat al-Fatihah. Memandangkan penggunaan komputer tablet adalah salah satu daripada Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang sedia ada pada guru di beberapa sekolah, oleh hal yang demikian pengkaji ingin melihat intipati yang akan diperolehi di sebalik penggunaan multimedia sebagai satu metodologi pengajaran dan pembelajaran makna bahasa al-Quran. Bagi mencapai tujuan kajian ini terdapat beberapa objektif yang perlu diiringi bagi membolehkan pembaca lebih memahami kajian yang dilakukan. Antaranya, mengenalpasti konsep multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Mengenalpasti pendekatan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam serta mengenalpasti kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran.

## KONSEP MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) juga bukanlah suatu hal yang terasing daripada bidang pendidikan. Seiring dengan era globalisasi yang berpaksikan perkembangan TMK, pembangunan pendidikan mementingkan pembudayaan dan penguasaan TMK dalam kalangan pelajar. Menurut Yahya et al. (2007) yang mengambil pandangan Grove et al. (2004) menyatakan nilai teknologi di dalam bilik darjah telah menimbulkan isu dan perdebatan dalam kalangan ahli teknologi pendidikan. Teknologi telah dibuktikan dapat meningkatkan produktiviti, menambahkan motivasi, menyokong pengajaran secara tidak langsung, kebolehan pengajaran yang bersifat unik, dan meningkatkan literasi maklumat (Roblyer & Schwier, 2003). Justifikasi ini timbul di dalam iklim kritikan berasaskan pelaburan yang besar dalam teknologi yang diragui keberkesannya (Cuban, 2001). Dalam hal ini, ahli teori telah meletakkan diri mereka sebagai penyokong kepada perspektif yang menjurus

kepada efektifnya penggunaan teknologi. Sehubungan itu, salah satu inovasi dalam dunia pendidikan pada hari ini ialah guru tidak lagi cenderung kepada penggunaan “chalk and talk” tetapi lebih banyak menggunakan bahan bantu mengajar seperti komputer dan Tablet. Di samping itu, penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah program yang dinamik dan interaktif, hal ini kerana teknologi multimedia interaktif mempunyai kekuatan untuk berfungsi dalam pelbagai aspek program pendidikan bagi memenuhi keperluan abad ke 21 (Norizan 2003). Definisi multimedia adalah subjektif. Multimedia menurut Ab Halim dan Nik Rahimi (2010) bermaksud media yang merujuk kepada rangkuman unsur teks, warna, gambar, bunyi, video dan animasi, multimedia juga dapat menyediakan persekitaran yang kaya dengan sumber bagi membolehkan pengajaran guru berpusatkan pelajar mampu berlangsung secara berkesan dan mudah mencapai segala maklumat. Hal ini turut di sokong dengan pandangan Azura et al. (2009) multimedia adalah satu kaedah atau media penyampaian guru kepada para pelajar untuk mempersembahkan sesuatu maklumat. Sepertimana saranan mantan Perdana Menteri Malaysia generasi pewaris yang hidup dalam abad ke 21 perlu berfikir kreatif dan kritis di samping bersifat kaya maklumat dan mahir dalam bidang sains dan teknologi yang wujud pada zaman kini (Mohammad & Nasruddin 2008).

Selaras dengan pernyataan di atas, 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. Selain itu, multimedia adalah salah satu daripada unsur permainan pendidikan, permainan pendidikan menurut Zakirah & Fadhlilah (2007) ini adalah permainan yang direka bentuk seperti video untuk membantu mereka lebih mudah memahami apa yang dipelajari dan meningkatkan kemahiran kognitif yang sedia ada. Hal ini turut dikupas oleh Nor Azli dan Nor Azan (2013) permainan pendidikan digital ini mempunyai daya tarikan yang kuat untuk meningkatkan motivasi pemainnya dalam menguasai bahasa al-Quran. Sehubungan itu, pendekatan pengajaran dengan menggunakan multimedia turut merangsang fungsi-fungsi otak dan domain pembelajaran berintergrasi antara satu sama lain secara semula jadi. Secara umumnya, multimedia bagi pengkaji adalah medium komunikasi secara interaktif yang berasaskan komputer atau bahan teknologi terkini misalnya telefon bimbit, i-pad dan tablet yang merangkumi mana-mana elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video dan animasi dalam penghasilan produk pengajaran dan pembelajaran untuk menjadi lebih menarik dan menyeronokkan serta berkesan untuk pelajar. Oleh hal demikian, kajian ini dijalankan adalah untuk menilai sejauhmana kepentingan pengaplikasian multimedia sebagai salah satu kaedah pedagogi yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka di sekolah atau luar waktu persekolahan.

#### **PENDEKATAN APLIKASI PERMAINAN BAHASA BERMULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM**

Membaca al-Fatihah adalah suatu tuntutan keatas setiap Muslim dan kesempurnaan bacaan al-Fatihah itu adalah penting dalam menjaga kesempurnaan ibadah solat. Bagi mencapai tujuan tersebut al-Fatihah perlu dipelajari dari awal usia dan perlu difahaminya secara menyeluruh. Justeru, pendedahan kandungan surah al-Fatihah juga dapat menanam minda pelajar kepada penghayatan al-Quran sebenarnya. Namun begitu, dalam meningkatkan kemajuan pelajar ke arah menguasai surah-surah lain di al-Quran, penguasaan makna bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah perlu dititikberatkan. Sepertimana dapatan kajian Nik Rosila (2007) menunjukkan bahawa 77.5 % pelajar kurang mahir dalam menjawab soalan yang memerlukan pemahaman ayat al-Quran, dan 95.5% tidak mahir dalam menulis ayat al-Quran. Namun pencapaian amat memuaskan dalam bahagian memadankan ayat al-Quran. Bagi pengkaji dapatan ini menunjukkan wujudnya hubungan yang signifikan antara penguasaan bahasa al-Quran dengan kefahaman ayat al-Quran. Oleh yang demikian, penekanan kepada pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru semasa proses (PdP) berlangsung adalah sangat penting untuk memastikan peratusan pencapaian di atas mampu dikurangkan dan akhirnya mencapai hasrat dan matlamat pendidikan negara. Sehubungan itu, ke arah menyelesaikan isu tersebut pengkaji melihat pendekatan atau kaedah yang diaplikasikan oleh guru dalam proses (PdP) Pendidikan Islam adalah sangat penting untuk diteliti. Justeru, salah satu daripada pendekatan yang digunakan dalam proses (PdP) Pendidikan Islam dalam memastikan kecemerlangan pelajar bagi menguasai al-Quran di samping mahir dalam membaca Jawi adalah pendekatan menggunakan teknologi multimedia dan komunikasi (TMK) khususnya permainan bahasa bermultimedia. Di mana menurut Hasnisham (2008) multimedia menyediakan pelbagai peluang kepada pendidikan mengaplikasikan pelbagai teknik pengajaran dan pelajar berpeluang untuk menentukan teknik belajar yang bersesuaian dengan mereka dan mengalami suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan. Hal ini turut disokong oleh pandangan Maimun (2007) penggunaan perisian multimedia interaktif misalnya dalam bidang tilawah al-Quran mampu diaplikasikan dan turut memberi sumbangan yang besar dalam bidang Pendidikan Islam khususnya manfaat kepada pelajar. Justeru, keperluan kepada pengaplikasian permainan bahasa bermultimedia dalam proses (P&P) adalah alternatif yang dilihat berguna dan terbaik untuk pelajar dan guru. Hal ini seiring dengan pandangan Hanis et al. (2013) yang menyatakan perisian permainan bahasa al-Quran merupakan kaedah baru untuk membantu menguasai perkataan-perkataan Arab disamping menguasai tilawah al-Quran. Oleh yang demikian, potensi penggunaan perisian permainan bahasa al-Quran dilihat semakin penting untuk mengarusperdanakan pendidikan alaf ke-21 ini. Hal ini, kerana TMK (multimedia) bukan sahaja memberi peluang untuk menambahkan ilmu pengetahuan tetapi untuk meningkatkan lagi kemahiran sedia ada murid khususnya dalam kajian ini adalah penguasaan makna bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah kearah menguasai kefahaman al-Quran.

Generasi muda hari ini termasuk kanak-kanak dan remaja merupakan golongan ‘digital natives’ yang mempunyai tarikan kuat kepada teknologi. Istilah ‘digital natives’ merujuk kepada golongan kanak-kanak dan remaja dekad ini yang mempunyai tarikan semulajadi kepada teknologi kerana mereka telah terdedah sejak kecil kepada persekitaran teknologi komputer, permainan video, telefon bimbit, peranti pintar, dan internet (Prensky, 2001). Cara belajar, berfikir, bermain, berkomunikasi dan bekerja golongan ini telah melalui fasa baru yang jauh berbeza dalam tempoh yang amat drastik. Oleh itu Prensky (2001) berpendapat kaedah pengajaran dan pembelajaran masa lalu sudah tidak lagi relevan dengan cara berfikir dan cara melakukan tugas pelajar hari ini. Golongan ‘digital natives’ ini, tanpa mengira latar belakang, dapat menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara mereka

sendiri iaitu dengan bantuan peralatan digital dan internet (Mitra, 2005). Sejak peranti mudah alih iPad mula digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif di sekolah-sekolah dan pusat pengajian tinggi di beberapa wilayah di Amerika Syarikat (Moore, 2012), pembinaan aplikasi pembelajaran dan buku-buku digital menjadi semakin popular termasuk untuk pembelajaran bahasa dan literasi.

Dapatan kajian mendapati bahawa iPad telah meningkatkan masa berkualiti pelajar dalam menyelesaikan tugas (Benton, 2012), meningkatkan motivasi pelajar-pelajar yang lemah (Lisa, A.M., 2012), serta meningkatkan kemahuan untuk terus belajar (Sung & Mayer, 2013) terutama dalam kalangan generasi muda (Chen, 2013). Malah keberkesanan penggunaan perisian iPad untuk pendidikan kanak-kanak sudah banyak dibuktikan. Kelebihan teknologi multimedia dan skrin pelbagai sentuh merupakan ciri utama yang meningkatkan minat kanak-kanak untuk terus meneroka. Namun kebanyakan aplikasi yang dibangunkan menghadapi satu daripada dua masalah: Kandungan yang terlalu cenderung memaparkan ciri-ciri grafik dan animasi interaktif berbanding bahan pendidikan, atau terlalu sarat dengan bahan pendidikan tetapi dipersembahkan dengan cara yang stereotaip dan membosankan.

## KAJIAN-KAJIAN LEPAS

Perisian yang pertama yang dikaji ialah perisian Pendidikan Islam (KAFA), Tahun 6 yang telah dibangunkan dan telah diedarkan oleh Swastaminda Corp. (M) Sdn. Bhd. Perisian ini menekankan mata pelajaran KAFA sebagai teras kepada pemahaman dan penghayatan Islam yang sebenar melalui konsep multimedia. Di dalam perisian ini, pecahan tajuk dibahagikan kepada lima iaitu; Fekah, Tauhid, Sirah Rasulullah, Hafazan dan Akhlak menerusi silibus yang telah ditetapkan oleh KBSR dan mendapat pengiktirafan JAKIM dan JAIS. Penggunaan elemen seperti audio, grafik, interaktif telah digunakan sepenuhnya dalam perisian ini.

Perisian kedua ialah Doa Harian dan Adab Mukmin (*Daily Doa and Muslim Manners*) yang dikeluarkan oleh Soft H Multimedia Sdn. Bhd. Perisian ini telah membuat dua klasifikasi iaitu doa dan adab mukmin. Klasifikasi ini dibahagikan lagi dengan lebih terperinci, iaitu terdapat 15 doa dan 15 adab mukmin dengan menggunakan unsur teknik video filem (TVF), grafik, audio, teks dan interaktif. Perisian ini juga menggunakan dwibahasa sebagai pilihan, iaitu bahasa Malaysia dan bahasa Inggeris untuk tujuan penyampaian. Penerangan bagi setiap grafik, teks dan juga video adalah berpandukan kepada suara latar. Perisian ini membawa pengguna untuk mempelajari doa-doa harian dan adab mukmin dengan kaedah pilihan dan interaktif, sesuai dengan umur 7 hingga 12 tahun.

Perisian ketiga ialah Ta'alim Harut dan Marut. Sebuah perisian yang dibangunkan oleh Multimedia Synergy Corporation Sdn. Bhd. dengan kerjasama Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) Malaysia. Perisian ini menfokuskan kepada pembelajaran Al-Quran melalui penceritaan untuk kanak-kanak berumur tiga tahun ke atas.

## PENINGKATAN PENGUASAAN KEFAHAMAN BAHASA AL-QURAN DALAM SURAH AL-FATIHAH

Terdapat beberapa perkara yang menarik untuk dikaji mengenai aplikasi permainan bahasa bermultimedia ke arah memacu peningkatan kefahaman bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah. Sehubungan itu, perbincangan dapatan kajian ini menjurus kepada tinjauan kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran

Pendidikan Islam khususnya mengenai kefahaman surah al-Fatihah. Hal ini dapat dilihat seperti berikut:

### 1. Kepentingan Aplikasi Permainan Bahasa Bermultimedia Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Secara amnya diketahui bahawa permainan pendidikan adalah permainan video yang direka bentuk untuk mengajar pelajar berkenaan sesuatu subjek dan menggalakan mereka supaya lebih peka dalam subjek yang dipelajari. Hal ini bukan terhenti setakat itu sahaja namun seiring dengan perkembangan era globalisasi kini, Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) khususnya perisian multimedia merupakan elemen penting dalam merealisasikan matlamat Pelan Induk Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025). Seiring dengan aspirasi pendidikan negara bagi mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi keperluan abad ke-21, pengkaji ingin meninjau kepentingan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran murid dalam konteks sendiri mereka dan juga impak kepada guru sebagai seorang pengajar di sekolah.

### 2. Mencapai Strategi Pembelajaran Aktif dan Anjal Dalam Kalangan Pelajar

Menurut Nik Rahimi (2013) dengan penggunaan TMK sebagai media pengajaran telah menjadikan persembahan pengajaran lebih menarik dan mampu merangsang daya pemikiran pelajar di samping dapat mencapai strategi pembelajaran secara aktif dan anjal. Justeru, perkembangan teknologi multimedia juga dapat merubah cara pembelajaran pelajar ke arah yang lebih aktif, di mana elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia khususnya grafik, animasi, video dan sebagainya mampu menggalakan pelajar lebih cenderung untuk memahami dan menguasai apa yang dipelajarinya. Oleh itu, aplikasi permainan bahasa bermultimedia mampu bertindak sebagai medium penyampaian maklumat secara berkesan. Strategi pembelajaran aktif ini menurut pandangan Jasmi (2013) hakikatnya walaupun difokuskan aktiviti pembelajaran namun kesan aktiviti yang dilakukan pelajar itu sendiri yang menjadikan pelajar lebih mudah menerima pembelajaran. Hal ini menggambarkan bahawa aktiviti yang berasaskan multimedia ini

dapat membantu pelajar untuk lebih cepat memahami apa yang dipelajari oleh mereka meskipun menerusi subjek Pendidikan Islam. Kepelbagaian kaedah yang diaplikasikan ini membolehkan mereka untuk meningkatkan kemahiran yang ada di samping mencapai strategi pembelajaran aktif dalam kalangan pelajar. Hal ini kerana pembelajaran kefahaman al-Quran perlu dijadikan amalan yang kekal seperti dalam kehidupan di samping menerusi pembelajaran aktif ini dapat membantu meningkatkan kemahiran sedia ada pelajar dalam kemahiran penguasaan makna bahasa al-Quran bagi surah kefahaman al-Quran.

Selain itu, mencapai strategi pembelajaran aktif dan anjal dalam kalangan pelajar melalui aplikasi (PdP) secara bermultimedia adalah satu kejayaan kepada sistem pendidikan negara. Hal ini seiring dengan saranan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) yang menyeru semua pihak sekolah untuk melaksanakan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah dengan tujuan peningkatan mutu pendidikan negara (Yahya & Lailanita 2012). Bertepatan dengan pandangan Hanis (2014) yang menyatakan, modul perisian bahasa bermultimedia yang digunakan memberi peluang kepada pelajar untuk bertindak balas secara aktif tanpa mengira masa dan tempat. Sebagaimana diketahui umum, terdapat banyak faktor yang menyebabkan pelajar bertindak pasif dalam sesi pembelajaran sehinggakan mereka tidak mampu menguasai kefahaman al-Quran dan gagal dalam menguasai makna surah al-Fatihah. Salah satu daripada faktor tersebut ialah kaedah yang digunakan dalam sesi pembelajaran pelajar. Sehubungan itu, perisian multimedia dilihat mampu membantu pelajar supaya tidak merasa bosan dan sukar dalam perolehan kefahaman dan kemahiran. Malah dengan adanya perisian bahasa bermultimedia ini dapat memberi kesedaran kepada pelajar mengenai kekuatan pendekatan pembelajaran aktif dalam subjek Pendidikan Islam dan seterusnya memupuk minat mereka dalam mengikuti sesi (PdP) Pendidikan Islam.

### 3. Memupuk Minat Dan Motivasi Pelajar

Penggunaan TMK dalam Pendidikan Islam, salah satu kesannya adalah mampu mendorong pelajar untuk memahami beberapa terjemahan perkataan dari al-Quran menerusi penguasaan bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah dan merupakan satu langkah yang ideal dalam konteks pendidikan abad ke-21 ini. Hal ini kerana, kaedah pengajaran sebegini dilihat mampu untuk memupuk minat dan motivasi pelajar dalam sesi pembelajaran yang diikuti mereka. Proses pengajaran dan pembelajaran yang berstruktur dan menarik mampu memberi kesan yang mendalam kepada pelajar dalam perolehan ilmu sepanjang hayat. Sejurus itu, menurut kajian Norliza et al. (2013) menunjukkan bahawa kewujudan laman web sebagai salah satu elemen TMK secara bermultimedia membangkitkan motivasi dan daya tumpuan pelajar berbanding kaedah konvensional. Melalui aplikasi perisian permainan bahasa bermultimedia yang sedia ada yang ditinjau secara literatur sepertimana perisian multimedia tajwid, perisian multimedia haji dan umrah, perisian multimedia pengurusan Jenazah dan sebagainya lagi di dapati mampu memupuk minat dan motivasi pelajar dari sudut galakan untuk mereka lebih cepat dan mudah memahami tentang topik yang dipelajari khususnya kefahaman surah al-Fatihah di samping bimbingan guru dan ibu bapa. Hal ini turut di sokong dengan pandangan Parker (2008) yang menjelaskan bahawa penggunaan TMK meningkatkan minat dan perhatian pelajar dan membantu mengembangkan pemikiran mereka ke aras yang lebih tinggi serta sentiasa kreatif dalam berfikir. Selain itu, menurut kajian yang dilakukan oleh Kamaruzzaman (2012) penggunaan multimedia interaktif juga telah menjadikan proses (PdP) lebih menyeronokkan dan mampu menarik minat murid serta membantu pelajar untuk memahami dan menguasai pelbagai konsep dengan cepat dan mudah. Kajian ini turut disokong dengan pandangan Hanis (2015) yang menjelaskan pembelajaran yang menggunakan multimedia mampu membina persekitaran baru yang dapat menarik minat pelajar. Pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia adalah berbeza dengan pengajaran dan pembelajaran konvensional yang memperlihatkan guru hanya membaca teks di hadapan pelajar manakala pelajar pula mendengar apa yang di ceritakan oleh guru. Sehubungan itu, melalui pendekatan ini menggalakkan pelajar supaya lebih menyukai dan bersemangat dalam sesi pembelajaran Pendidikan Islam yang diikuti oleh mereka. Justeru itu, proses pengajaran dan pembelajaran yang berstruktur dan menarik mampu memberi kesan yang mendalam kepada pelajar dalam perolehan ilmu sepanjang hayat.

Di samping itu, transformasi pendidikan dengan strategi berpusatkan pelajar, telah menitikberatkan penggunaan TMK dalam sistem pendidikan, oleh yang demikian impak TMK kepada pelajar amat ketara sekali. Perubahan-perubahan ini khususnya dalam skop kaedah pengajaran dan pembelajaran yang diaplikasikan dalam subjek Pendidikan Islam bertujuan untuk mengatasi masalah pelajar yang seringkali bosan dan tidak fokus dalam proses (PdP), justeru dengan adanya usaha pengintegrasian teknologi ini dapat memotivasikan pelajar untuk meneroka kefahaman surah al-Fatihah dan surah-surah lain dari al-Quran serta menanam minat untuk mendalami kandungan yang ada di dalam al-Quran. Oleh yang demikian, untuk mencapai matlamat pendidikan kecemerlangan individu adalah bertitik tolak daripada minat dan motivasi diri pelajar tersebut untuk terus cemerlang, gemilang dan terbilang dalam segenap ruang lingkup kehidupan mereka.

### 4. Menerapkan Elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi

Salah satu langkah proaktif negara adalah dengan memastikan sistem pendidikan yang sedia ada berupaya melahirkan generasi muda yang berpengetahuan, mampu berfikir secara kritis dan kreatif serta berupaya berkomunikasi dengan berkesan di peringkat global. Kemahiran berfikir merupakan salah satu daripada item aspirasi pelajar yang digarap dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025). Dalam konteks kurikulum pendidikan, penerapan elemen kemahiran berfikir aras tinggi mula dikembangkan bagi setiap subjek yang dipelajari pelajar termasuklah bagi subjek Pendidikan Islam. Kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakuan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat

keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu (KPM 2013). Sehubungan itu, penggunaan elemen multimedia ini dilihat menggalakkan pelajar untuk berfikir aras tinggi dalam mengenalpasti hubungkait antara terjemahan surah al-Fatihah yang terdapat di dalam buku teks Pendidikan Islam dengan kefahaman al-Quran. Di samping itu, ajaran Islam turut menekankan umat Islam agar sentiasa berfikir menggunakan akal fikiran namun, haruslah di dasari dengan panduan al-Quran dan Sunnah. Sepertimana dalam surah al-Nahl ayat 12:

*Dan Allah memudahkan bagi kamu malam dan siang dan matahari serta bulan dan bintang-bintang dimudahkan dengan perintahNya untuk keperluan-keperluan kamu. Sesungguhnya yang demikian itu, mengandungi tanda-tanda (yang membuktikan kebijaksanaan Allah bagi kaum-kaum yang berfikir)*

Merujuk maksud ayat dikaitkan dengan kemahiran berfikir aras tinggi apabila setiap daripada kita digalakkan untuk menaakul dan mensintesis perkara yang wujud di persekitaran kehidupan kita pada hari ini dengan penghasilan idea pemikiran yang kreatif dan kritis. Pada tinjauan Zevin (1995) kebiasaannya pemikiran aras tinggi merupakan perluasan maklumat yang sedia ada dalam minda untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau asli (S. Supramani 2006). Oleh yang demikian, aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam Pendidikan Islam adalah satu alternatif yang menggalakkan pelajar berupaya memantapkan lagi penguasaan makna bahasa al-Quran dari surah al-Fatihah dan pada masa yang sama mereka turut meningkatkan kefahaman surah lain dari al-Quran.

Di samping itu, menurut kajian Hanis (2015) menjelaskan bahawa pembelajaran multimedia bukan sahaja menarik minat pelajar untuk mempelajari suatu tajuk namun merupakan satu perisian yang melahirkan pelajar yang berfikir secara kritis tentang sesuatu perkara. Hal ini seiring dengan kupasan Mahyudin (2001) yang menyatakan bahawa para pendidik harus memberi tumpuan serius terhadap pelaksanaan (PdP) dalam aspek kognitif, manakala pengajaran tidak hanya terbatas pada skop menyampaikan maklumat semata-mata namun membina potensi pelajar agar lebih berfikir secara kritis dan kreatif. Walaubagaimanapun, kurikulum pendidikan sentiasa mengalami anjakan paradigma ke arah menjadikan bidang pendidikan negara lebih terbaik dan berdaya saing seiring dengan negara maju yang lain. Justeru, dalam merangka kecemerlangan pelajar yang berkeupayaan dalam segenap potensi khususnya dalam subjek Pendidikan Islam, maka seharusnya setiap pelajar didedahkan dengan perkembangan pembelajaran efektif dan interaktif dengan menggunakan perisian pembelajaran secara bermultimedia. Hal ini disokong oleh pandangan Ajmain dan Fatim (2010) perkembangan teknologi maklumat bukanlah sesuatu yang baru malah menjadi satu keperluan dalam kehidupan, dengan wujudnya pembelajaran berunsurkan multimedia mampu memberi peluang kepada pelajar untuk mencari sesuatu konsep pembelajaran secara sendiri di samping mampu meningkatkan lagi kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan pelajar.

Penerapan pemikiran aras tinggi dalam subjek Pendidikan Islam bagi setiap pelajar adalah penting untuk menjadikan mereka mampu berfikir di luar kotak pemikiran yang sedia dimiliki. Misalnya dalam pelajaran kefahaman dan tilawah al-Quran bukan sekadar untuk melatih pelajar pandai membaca surah al-Fatihah namun mampu memahami maksud surah yang dibacanya serta meninjau keagungan Allah. Situasi ini menjelaskan kepada kita bukan sekadar matematik dan sains yang mampu menjana pemikiran pelajar untuk berfikir aras tinggi namun, subjek pendidikan Islam juga boleh mengasah pemikiran yang lebih kritis. Oleh yang sedemikian, untuk membimbing pelajar supaya lebih kreatif dan kritis menerusi subjek Pendidikan Islam kaedah pengajaran yang berbentuk aplikasi permainan bahasa bermultimedia dilihat menepati kriteria yang boleh mencapai pemikiran aras tinggi pelajar.

##### 5. Meningkatkan Keberkesanan Kaedah Pengajaran Guru

Pendidikan memainkan peranan utama bagi pertumbuhan ekonomi dan pembangunan sesebuah negara. Ke arah menjana pendidikan yang berkualiti proses pengajaran dan pembelajaran yang berlaku di dalam bilik darjah adalah merupakan petunjuk terbaik bagi kemajuan masa depan sesebuah negara. Sehubungan itu, kewujudan aplikasi permainan bahasa bermultimedia dalam dunia pendidikan dilihat mampu meningkatkan lagi keberkesanan kaedah pengajaran dan pembelajaran guru di sekolah serta mampu memberikan impak yang tinggi kepada murid. Sebagaimana pandangan Rafiza dan Maryam (2013) aktiviti mereka bentuk perisian multimedia memberi manfaat kepada pendidik dan fasilitator dalam menyediakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang dinamik. Di samping itu, menurut Azwani et al. (2013) guru memainkan peranan utama dalam memilih bahan bantu mengajar, hal ini supaya ilmu yang disampaikan mampu memberi kesan yang mendalam terhadap pelajar. Meskipun terdapat pelbagai pendekatan yang di ambil oleh guru kini misalnya latih tubi, teknik persoalan, penyelesaian masalah dan sebagainya, namun tidak dapat dinafikan kaedah atau teknik pengajaran yang disampaikan memerlukan kepada pembaharuan dan peningkatan seiring dengan perkembangan arus globalisasi kini yang dipenuhi dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan hal ini, kaedah pengajaran secara berbantuan komputer khususnya aplikasi permainan bahasa bermultimedia yang di reka bentuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pendekatan (PdP) Pendidikan Islam. Hal ini di sebabkan oleh penggunaan teknologi maklumat telah menjadi satu keperluan kepada manusia dalam kehidupan kini. Tambahan itu, guru Pendidikan Islam haruslah mengaplikasikan teknik pengajaran yang berkesan agar mampu melahirkan pelajar yang celik al-Quran di samping cemerlang dari segi akademik serta mampu setanding dengan pelajar negara maju yang lain. Selain itu, menurut Asrol (2012) proses (PdP) melalui pelaksanaan aktiviti belajar secara bermain sebenarnya dibimbing ke arah memperolehi ilmu pengetahuan dan kemahiran.

Oleh yang demikian, guru Pendidikan Islam berperanan untuk meningkatkan penggunaan kaedah pengajaran secara bermultimedia khususnya dalam bidang tilawah alQuran mahupun Jawi, hal ini agar mampu mempertingkatkan kualiti pengajaran dan menghasilkan pembelajaran yang menarik kepada para pelajar di dalam kelas yang mana terdapat satu

daya tarikan untuk pelajar lebih mendekati dan memahami apa yang dipelajari mereka dengan menggunakan kaedah sedemikian. Selain itu, tidak dapat dinafikan bahawa guru seringkali terkejar untuk menghabiskan silibus Pendidikan Islam yang banyak dan terhad, justeru permasalahan ini muncul dalam pengajaran tilawah al-Quran. Situasi ini bagi pandangan Mohd Aderi (2009) menyatakan guru Pendidikan Islam perlu menyepadukan strategi, pendekatan dan teknik yang bersesuaian untuk meningkatkan lagi kualiti proses pengajaran dan pembelajaran tilawah al-Quran. Oleh yang demikian, kepelbagaian teknik pengajaran khususnya penggunaan elemen multimedia dalam menarik perhatian pelajar untuk lebih mendalami kefahaman ayat-ayat al-Quran adalah satu langkah yang efektif untuk guru-guru Pendidikan Islam bagi menyahut seruan kementerian untuk melahirkan guru yang kreatif dan berinovasi tinggi pada abad ke-21.

## PERBINCANGAN

Transformasi kaedah pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 merupakan wadah pendidikan yang mampu melonjak kecemerlangan individu pelajar. Dalam konteks pembangunan negara di era globalisasi kini, kualiti pencapaian pelajar amatlah penting untuk bersaing dengan kemajuan pendidikan negara maju yang lain. Sehubungan itu, bagi pengkaji keperluan untuk penambahbaikan pendidikan adalah perlu ditekankan secara khusus. Justeru itu, terdapat implikasi dan beberapa cadangan pengkaji bagi meningkatkan mutu kecemerlangan pendidikan negara khususnya dalam Pendidikan Islam. Kajian ini dilihat mampu memberi impak yang besar kepada guru dan murid supaya lebih berinovasi dalam bidang pendidikan dan mampu meningkatkan keupayaan untuk maju dalam bidang teknologi maklumat dan komunikasi walaupun ia diaplikasikan menerusi matapelajaran Pendidikan Islam.

Menerusi pandangan Chan dan Gurnam (2009) penggunaan multimedia mempunyai impak yang positif terhadap peningkatan motivasi di kalangan guru dan murid dalam pembelajaran. Namun, ia jelas menunjukkan bahawa tidak ada penghalang kepada kita semua untuk lebih berjaya dalam kehidupan bersama dengan usaha yang dilakukan. Di samping itu, kajian ini dapat membantu dan memudahkan para pelajar mahupun orang awam untuk mudah memahami serta mampu menerokai kefahaman surah al-Fatihah dengan lebih jelas dan boleh menguasai makna bahasa al-Quran melalui bacaan terjemahan surah tersebut. Dalam usaha ini, pembelajaran secara bermultimedia amat bersesuaian digunakan pada zaman kini untuk memudahkan lagi perolehan ilmu di serata tempat di samping menjimatkan masa yang ada. Justeru, pada pandangan Nor Azli dan Nor Azan (2013) proses (PdP) melalui modul permainan secara bermultimedia mempunyai daya tarikan yang kuat untuk meningkatkan lagi motivasi pemainnya dalam menguasai makna bahasa al-Quran.

Bagi pandangan pengkaji suatu pembelajaran yang efektif akan mampu melahirkan pelajar yang progresif dan holistik dalam segenap bidang khususnya Pendidikan Islam. Selain itu, cadangan pertama ialah semua guru digalakkan agar sentiasa meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran pelajar, khususnya dalam menjamin perolehan ilmu yang berkualiti dalam kalangan pelajar dengan kemampuan untuk mereka bentuk lebih banyak aplikasi pengajaran dan pembelajaran secara bermultimedia. Hasnisham (2008) berpandangan bahawa multimedia menyediakan pelbagai peluang kepada pendidikan dengan mengaplikasikan pelbagai teknik pengajaran yang ada. Justeru, bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berkesan dalam kalangan pelajar serta kearah memacu kecemerlangan pendidikan negara penggunaan multimedia adalah penting dalam pendidikan. Kedua, penguasaan pelajar terhadap kefahaman al-Quran perlulah dititikberatkan dan dipertingkatkan penguasaannya. Hal ini bagi mengurangkan kadar pelajar yang tidak celik al-Quran. Justeru sebagai guru, ibu bapa atau masyarakat hendaklah mengandakan usaha bagi menjaga nilai dan kualiti pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam yang berteraskan al-Quran dan Sunnah sebagai panduan.

## KESIMPULAN

Pembelajaran berteraskan penggunaan teknologi maklumat adalah salah satu daripada agenda utama pendidikan negara untuk memastikan proses pengajaran dan pembelajaran selari dengan kemajuan dunia. Oleh yang demikian, pada masa kini dapat dilihat pelbagai usaha yang telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia khususnya dalam mentransformasikan pendidikan dengan menyediakan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 yang merangkumi 11 anjakan utama termasuklah memanfaatkan ICT dalam meningkatkan kualiti pembelajaran Malaysia. Sehubungan itu, pengkaji bersetuju bahawa dengan mengaplikasikan kaedah TMK dalam proses pengajaran dan pembelajaran khususnya bagi matapelajaran Pendidikan Islam ke arah meningkatkan kefahaman al-Quran adalah bersesuaian dan bertepatan dengan matlamat utama Falsafah Pendidikan Kebangsaan iaitu untuk memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Di samping itu, pendidikan merupakan medium utama untuk sesebuah negara dalam menjana dan menghasilkan modal insan yang bertaraf dunia dan akhirnya membawa kepada perubahan kemajuan negara. Semakin tersebar dan meluasnya pendidikan, maka semakin membangun dan maju suatu bangsa atau negara yang ada. Oleh yang demikian, penekanan dan usaha kearah membantu pelajar untuk lebih memahami al-Quran adalah penting dan bukan sahaja penumpuan teknologi di bidang sains semata-mata. Malah penggunaan TMK dalam cabang Pendidikan Islam harus dijadikan medium utama ke arah menjadikan pembelajaran Pendidikan Islam lebih menarik dan menyeronokkan serta lebih mudah didekati oleh pelajar. Secara keseluruhannya, pendidikan adalah satu proses yang hidup dan bukanlah satu yang mekanikal atau kaku.

Oleh yang demikian, penekanan kepada penggunaan aplikasi permainan bahasa bermultimedia khususnya dalam kalangan pelajar dengan hasrat untuk melahirkan pelajar yang tidak ketinggalan zaman dan mampu maju dalam akademik. Oleh itu, dengan adanya kemudahan teknologi sepertimana I-Phone, Tabs, Komputer Riba dan sebagainya lagi perlulah digunakan

sebaiknya bagi memastikan medium TMK ini sebagai wadah untuk membantu kita mempercepatkan dan menjimatkan masa yang ada untuk memahami subjek yang dipelajari oleh pelajar.

Hasil daripada kajian ini diharapkan dapat mendatangkan manfaat kepada semua pihak dalam usaha memperkasakan proses pembelajaran bahasa al-Quran khususnya kemahiran mengenal, menyebut serta memahami makna kosakata surah al-Fatihah. Kajian ini diharap dapat membantu dalam pembangunan perisian dan meningkatkan lagi kualiti pembelajaran al-Quran. Melalui penggunaan perisian multimedia yang interaktif yang dibangunkan ini ianya dapat meningkatkan lagi keupayaan pelajar dan siapa sahaja untuk memahami kandungan ayat di dalam surah al-Fatihah. Gaya persembahan yang mesra pengguna, reka bentuk antaramuka yang menarik dan menyeronokkan juga diharapkan dapat memupuk, meningkatkan dan merangsang minat pelajar dalam pembelajaran mereka.

Dapatan kajian ini berguna bagi pihak-pihak yang terlibat dalam perancangan pendidikan di Malaysia khususnya dalam pendidikan Islam. Kajian ini juga penting kepada Kementerian Pelajaran Malaysia dalam menambah nilai kepada kandungan pembelajaran Pendidikan Islam serta infrastruktur yang sedia ada di sekolah-sekolah dari segi peralatan teknologi. Kajian ini merupakan kajian pengembangan yang diharapkan berguna sebagai panduan dalam membantu menambahkan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam proses P&P Bidang Asuhan Tilawah al-Quran (BATQ), Pendidikan Islam dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Kebangsaan melalui teknik permainan bahasa bermultimedia. Selain itu, hasil kajian ini dapat digunakan untuk menentukan konsep asuhan tilawah al-Quran yang perlu dikuasai dan dapat membangunkan perilaku hidup manusia yang baik dan beriman kepada Penciptanya.

Adanya maklumat empirikal ini, ia akan dapat digunakan untuk membuat bahan, modul kaedah, strategi pembelajaran serta saranan bagi pendidik dan juga pelajar mempelajari perbendaharaan kata, ejaan, terjemahan dan hafazan bahasa Arab dan kefahaman maksud sesuatu ayat serta kandungan surah-surah al-Quran yang telah diturunkan oleh Allah SWT. Kajian ini mempunyai kepentingan terhadap empat pihak iaitu, pihak pelajar, pengamal BATQ dan pihak guru.

#### **Pihak Pelajar**

Kajian ini menyediakan dan menyokong pelajar menggunakan strategi-strategi berfikir aktif yang dijangkakan dapat menjadikan proses pembelajaran al-Quran menjadi lebih efektif. Pelajar dapat mempelajari kosakata surah al-Fatihah sambil bermain di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa. Bahan pembelajaran yang disediakan melalui permainan bahasa bersesuaian dengan tahap perkembangan kognitif pelajar. Teknik permainan bahasa yang direka bentuk menjadikan proses pembelajaran pelajar lebih menarik dan menyeronokkan. Bukan itu sahaja, para pelajar juga dapat meningkatkan keupayaan kekuatan memori, tumpuan perhatian dan kepantasan menjawab.

#### **Pihak Guru**

Tahap pengajaran yang melibatkan penyampaian pengetahuan mengikut sukatan pelajaran sedia ada yang dilakukan menerusi teknik permainan bahasa. Perisian ini memberi panduan untuk guru melaksanakan pembelajaran bahasa al-Quran sebagai kaedah pengajaran dalam mata pelajaran mereka, khususnya yang berkaitan dalam topik penguasaan ejaan, bacaan, terjemahan dan hafazan perkataan bahasa Arab.

#### **Pihak Pengamal BATQ**

Dapatan kajian ini dapat membantu pengamal BATQ untuk membuat keputusan sama ada mahu melakukan penambahbaikan terhadap kaedah BATQ yang sedia ada dengan menggunakan pendekatan perisian permainan bahasa dalam BATQ.

#### **Orang Awam**

Pembangunan perisian ini sesuai diguna pakai oleh orang awam yang berusaha mempelajari kosakata bahasa Arab untuk kefahaman al-Quran pada peringkat awal. Dengan menggunakan peranti mudah alih seperti iPad, ini membolehkan orang awam untuk bermain Perisian Smart al-Fatihah (SaF) di mana sahaja dan pada bila-bila masa. Walaupun dalam keadaan masa yang terhad, pengguna boleh bermain sambil belajar serta boleh berhenti mengikut kehendak mereka.

Hasil daripada kajian ini diharapkan dapat mendatangkan manfaat kepada semua pihak dalam usaha memperkasakan proses pembelajaran al-Quran khususnya kemahiran mengenal, menghafaz serta memahami makna perkataan bahasa al-Quran dalam surah al-Fatihah. Kajian ini diharap dapat membantu dalam pembangunan perisian permainan bahasa al-Quran dan meningkatkan lagi kualiti pembelajaran al-Quran. Melalui penggunaan perisian yang interaktif yang dibangunkan ini ianya dapat meningkatkan lagi keupayaan pelajar dan kepada sesiapa sahaja untuk memahami kandungan ayat al-Quran. Penggunaan teknik permainan bahasa bermultimedia yang menarik dan menyeronokkan juga diharapkan dapat memupuk, meningkatkan dan merangsang minat pelajar dalam pembelajaran mereka.



## RUJUKAN

- Ab. Halim Tamuri & Nik Mohd Rahimi Nik Yusof. Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ahmad Zakuan Md Khudzari, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff & Hanan Hamzah. 2013 Teknik Pengajaran Kosa Kata Arab Melalui Nyanyian: Asas Pengetahuan yang Perlu Ada Pada Guru Bahasa Arab j-QAF. Artikel Seminar Kebangsaan Penyelidikan j-Qaf 2013, hlm: 51-81.
- Ajmain Safar & Fatim Nor Muhamad Nordin. 2010. Perisian Pembelajaran Berbatukan Komputer (PBK): Pengurusan Jenazah Mengikuti Sukatan KBSM Pendidikan Islam Tingkatan Tiga. Artikel Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, hlm: 1-8.
- Akmariah Mamat & Sofiah Ismail. Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru Pemulihan Jawi di Malaysia. Proceeding of The 4th International Conference; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, 8-10 November 2010, hlm: 321-329.
- Asmahani Haji Nor, Zulkefli & Khadijah Abd Razak. 2015. Impak Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) Dalam Menjana Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Dalam Pendidikan Islam. International Seminar on Tarbiyah (ISOT), hlm: 1-14.
- Asrol Hasan. 2012. Fun Iqra' - Alat Bantu Mengajar Baru di dalam Pembelajaran Asas alQur'an untuk Kanak-Kanak Pra sekolah. Malaysian Education Deans's Concil (MEDC): Memperkasa Minda Memacu Transformasi Pendidikan, hlm: 1-14.
- Azura Ishak, Zakaria Kasa, Mohd Hasan Selamat & Bahaman Abu Samah. 2009. Perbandingan Pengajaran Berasaskan Multimedia dan Tradisional ke atas pencapaian Matematik dan Sikap Matematik di kalangan pelajar berisiko. Jurnal Teknologi Maklumat & Multimedia5 (2009), hlm: 79-89.
- Azwani Ismail, Zahara Aziz & Sharifah Nor Puteh. 2013. Peranan Pendidikan Pelbagai Budaya dalam Menyatupadukan Murid. Dlm. Zambri Mahamod, Jamalul lail Abdul Wahab & Mohammed Sani (penyt.) Transformasi Dan Inovasi Dalam Pendidikan, hlm 139-154. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia
- Chan Yuen Fook & Gurnam Kaur Sidhu. 2009. Peranan Teknologi Maklumat Terhadap Peningkatan Motivasi Pembelajaran di Kalangan Pelajar Universiti/ The Effect of Information Technology Towards Learning Motivation. Journal of The Malaysian Education Deans' Council, 2008 Vol. 2: 34-43.
- Faisal@ Ahmad Faisal Abdul Hamid & Niswa @ Noralina Abdullah. 2009. Penguasaan Tulisan Jawi di Kalangan Mahasiswa Pengajian Islam: Kajian di Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) Tempatan. Jurnal al-Tamadun, Bil.4. 2009, hlm: 145-156.
- Hanis Najwa Shaharuddin & Maimun Aqsha Lubis. 2014. Pembangunan Modul Pengajaran Dan Pembelajaran Permainan Bahasa Al-Quran Bermultimedia Di Sekolah Kebangsaan Di Malaysia. Asean Studies on Educational Technology and Religious Technology and religious Cultures (UKM-POLMED), hlm: 1-11
- Hanis Najwa Shaharuddin. 2015. Pembangunan Modul Pengajaran Dan Pembelajaran Permainan Bahasa Al-Quran Bermultimedia Di Sekolah Kebangsaan Di Malaysia. Tesis Sarjana Pendidikan Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia
- Hashim Musa. 2005. Peranan Tulisan Jawi dalam Perkembangan Islam di Malaysia. Jurnal Pengajian Melayu, Jil 16, 2005, hlm: 86-115.
- Hasnisham Khalip. 008. Penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran guru-guru. Tesis Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan. Universiti Teknologi Malaysia
- Kamarul azmi Jasmi. 2013. Pembelajaran aktif dalam pendidikan Islam: Pengamalan guru cemerlang pendidikan Islam (Active Learning in Islamic Education: Practcing Excellent Teacher of Islamic Education). Ucapnama Seminar Pemerkasaan Pengajaran Agama Islam Malaysia, hlm: 1-16.
- Kamaruzzaman Ismail. 2012. Pembangunan Dan Penilaian Perisian Bahasa Perancis Asas (EASIFRENCH) Berasaskan Web. Tesis Doktor Falsafah. Bangi Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mahyuddin Ashaari. 2001. Pendidikan al-Qur'an Menjana Keupayaan Berfikir. Jurnal Pendidikan Islam. Jurnal Pendidikan Islam. 9(4);1-9.
- Maimun Aqsha Lubis & Ismail Suardi Wekke. Inovasi Teknik Pengajaran dan pembelajaran al-Qur'an dalam bilik Kuliah. 2007.1st International Malaysian Educational Technology Convention, hlm: 1072-1080.
- Mardhiyyah Md. Sahlilin. 2012. Penggunaan "Kaedah Tiru Macam Saya" Membantu meyambung Huruf Jawi Tunggal dalam Kalangan Murid Tahun3. Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP Pendidikan Islam amb. Januari 2009, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL 2012. Hlm: 89-100
- Misnan Jemali, Ibrahim Hashim, Zanariah Noor, Muhammad Akramin Kamarulzaman, Abdul Nasir Abdul Latif, Ahmad Zulfiqar Shah Abdul Hadi, Mohd. Abdul Azizi Mahmud & Hasanudin Abd Hamid. 2013. Pelaksanaan dan Pencapaian Program jQAF: Kajian Seluruh Malaysia. Artikel Seminar Kebangsaan Penyelidikan j-Qaf 2013. Hlm: 51-81
- Mohd Aderi Che Noh. 2009. Amalan Pengajaran Tilawah al-Qur'an: satu Tinjauan terhadap Persepsi Guru di Sekolah Menengah Harian Malaysia. Journal of Islamic and Education 1 (1) 57-72.
- Mohammad Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunos. 2008. Peranan guru dalam Memupuk kreativiti pelajar. Jurnal Pengajian Umum Bil. 9, hlm: 57-72
- Mohd Mokhtar Shafii. 2000. Pelaksanaan Tulisan Jawi dalam Sistem Pendidikan Malaysia. Jurnal Pendidikan Islam. Jil.9 Bil. 2. 2000, hlm: 21-28.
- Noor Azli MM & Nor Azan MZ. 2013 Penilaian Masalah Kebolegunaan Perisian Permainan Pendidikan Membaca Awal jawi Bagi Kanak-Kanak. Proceeding of the International Conference on Intelligence in Computer Science and ICT (AICS 2013), hlm: 352-364
- Norizan Mat Diah. 2003. Pendekatan Bercerita Dan Permainan Dalam Pembangunan Perisian Kursus Akhlak Islamiah. Tesis sarjana Teknologi Maklumat. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Norizan Mat Diah & Nor Azan Mat Zin. 2013. Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Asas Jawi Bagi Kanak-Kanak Pra Sekolah. ESTEEM Academic Journal, Vol.9, No.2, December 2013, hlm: 28-38.

- Norliza Hussin, Mohamad Sattar Rasul & Roseamnah Abd rauf. 2013. Penggunaan Laman Web Sebagai Transformasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan islam. *The Online Journal of Islamic Education*, 2013, Vol. 1 Issue 2, hlm: 58-73
- Nik Rosila Nik Yaacob. 2007. Penguasaan Jawi Dan Hubungannya Dengan Minat Dan Pencapaian Pelajar Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidik dan Pendidikan*, Jil 22, 161-172, 2007.
- Parker, L.L. 2008. *Technology-Mediated Learning Environments For Young English Language Learners: Connections In And Out Schools*. New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Rafiza Abdul Razak & Maryam Abdul Rahman. 2013. Pembinaan Media Pengajaran Berasaskan Multimedia di Kalangan Guru ICTL. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, hlm: 20-31
- Yahya buntat & Lailinatia Ahamad. 2012. Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Kalangan Guru-Guru Teknikal di Sekolah Menengah Teknik dari Perspektif Guru. *Jurnal of Technical, Vocational & Engineering Education*, Volume 6 , 44-58.
- Yahya Othman., & Roselan Baki, (2007, November). Aplikasi komputer dalam pengajaran bahasa: Penguasaan guru dan kekokangan dalam pelaksanaan. In *1st International Malaysian Educational Technology Convention* (pp. 2-5).
- Zaidatun Tasir & Nurul Amirah Mohd Razali. 2011. Pembangunan perisian Multimedia Berasaskan Pendekatan Permainan Peringkat Pra sekolah Bagi Tajuk Konsep Nombor. *Artikel Pendidikan UTM*, hlm: 1-7
- Zakirah Othman & Fadhilah Mat Yamin. 2007. Tinjauan Permainan Berkomputer sebagai Alat Pembelajaran.

Muhammad Nazir bin Mohammed Khalid  
Universiti Selangor  
Email: nazir@unisel.edu.my

Hafiza Ab Hamid  
Universiti Selangor  
Email: hafiza@unisel.edu.my

Mohd Firdaus Khalid  
Universiti Selangor  
Email: firdaus@unisel.edu.my

Mohammad Ashri Abu Hassan  
Universiti Selangor  
Email: mohdashri@unisel.edu.my

Muhammad B. Daoh  
Universiti Selangor  
Email: muhammad66@unisel.edu.my