

**PEMBANGUNAN PERISIAN MULTIMEDIA PERMAINAN  
 SMART AL-FATIHAH**

*THE DEVELOPMENT OF SMART AL-FATIHAH GAME MULTIMEDIA SOFTWARE*

Muhammad Nazir bin Mohammed Khalid<sup>i</sup>, Hafiza Ab Hamid<sup>ii</sup>, Mohd Firdaus Khalid<sup>iii</sup>,

Mohammad Ashri Abu Hassan<sup>iv</sup>, Dr. Muhammad B. Daoh<sup>v</sup>

Pensyarah, Universiti Selangor, [nazir@unisel.edu.my](mailto:nazir@unisel.edu.my)<sup>i</sup>

Pensyarah, Universiti Selangor, [hafiza@unisel.edu.my](mailto:hafiza@unisel.edu.my)<sup>ii</sup>

Pensyarah, Universiti Selangor, [firdaus@unisel.edu.my](mailto:firdaus@unisel.edu.my)<sup>iii</sup>

Pensyarah, Universiti Selangor, [mohdashri@unisel.edu.my](mailto:mohdashri@unisel.edu.my)<sup>iv</sup>

Pensyarah Kanan, Universiti Selangor, [muhammad66@unisel.edu.my](mailto:muhammad66@unisel.edu.my)<sup>v</sup>

*Article Progress*

Received: 30 Oktober 2018

Revised: 25 December 2018

Accepted: 26 December 2018

<b>Abstrak</b>	<b>Abstract</b>
<p>Penggunaan komputer tablet sebagai alat rangsangan pengajaran dan pembelajaran (P&amp;P) di dalam kelas adalah satu inovasi yang terkini dalam pendidikan sekolah rendah. Penggunaan komputer dalam proses P&amp;P juga amat disarankan oleh Kerajaan Malaysia kerana sistem pendidikan kini memerlukan generasi celik komputer. Dalam kajian ini perisian multimedia permainan bahasa untuk penguasaan kosakata dan terjemahan surah al-Fatihah telah dibangunkan. Kandungan perisian ini disusun berdasarkan huraian sukatan pelajaran bagi matapelajaran Pendidikan Islam mengikut Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Proses pembinaan perisian ini menggunakan model ADDIE. Fasa pembangunan memerlukan beberapa perisian untuk membangunkan perisian</p>	<p>The use of tablet computers as a stimulant tool for teaching and learning (T &amp; L) in class is a recent innovation in primary education. The use of computers in the T &amp; L process is also strongly recommended by the Government of Malaysia as the education system now requires a computer literate generation. In this study the multimedia language game software for vocabulary mastery and translation surah al-Fatihah has been developed. The content of this software is based on the syllabus description of Islamic Education subjects by Ministry of Education Malaysia (KPM). This software development process uses the ADDIE model. The development phase requires some software to develop Smart al-Fatihah (SaF) multimedia software. Among them are Xcode software which has been used as</p>

<p>permainan multimedia Smart al-Fatihah (SaF) ini. Antaranya adalah perisian Xcode di mana ianya telah digunakan sebagai perisian pengaturcaraan dalam membangunkan perisian multimedia ini. Selain itu, perisian Adobe Photoshop CS3 digunakan dalam mereka bentuk dan menghasilkan antaramuka dan gambar atau grafik yang terlibat. Manakala dalam mengubahsuai dan menghasilkan audio, perisian Audacity telah digunakan. Perisian ini akan beroperasi menggunakan iOS. Penilaian kepada perisian yang dibangunkan dilaksanakan oleh pakar dan guru Pendidikan Islam ke atas aspek isi kandungan, persembahan multimedia, pengaplikasian konsep PPBK dan kepuasan pengguna.</p> <p><b>Kata kunci :</b> <i>Komputer tablet, perisian, multimedia, smart al-Fatihah</i></p>	<p>programming software in developing multimedia software. In addition, Adobe Photoshop CS3 software is used to design and generate interfaces and graphics involved. While in modifying and producing audio, the Audacity software has been used. This software will operate using iOS. Assessment of developed software is implemented by experts and teachers of Islamic Education on aspects of content, multimedia presentations, application of PPBK concept and user satisfaction.</p> <p><b>Keyword(s):</b> <i>Tablet computers, software, multimedia, smart al-Fatihah</i></p>
---	---

## Pengenalan

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. Objektif pembelajaran setelah mengikuti Kurikulum Pendidikan Islam Sekolah Rendah, pelajar dapat:

- Membaca surah-surah pilihan daripada Juz 'Amma (Juz 30) dengan betul dan fasih dalam memupuk minat membaca al-Quran dan menjadi amalan.
- Menghafaz ayat-ayat lazim yang terpilih untuk bacaan dalam solat dan ibadat harian.
- Memahami maksud beberapa surah yang dipelajari dan menghayati pengajarannya ke arah menyakini al-Quran sebagai rujukan petunjuk Allah.

- Memahami dan meyakini asas-asas keimanan sebagai pegangan akidah dan benteng keagamaan.
- Mengamalkan ibadat-ibadat asas dalam Fardu 'Ain serta memahami Fardu Kifayah sebagai tuntutan kewajipan umat islam.
- Memahami dan mengambil iktibar dengan sirah Rasulullah s.a.w sebagai asas perkembangan tamadun manusia.
- Mengamalkan adab dan menghayati nilai-nilai akhlak dalam kehidupan seharian.
- Membaca dan menulis Jawi serta mencintainya sebagai warisan budaya bangsa.

Kajian ini memfokuskan kepada objektif pembelajaran yang ketiga iaitu memahami maksud beberapa surah yang dipelajari dan menghayati pengajarannya ke arah menyakini al-Quran sebagai rujukan petunjuk Allah. 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. Para pelajar dikehendaki menguasai setiap surah yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Pendidikan Islam ini.

Untuk menjadi cekap, latihan yang banyak amat diperlukan dalam proses belajar bahasa. Namun begitu adalah sukar untuk menjalankan latihan yang berulang kali terhadap pelajar kerana daya tumpuan yang agak lama menyebabkan mereka cepat hilang minat dan mudah menjadi bosan (Khalid et al., 2012). Memandangkan kesukaran dalam memahami dan menghafaz bahasa al-Quran sering dihadapi oleh pelajar, maka suatu kaedah yang berkesan, sistematik dan mudah amat diperlukan bagi mengatasi masalah ini. Integrasi teknologi komputer bermultimedia telah terbukti dapat menjadi medium untuk menyampaikan pelajaran secara berkesan (Vaughan 2004). Kajian ini bertujuan untuk membangunkan modul pembelajaran bahasa al-Quran melalui perisian permainan bahasa bermultimedia. Perisian ini mengarah kepada pembelajaran secara aktif yang berpusatkan pelajar. Menurut Amran (2001) permainan bahasa yang digunakan sebelum ini seperti kad imbasan, audio dan grafik berada dalam keadaan terpisah antara satu sama lain menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran agak rumit untuk dilaksanakan. Hal ini kerana bahan tersebut bersifat statik dan kurang menarik minat pelajar untuk belajar. Perisian bahasa al-Quran dengan aplikasi permainan bahasa bermultimedia yang akan dibangunkan ini adalah berpandukan kepada model Hannafin & Peck yang melibatkan lima

fasa iaitu analisis, reka bentuk, pembangunan, implementasi dan penilaian. Permainan bahasa juga memberi penekanan kepada perkembangan holistik pelajar iaitu kognitif, afektif dan kecekapan psikomotor (Rahim et al., 2012). Kementerian Pelajaran Malaysia menjelaskan bahawa:

*"Pembelajaran melalui permainan adalah pendekatan yang dirancang dan berstruktur yang disediakan untuk para pelajar belajar dalam persekitaran yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan pembelajaran melalui permainan diberikan penekanan khusus dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana bermain adalah sifat semulajadi kanak-kanak. Melalui bermain pelajar menjadi ceria dan gembira menjalankan proses penerokaan, penemuan dan pembinaan melalui pengalaman langsung secara semulajadi"*  
(Kementerian Pelajaran Malaysia, 2003)

Hasil penyelidikan yang berbentuk perisian bahasa al-Quran melalui permainan bahasa bermultimedia ini diharapkan dapat menjadi 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 Aliran Kebangsaan yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Islam, khususnya dalam bidang penguasaan surah-surah pilihan yang telah ditetapkan. Dapatan kajian ini juga boleh dijadikan sebagai asas untuk penerokaan yang lebih mendalam tentang integrasi modul perisian dalam proses pengajaran dan pembelajaran sesuatu bahasa serta aplikasinya dalam amalan seharian.

### **OBJEKTIF KAJIAN**

Membangunkan perisian permainan bahasa bermultimedia Smart al-Fatihah (SaF) yang interaktif bagi membantu guru dan pelajar menjalani proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

### **SKOP KAJIAN**

Kajian ini disasarkan kepada pelajar tahun satu sekolah rendah. Justeru, pengkaji membuat perisian fokus kepada memahami makna surah al-Fatihah. Namun demikian, terdapat dalam perancangan sekiranya penilaian bagi smart al-Fatihah berjaya, maka akan ditingkatkan dan diluaskan dalam bentuk aplikasi android dan surah-surah lain dalam al-Quran.

### **KEPENTINGAN KAJIAN**

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 perkataan bahasa al-Quran. 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 dan bakal ada di sekolah-sekolah dari segi peralatan teknologi.



Rajah 1: Keratan Akbar Utusan Malaysia, 22 September 2016

Kajian ini merupakan kajian pengembangan yang diharapkan berguna sebagai panduan dalam membantu menambahkan Bahan Bantu Mengajar (BBM) untuk proses P&P bagi 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 bahasa al-Quran 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. Bagi mengelakkan guru menjadi sumber autoratif dalam pembelajaran, maka kajian ini juga menyediakan panduan kepada guru untuk menggunakan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang membolehkan lebih banyak tanggungjawab dalam pembelajaran diserahkan kepada pelajar. Melalui penggunaan RPP dan Lembaran Kerja Pelajar (LKP) dalam pembelajaran al-Quran, maka guru memberi sokongan kepada pelajar untuk lebih berupaya mengurus dan mengawal pembelajaran. Namun sokongan berkenaan akan dialihkan secara beransur-ansur apabila pelajar menunjukkan kemajuan dalam mengurus dan mengawal pembelajaran (Andi, 2008).

### **Pihak Pengamal BATQ**

Walaupun perisian pembelajaran bahasa ini dikatakan berpotensi mendatangkan kesan yang positif terhadap pembelajaran namun kejayaan untuk implementasi perisian pembelajaran ini bergantung kepada kemahiran yang dimiliki oleh pelajar dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa berkenaan (Trianto, 2009). Pengamal BATQ seharusnya memberi perhatian terhadap kemahiran-kemahiran yang dikenal pasti membantu ke arah kejayaan pelaksanaan proses pembelajaran BATQ.

Dari perspektif kognitif, kemahiran-kemahiran yang dimaksudkan adalah strategi-strategi berfikir yang diperlukan untuk membolehkan pelajar menerima lebih banyak tanggungjawab dan autonomi dalam pembelajaran. 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.

Pannen et al. (2001) dan Rusfendi & Hamzah (2007) menegaskan bahawa sungguhpun pendekatan permainan bahasa dalam perisian pembelajaran BATQ menekankan orientasi pendekatan pengajaran berpusatkan pelajar dan pembelajaran terarah sendiri, namun kepercayaan yang ekstrim terhadap prinsip ini akan menyebabkan pengimplementasian perisian pembelajaran BATQ terbatas kepada sesetengah golongan pelajar sahaja. Selain itu, pandangan bahawa pelajar harus dibiarkan secara bersendirian untuk melakukan pembelajaran terarah sendiri semasa menjalani pembelajaran BATQ, akan meningkatkan kebarangkalian mereka menolak secara keseluruhan modul pembelajaran BATQ yang cuba diperkenalkan.

Abu Ahmadi & Widodo (2004) berpandangan bahawa tahap kematangan pelajar menjadi alasan yang kuat untuk pelajar tidak dibiarkan secara bersendirian. Sebaliknya, pendekatan permainan bahasa wajar dilihat sebagai usaha bagi memperkasakan proses pembelajaran BATQ agar boleh diikuti oleh semua pelajar yang berbeza kebolehan. Menerusi pendekatan ini, pengamal BATQ boleh memberi fokus kepada pengembangan strategi-strategi berfikir aktif yang diperlukan untuk menjalani proses pembelajaran BATQ secara berkesan.

### **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 juga diharap dapat membantu dalam pembangunan perisian permainan bahasa al-Quran bagi surah-surah yang lain 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.

## REKA BENTUK PEMBANGUNAN PERISIAN SMART AL-FATIHAH

Selepas fasa analisis keperluan dan fasa reka bentuk selesai dilakukan, pengkaji membangunkan perisian yang telah direka bentuk menggunakan aplikasi multimedia yang telah ditetapkan pada fasa reka bentuk. Antara aplikasi-aplikasi multimedia yang digunakan termasuklah aplikasi pengaturcaraan, pengarang, grafik, audio dan sebagainya. Pada fasa ini, terdapat dua langkah utama. Pertama ialah pembinaan skrin perisian. Kedua ialah mengarang dan mengaturcara skrin dengan perisian pengatur skrip.

### Pembinaan Skrin Perisian SaF

Pada fasa ini, pengkaji membina beberapa skrin utama untuk dijadikan satu perisian Modul Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa al-Quran. Antara skrin utama yang dibangunkan ialah skrin pengenalan, skrin menu utama, skrin tutorial dan skrin permainan bahasa al-Quran. Konsep yang digunakan dalam membina skrin ini adalah dengan menggunakan konsep yang dapat menarik minat para pelajar ketika menggunakannya. Skrin yang dibina menggunakan warna yang berwarna-warni dan dimasukkan unsur bunyi serta grafik dalam menarik minat para pelajar. Strategi pembinaan setiap skrin secara terperinci adalah seperti di bawah:-

### Skrin ikon dan Pengenalan

Ikon atau simbol utama yang terdapat di skrin komputer tablet. Skrin pengenalan memaparkan tajuk utama perisian kursus, ikon perisian SaF, latar belakang perisian, matlamat dan objektif perisian SaF, pengenalan kepada perisian SaF. Sentuh butang 'Next' untuk terus ke skrin Menu Utama seperti yang ditunjukkan pada Rajah 2.



Rajah 2: Skrin ikon & Pengenalan Perisian SaF

### Skrin Menu Utama

Selepas skrin pengenalan, skrin menu utama pula dipaparkan kepada pelajar. Skrin menu utama ini memaparkan menu pilihan yang boleh dipilih oleh pelajar



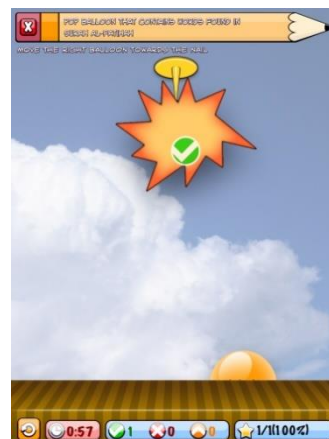
atau pengguna. Terdapat empat menu utama pilihan yang boleh dipilih dalam permainan SaF ini. Empat menu utama ini terdiri dari dua jenis permainan yang berlainan iaitu permainan dari segi mengenal kosakata yang terkandung dalam surah al-Fatihah dan memadan kosakota tersebut berdasarkan terjemahan yang ditunjukkan . Rajah 3 menunjukkan empat pilihan permainan yang terkandung pada skrin menu utama. Pengguna bebas memilih mana-mana permainan yang mereka minati sehingga mereka dapat menguasai kosakata serta terjemahannya dari surah Al-Fatihah.



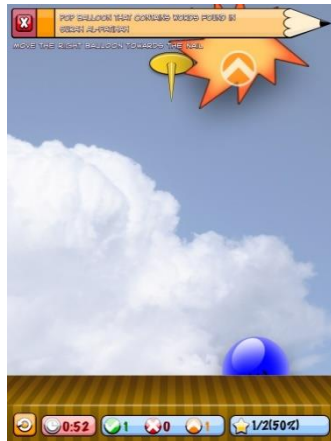
Rajah 3: Skrin Menu Utama Perisian SaF

### Skrin Permainan SaF

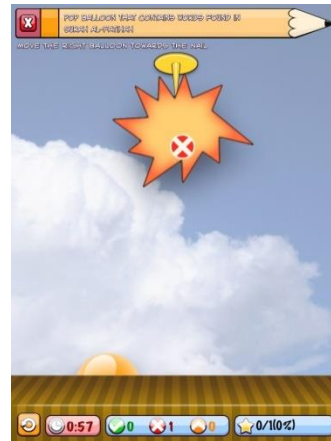
Skrin ini memaparkan empat kategori permainan bahasa al-Quran. Setiap laman yang dibuka, dimuatkan dengan teks, gambar, animasi dan bunyi yang sesuai. Skrin permainan yang pertama mamaparkan latar belakang langit biru berawan. Pada permainan ini pelajar atau pengguna perlu meletupkan belon yang membawa kosakata dari surah al-Fatihah pada paku yang disediakan di atas. Rajah 4 menunjukkan setiap belon yang membawa kosakata yang betul diletupkan, skrin akan memaparkan simbol (√) manakala yang salah pula akan memaparkan simbol (X). Sekiranya terdapat belon yang membawa kosakata yang betul tetapi tidak diletupkan kepada paku yang disediakan, maka skrin akan memaparkan symbol (^) yang bermaksud terlepas.



(a) Belon dan Kosakata Bahasa Al-Quran



(b) Simbol Belon Yang Betul Diletupkan



(c) Simbol Belon Yang Betul Terlepas

(d) Simbol Belon Yang Salah Diletupkan

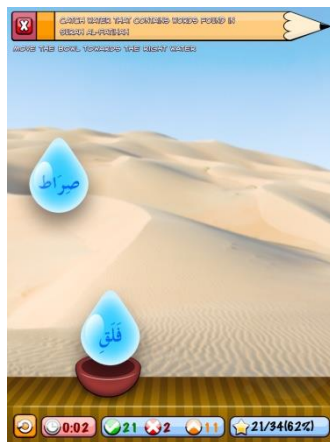
**Rajah 4:** Skrin Permainan Pertama Perisian SaF

Cabaran pada permainan ini ialah masa kerana semakin hampir kepada masa penamat iaitu satu minit, keadaan pergerakan belon bertambah laju serta bilangannya juga bertambah. Ini akan membuatkan pengguna perlu cepat bertindak untuk mengecam kosakata yang betul serta mengerakkan segera kepada paku yang disediakan. Jumlah bilangan belon yang betul, salah atau terlepas ada direkodkan pada bahagian bawah skrin. Skrin ini juga memaparkan peratusan markah berdasarkan jumlah belon yang betul diletupkan terhadap keseluruhan belon yang dikeluarkan. Pada setiap skrin permainan terdapat arahan untuk tatacara permainan yang ditulis pada bahagian atas iaitu pada bahagian batang pensel. Sekiranya butang keluar, [X] pada hujung pensel disentuh, skrin permainan berkeadaan mod berhenti (PAUSE). Skrin akan menunjukkan pilihan kepada pengguna sama ada untuk terus keluar kepada skrin menu utama dengan memilih butang [OK] atau kembali meneruskan permainan dengan memilih butang [CANCEL]. Bahagian bucu kiri di bawah terdapat butang *undo*. Sekiranya pengguna ingin mengulang semula atau 'Restart' permainan tersebut, pengguna perlu menyentuh butang ini dengan memilih butang [OK] atau untuk kembali bermain, sila pilih butang [CANCEL] seperti yang ditunjukkan pada Rajah 5.

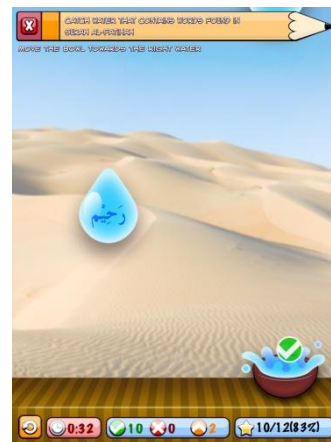


Rajah 5: Butang Exit dan Restart

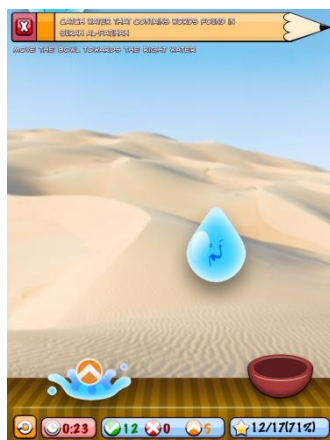
Skrin permainan yang kedua mamaparkan latar belakang gurun padang pasir. Pada permainan ini pelajar atau pengguna perlu menadah air hujan yang membawa kosakata dari surah al-Fatihah dengan menggerakkan bekas air yang disediakan di bawah.



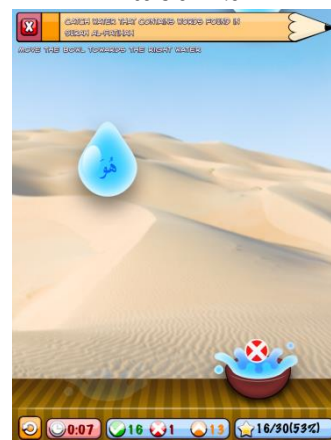
(a) Air dan Kosakata Bahasa Al-Quran



(b) Simbol Air Yang Betul Diltadahkan



(c) Simbol Air Yang Betul Terlepas



(d) Simbol Air Yang Salah Diltadahkan

Rajah 6: Skrin Permainan Kedua Perisian SaF

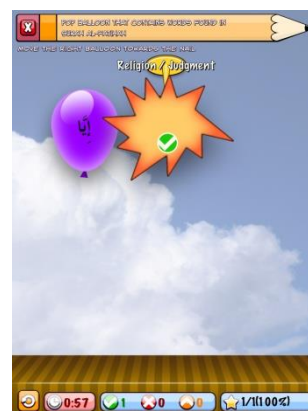
Setiap air hujan yang membawa kosakata yang betul ditadahkan, skrin akan memaparkan simbol (√) manakala yang salah pula akan memaparkan simbol (X). Sekiranya terdapat air hujan yang membawa kosakata yang betul tetapi tidak ditadahkan ke dalam bekas yang disediakan, maka skrin akan memaparkan symbol (^) yang bermaksud terlepas seperti ditunjukkan dalam Rajah 6. Jumlah bilangan air hujan yang betul, salah atau terlepas ada direkodkan pada bahagian bawah skrin. Skrin ini juga memaparkan peratusan markah berdasarkan jumlah air hujan yang betul ditadahkan terhadap keseluruhan air hujan yang turun. Cabaran pada permainan ini ialah sama seperti permainan pertama. Oleh itu, pengguna perlu cepat bertindak untuk mengecam kosakata yang betul serta mengerakkan segera bekas air yang disediakan.

Skrin permainan yang ketiga hampir sama seperti skrin permainan pertama, bezanya pada permainan ini, setiap situasi terdapat dua belon yang membawa kosakata masing-masing. Pengguna perlu menentukan belon mana yang perlu diletupkan mengikut padanan terjemahan makna yang dipaparkan. Setiap belon yang betul, skrin akan memaparkan simbol (√) manakala yang salah pula akan memaparkan simbol (X). Sekiranya terdapat belon yang membawa kosakata yang betul tetapi tidak diletupkan kepada paku yang disediakan, maka skrin akan memaparkan symbol (^) yang bermaksud terlepas. Cabaran pada permainan ini antaranya ialah masa, kerana semakin hampir kepada masa penamat iaitu satu minit, keadaan pergerakan belon bertambah laju. Ini akan membuatkan pengguna perlu cepat bertindak untuk mengecam kosakata yang betul berdasarkan terjemahan makna serta mengerakkan segera kepada paku yang disediakan.

Rajah 7(a) menunjukkan dua belon kosakata dan terjemahan makna yang dipaparkan pada paku serta rajah 7(b) menunjukkan contoh situasi yang betul di mana kosakata bahasa al-Quran diletupkan betul kepada terjemahannya.



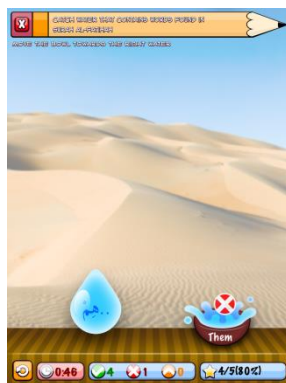
(a) Dua Belon Kosakata



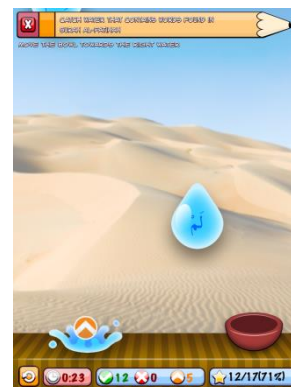
(b) Simbol Belon Yang Betul Diletupkan Berdasarkan Terjemahan Makna

### Rajah 7: Skrin Permainan Ketiga Perisian SaF

Skrin permainan yang keempat hampir sama seperti skrin permainan kedua, bezanya pada permainan ini, setiap situasi terdapat dua air hujan yang membawa kosakata masing-masing. Pengguna perlu menentukan air hujan mana yang perlu ditadahkan mengikut padanan terjemahan makna yang dipaparkan. Setiap air hujan yang betul, skrin akan memaparkan simbol (√) manakala yang salah pula akan memaparkan simbol (X). Sekiranya terdapat belon yang membawa kosakata yang betul tetapi tidak diletupkan kepada paku yang disediakan, maka skrin akan memaparkan symbol (^) yang bermaksud terlepas. Cabaran pada permainan ini antaranya ialah masa, kerana semakin hampir kepada masa penamat iaitu satu minit, keadaan pergerakan belon bertambah laju. Ini akan membuatkan pengguna perlu cepat bertindak untuk mengecam kosakata yang betul berdasarkan terjemahan makna serta menggerakkan segera bekas yang disediakan. Rajah 7 menunjukkan contoh situasi yang salah dan terlepas. Tempoh masa setiap permainan ialah satu minit yang dihitung secara menurun. Semakin hampir kepada penamat, makan semakin mencabar permainan ini kepada pengguna. Di akhir setiap kali permainan tamat, skrin akan menunjukkan jumlah peratusan markah yang diperolehi pengguna contohnya peratusan jumlah belon yang betul terhadap keseluruhan belon yang dikeluarkan.



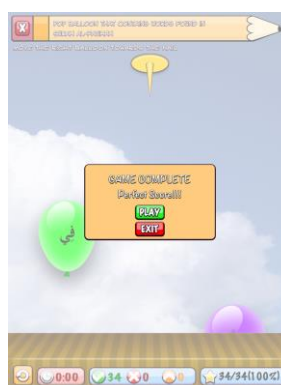
(a) Simbol Air Yang Salah Ditadahkan berdasarkan Terjemahan Makna



(b) Simbol Air Yang Betul Terlepas berdasarkan Terjemahan Makna

### Rajah 8: Skrin Permainan Keempat Perisian SaF

Skrin juga menunjukkan tahap pencapaian dengan perkataan seperti *Perfect Score* (100%), *Good Achievement* (60% - 99%), *Average Outcome* (40% - 59%), *Weak Performance* (20% - 39%) dan *Failed Attempt* (0% - 19%).





**Rajah 9: Pencapaian *Perfect Score* 100%**

Rajah 8 menunjukkan 100% pencapaian di mana sebanyak 34 belon yang dikeluarkan dan berjaya diselesaikan semuanya dengan betul. Bilangan belon yang dikeluarkan atau air hujan yang diturunkan tertakluk kepada kecepatan tindakan pengguna menyelesaikannya dalam tempoh satu minit.

Rajah 10(a) menunjukkan situasi pengguna berjaya mendapat pencapaian *Good Achievement* iaitu 76%. Sebanyak 26 belon yang betul (✓), 3 belon yang salah (X) dan 5 belon yang terlepas (^). Peratusan markah diperolehi dengan membandingkan 26 belon yang betul terhadap kepada jumlah keseluruhan belon yang dikeluarkan iaitu 34 belon. Rajah 10 juga menunjukkan situasi pencapaian yang lain seperti *Average Outcome*, *Weak Performance* dan *Fail Attempt*.



(a) Pencapaian *Good Achievement*



(b) Pencapaian *Average Outcome*



(c) Pencapaian *Weak Performance*



(d) Pencapaian *Fail Attempt*

**Rajah 10: Kenyataan Pencapaian dan Markah Peratusan Permainan**

## RUMUSAN

Peranan guru dalam P&P di zaman teknologi ini amat mencabar. Guru perlu menyesuaikan P&P mereka sesuai dengan pencapaian dan kemajuan teknologi yang digunakan sekarang agar menjadikan pengajaran guru lebih menarik dan memberangsangkan pelajar. Kegagalan guru untuk menguasai dan menggunakan teknologi yang ada dilihat sebagai satu kegagalan untuk menjadi seorang pendidikan yang dinamik. Hal ini tidak terkecuali kepada guru-guru yang mengajar Pendidikan Islam khususnya dalam bidang asuhan tilawah al-Quran. Dunia pendidikan Negara memperoleh suntikan baru dan mampu menjana pembangunan nilai modal insan dengan penekanan oleh kerajaan untuk mempertingkatkan mutu pendidikan negara ini. Bermula dari peringkat sekolah rendah, menengah dan tinggi, penggunaan teknologi terkini amat dititik beratkan. Ini secara tidak langsung akan meningkatkan penggunaan komputer dan perisian pendidikan dan P&P di dalam dan luar bilik darjah. Dewasa ini, penggunaan komputer dan perisian PPBK dilihat mempunyai implikasi yang besar terhadap system pendidikan negara. Ini adalah agar pendidikan negara setanding dengan pendidikan negara-negara maju.

Terkini penggunaan komputer tablet lebih digemari oleh anak muda zaman sekarang. Sehubungan dengan itu, pembangunan perisian ini haruskan mengikuti kemajuan teknologi semasa yang menggunakan komputer tablet sebagai medium pembelajaran. Berdasarkan perbincangan ini, dapat disimpulkan bahawa pemilihan kaedah yang tepat dan menarik seperti permainan SaF mampu memberi inovasi dan nafas baru dalam merangsang motivasi pelajar terhadap pembelajaran kosakata bahasa al-Quran. Peningkatan motivasi ini mampu membantu pelajar menguasai kosakata bahasa al-Quran, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam penguasaan kefahaman surah al-Fatihah. Cabaran-cabaran dalam pengajaran bahasa Arab perlu diberi perhatian yang khusus untuk mengatasinya. Permainan SaF merupakan satu kaedah yang tepat untuk mengatasi kelesuan pelajar dalam mempelajari kosakata bahasa al-Quran dari surah al-Fatihah. Permainan SaF nyata mampu merangsang elemen-elemen positif dalam pembelajaran seperti minat, motivasi, sikap positif dan kerjasama, dan persaingan sihat dalam kalangan pelajar sekolah rendah.

Kesimpulannya, kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang cukup penting dan bermakna dalam meningkatkan kesedaran dan kefahaman masyarakat dalam memenuhi naluri pelajar khususnya di peringkat rendah yang memerlukan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan bertepatan dengan fitrah mereka. Proses pembelajaran serta pengukuhan bagi memantapkan setiap ilmu dan kemahiran yang diajar memerlukan kaedah pengajaran yang bukan sahaja berkesan tetapi dapat memberi impak yang positif dalam diri pelajar. Oleh yang demikian, kajian permainan SaF ini mampu memainkan peranan yang penting dalam memberi penerangan dan kefahaman kepada masyarakat tentang kepentingan penggunaan kaedah pengajaran yang bukan sahaja mampu meningkatkan penguasaan pelajar dalam pelajaran mereka, bahkan juga dapat

memenuhi naluri mereka. Justeru, ia sedikit sebanyak dapat memberi sumbangan berbentuk maklumat berkenaan kaedah permainan bahasa kepada penggubal dasar dan sekaligus membantu mereka ke arah memperkemaskini dan memperkasakan kurikulum pembelajaran kosakata bahasa al-Quran yang bersesuaian serta bertepatan dengan kehendak dan keperluan pelajar sekolah. Selain itu, kajian ini juga diharapkan mampu memberi input berguna kepada ibu bapa tentang permainan bahasa khususnya permainan SaF mampu mendorong minat pelajar untuk mempelajari bahasa al-Quran. Dengan wujudnya hubungan dua hala antara ibu bapa dan anak-anak, pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif, lebih mudah, dan menyeronokkan

## RUJUKAN

- Amran Junet. 2001. *Pembangunan Perisian Kaedah Membaca Bermultimedia*. Tesis Sarjana. Universiti Kebangsaan Malaysia Bangi
- Khalid, M. N. M., Lubis, M. A., Daud, M. Y., & Ali, M. M. (2012). *Reka bentuk perisian bahasa Al-Quran menerusi permainan Bahasa*. Proceedings of the Wacana Pendidikan Islam Siri Ke 9 Peringkat Serantau (pp. 407-409). Bangi, Malaysia: Universiti Kebangsaan Malaysia
- Rahim, A. M. M. A., Rahman, A. A., Mohamed, F. A., Kadir, K., Osman, K., & Ismail, Z. (2012). *Peningkatan kemahiran bahasa Arab melalui modul permainan Bahasa*. Proceedings of the Strategic Action Research Project Seminar Fakulti Pengajian Islam, (pp. 1-6). Bangi, Malaysia: Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Rao, K. (2015). Universal Design for Learning and Multimedia Technology: *Supporting Culturally and Linguistically Diverse Students*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 24(2), 121- 137.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making it work*. New York, NY: Mc Graw Hill Education.