

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah

The Effectiveness of Game-Based Learning through Mobile Apps on Learning Hijaiyah among Preschoolers

Siti Syafawati Iiyasi^{1,2*}, Nurul Farhana Jumaati¹,

¹ Universiti Teknologi Malaysia, Malaysia

² Sekolah Kebangsaan Taman Daya ³

*ctsyafawati@gmail.com

Received: 20 December 2019

Received in revised form: 26 January 2020

Accepted: 2 February 2020

Published: 12 February 2020

ABSTRAK

Pengenalan kepada Huruf Hijaiyah merupakan asas kepada membaca dan mempelajari bahasa Arab. Pendedahan mengenai Huruf Hijaiyah kepada kanak-kanak seawal peringkat pra-sekolah sangat penting supaya mereka dapat menyerap ilmu bahasa Arab dengan mudah dan berkesan. Kajian ini dilaksanakan untuk menguji keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan melalui penggunaan aplikasi mudah alih iaitu “Belajar Hijaiyah”. Reka bentuk kajian yang digunakan adalah kajian kuantitatif menggunakan kaedah pra-eksperimental satu kumpulan pra dan pasca ujian. Instrumen kajian ini terdiri daripada ujian penguasaan dan juga ujian pencapaian. Sampel kajian ini terdiri daripada 48 orang murid pra-sekolah di sebuah sekolah di daerah Pasir Gudang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perisian Statistical Package for Science (SPSS) untuk mendapatkan kekerapan, peratus, min serta ujian-t berpasangan. Dapatan kajian menunjukkan tahap penguasaan murid dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada tahap yang lemah. Namun, adanya peningkatan dalam aspek keberkesanan pembelajaran huruf hijaiyah terhadap pencapaian murid selepas menjalani sesi pembelajaran berasaskan permainan menerusi aplikasi mudah alih “Belajar Hijaiyah”.

ABSTRACT

The introduction to Huruf Hijaiyah is the basic of reading and learning in Arabic language. The earlier exposure of Huruf Hijaiyah among students in pre-school is very crucial in order for the students to learn the Arabic knowledge effectively and easy. This study aims to test the effectiveness of game-based learning via the use of mobile application, “Belajar Hijaiyah”. In this study, the quantitative method is used based on pre-experimental one group for pre-test and another group for post-test. The instrument used in this study are mastery test and performance test. The sample for this study consists of 48 students from one of the pre-school at Pasir Gudang. The data is collected and analysed via Statistical Package for Science Software (SPSS) to get the frequency, percentage, min and paired sample t-test. The results showed that students score low marks in mastery test. However, there is improvement in students’ performance in learning Huruf Hijaiyah after the implementation of game-based learning session via “Belajar Hijaiyah” mobile application.

Kata Kunci

Aplikasi mudah alih; pembelajaran huruf hijaiyah, pra-sekolah

Pengenalan

Pelan Induk Pembangunan Pendidikan Malaysia (PIPP 2013-2025) menyatakan guru harus memanfaatkan ICT dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) turut komited dalam memastikan semua keperluan asas disediakan. Menjelang tahun 2020, untuk mencapai status negara maju, kerajaan telah memastikan segala infrastruktur ICT disediakan dan semua guru perlu melestarikan penggunaan ICT bukan hanya di institusi pengajian tinggi malahan menyeluruh di semua peringkat pendidikan.

Pada peringkat prasekolah, pendidikan sangat penting untuk membentuk keperibadian pelajar untuk memasuki alam pendidikan formal di sekolah (Ruskam al-Dawamy & Sulaiman, 2010). Pendidikan prasekolah ialah program pendidikan bagi murid yang berumur empat hingga enam tahun. Perlaksanaannya adalah mengikut kurikulum

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

prasekolah berdasarkan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Aktiviti pembelajaran di sekolah kini banyak didorong oleh faktor persekitaran dan kaedah pengajaran. Sementelahan itu, pada usia kanak-kanak dua hingga enam tahun, bahasa merupakan elemen penting kerana pada peringkat usia mereka perkembangan bahasa berlaku dengan sangat ketara (Mahamod & Awang Wahap, 2006). Lebih-lebih lagi jika mereka diminta untuk mempelajari bahasa lain selain bahasa interaksi harian mereka.

Bahasa Arab merupakan antara subjek yang diajar di peringkat prasekolah. Pada peringkat ini, kanak-kanak didedahkan dengan huruf Hijaiyah dan beberapa perkataan bahasa Arab untuk merangsang kemahiran bertutur mereka (Md Isa & Mohd Hamidin, 2017). Memperkenalkan huruf Hijaiyah menerusi penggunaan aplikasi media digital untuk mempelajari huruf Hijaiyah akan menambahkan keseronokkan kepada kanak-kanak dengan komponen-komponen multimedia yang pelbagai, pastinya menjadikan penerokaan bahasa Arab menjadi mudah dan menggemblakan. Pendekatan inovasi dan strategi kognitif boleh digunakan untuk mengajar bahasa kedua dan mengekalkan minat kanak-kanak. Dengan berkembangnya teknologi pada masa kini, pendekatan pembelajaran bahasa kedua ini turut dibantu oleh penggunaan komputer.

Pembelajaran huruf hijaiyah merupakan asas kepada kemahiran membaca dan menulis Jawi dengan baik, namun menurut kajian yang dilaksanakan oleh Ahmad (2016) mendapati masih ramai lagi murid-murid yang belum menguasai huruf-huruf hijaiyah dengan baik. Hal ini jika berlarutan akan memberi kesan kepada minat, motivasi seterusnya pencapaian murid-murid dalam pembelajaran asas tulisan Jawi. Dalam satu kajian lain, platform media pembelajaran interaktif didapati mempengaruhi hampir kesemua murid-murid untuk memberikan respons terhadap pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah (Susila & Ganis, 2012). Hal ini turut disokong oleh kajian yang dijalankan oleh Fahrianti (2010) yang menyatakan bahawa teknologi multimedia interaktif menerusi aplikasi mudah alih dapat meningkatkan kefahaman murid dalam mempelajari dan mengenal huruf-huruf Hijaiyah.

Melihat akan potensi kaedah pembelajaran berbantuan teknologi, kajian ini menggunakan sebuah aplikasi mudah alih yang dinamakan “Belajar Hijaiyah” dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan terhadap murid prasekolah. Aplikasi ini memperkenalkan huruf Hijaiyah dengan memperdengarkan bunyi makhraj huruf yang betul serta bentuk huruf. Beberapa segmen permainan diberikan untuk murid menguji tahap ingatan mereka dan sekaligus menguji tahap pencapaian mereka melalui kaedah pembelajaran berasaskan permainan.

Oleh yang demikian, kajian ini meneliti dan mengkaji secara mendalam tentang pembelajaran berasaskan permainan menerusi aplikasi mudah alih iaitu “Belajar Hijaiyah”. Oleh yang demikian, secara spesifiknya, kajian ini bertujuan untuk:

- i. Mengenalpasti tahap penguasaan sedia ada murid prasekolah dalam pembelajaran huruf Hijaiyah sebelum pembelajaran menerusi aplikasi mudah alih dilaksanakan.
- ii. Mengkaji keberkesanan penggunaan aplikasi mudah alih pembelajaran berasaskan permainan iaitu “Belajar Hijaiyah” terhadap pencapaian murid.

Kajian Literatur

Pendidikan Bahasa Arab di Malaysia

Pendidikan awal perlu dimulakan dengan pendidikan agama dengan menanamkan perbuatan baik terhadap sesama rakan dan pergaulan masyarakat. Pendidikan Islam merupakan salah satu matapelajaran yang wajib diambil oleh semua murid dan pelajar sekolah di Malaysia bagi melahirkan insan yang soleh, beriman, beramal dan berakhlak sekaligus menjadikan masyarakat yang lebih bertamadun selari dengan objektif pendidikan Malaysia. Pendidikan agama Islam adalah sangat penting dan perlu diajar seiring dengan ilmu akademik lain bagi melahirkan insan yang seimbang dan sepadu dari segi intelek, rohani, jasmani, emosi dan sosial yang bertepatan dengan ajaran Islam. (Suhid, Ahmad, Mohd Sabri, & Effendy Mohamad, 2015).

Pendidikan Islam juga telah mula diperkenalkan seawal di prasekolah lagi. Antara sukatan matapelajaran pendidikan Islam terdiri daripada Tilawah al-Quran, Aqidah, Ibadah, Akhlak dan Bahasa Arab. Bahasa Arab yang diajar di

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

peringkat ini adalah kemahiran asas mendengar, menyebut, membaca dan menulis Huruf Hijaiyah. Pada peringkat permulaan ini, kanak-kanak akan diajar dengan penguasaan sebutan konsonan dan makhraj huruf kerana sebutan yang salah akan mengubah maksud perkataan (Rahimi, Baharudin, Yusri, Teh, & Embi, 2010).

Pembelajaran konsosnan atau disebut sebagai makhraj merupakan salah satu bab dalam mempelajari Bahasa Arab. Sebelum murid belajar membaca, murid perlu diajar dengan konsonan huruf-huruf Hijaiyah dahulu. Setelah mereka dapat menyebutnya dengan betul, barulah suku kata diperkenalkan. Tanpa penguasaan yang betul dan sebutan yang salah akan membawa kepada kesalahan maksud perkataan (Rahimi et al., 2010).

Menurut kajian Mohd Hamidin dan Hamdi (2016) masalah penguasaan bahasa Arab yang banyak berlaku di peringkat sekolah rendah, menengah dan seterusnya di Institut Pengajian Tinggi pada masa ini bermula dengan masalah penguasaan asas bahasa Arab yang rendah di peringkat prasekolah. Kanak-kanak perlu di ajar dengan asas bahasa ini semenjak dari peringkat prasekolah supaya mereka tidak ketinggalan dalam menguasai bahasa Arab. Kanak-kanak pada usia empat hingga enam tahun yang telah diperkenalkan dengan pembelajaran bahasa amat cenderung untuk mempunyai tahap penguasaan ilmu yang tinggi bukan sahaja bahasa Arab malahan juga ilmu-ilmu lain.

Penguasaan terhadap asas bahasa arab ini perlu dimulakan dengan mengenali huruf-huruf Hijaiyah. Usia prasekolah merupakan usia efektif untuk mengembangkan potensi murid dengan memperkenalkan huruf-huruf Hijaiyah dengan media yang tepat kerana pada tahap ini murid sangat peka terhadap benda wujud yang berwarna (Mursanib & Alam, 2016). Namun, perkara utama yang harus diambil kira oleh para ibubapa dan guru ketika dalam proses pengajaran bahasa arab adalah tidak mengajarkannya dengan tekanan kepada anak. Proses ini harus dilakukan dengan fleksibel atau melalui pendekatan permainan supaya proses pengenalan kepada huruf Hijaiyah akan menjadi menarik dan menjadikan anak-anak sentiasa bermotivasi untuk terus belajar (Zukhaira & Busri, 2011).

Konsep Pembelajaran Berasaskan Permainan

Sekolah di Malaysia mementingkan peningkatan dan pencapaian cemerlang dalam akademik, sekaligus membuatkan guru bertungkus-lumus untuk meningkatkan prestasi murid dan mengabaikan pedagogi belajar melalui permainan dan telah menyebabkan proses pembelajaran kanak-kanak melalui konsep penerokaan dan bermain yang penting bagi kanak-kanak mengasah kemahiran dan mengembangkan minat belajar mereka (Mohamad Ashari & Baharuddin, 2017).

Guru-guru perlu bijak memilih dan memperbanyakkan kaedah penyampaian ilmu kepada murid. Guru yang kreatif bijak merancang strategi pengajaran dan memilih pendekatan yang digunakan bagi menarik minat murid. Kanak-kanak hari ini sudah tidak lagi bergantung sepenuhnya kepada guru selepas wujudnya pembelajaran berpusatkan murid dimana guru hanya berperanan sebagai pemudah cara (Mohamad Yatim, Masran & Md Ibrahim, 2014).

Teori Kognitif menyatakan pembelajaran lebih mudah berlaku melalui pengamatan dan pengecaman melalui elemen-elemen multimedia dan dapat meningkatkan kadar pembelajaran dengan lebih baik berbanding pembelajaran kaedah tradisional yang bergantung kepada pembacaan bahan bertulis semata-mata (Esa, Mohamad, & Mukhtar, 2007). Penelitian Heng, (2012) mendapati faktor kanak-kanak tidak memberikan tumpuan di dalam kelas dan sering mengganggu rakan lain adalah disebabkan teknik guru yang tidak dapat menarik perhatian mereka. Strategi pengajaran amat diperlukan bagi mewujudkan suasana belajar yang baik dan menarik. Selepas pelaksanaan aktiviti hands-on dijalankan, murid menunjukkan minat mereka dan memberikan perhatian serta kefahaman terhadap tajuk yang diajar juga meningkat.

Pembelajaran berasaskan permainan merupakan pinjaman beberapa konsep atau prinsip permainan yang diaplikasikan dalam alam pembelajaran murid. Konsep-konsep ini membantu murid untuk terlibat dalam pembelajaran yang dinamik dan menyeronokkan. Pembelajaran berasaskan permainan bukan sahaja berkenaan permainan untuk murid sahaja bahkan juga penghasilan aktiviti pembelajaran bagi menerangkan konsep dan membimbing pengguna untuk mencapai matlamat pengajaran secara berperingkat.

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

Antara konsep yang ditekankan dalam proses pembelajaran berasaskan permainan ialah persaingan, mengumpul mata, ganjaran dan maklum balas murid terhadap pembelajaran yang berjalan. Konsep-konsep ini telah semakin banyak dan dikenali dalam pendidikan bagi melibatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Pho & Dinscore, 2015) Aktiviti bermain di kalangan murid prasekolah sangat penting untuk perkembangan fizikal, sosial dan emosi serta perkembangan kognitif mereka. Aktiviti fizikal yang dilakukan akan mempengaruhi perkembangan dari aspek motor kasar dan motor halus yang akan meningkatkan kemahiran yang boleh membuatkan mereka berasa lebih yakin, selamat dan mampu berdikari. Kemahiran bersosial murid juga akan meningkat kerana mereka akan belajar mengawal diri sendiri, emosi dan mempunyai sensitiviti nilai semasa proses bermain berlaku (Afifi, 2009).

Kajian ini menumpukan kepada pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan murid menggunakan aplikasi permainan digital dalam bentuk mobile apps atau aplikasi mudah alih. Permainan digital dalam pendidikan merupakan sejenis media pembelajaran yang menggunakan komputer atau alat peranti bergerak lain untuk tujuan pendidikan. Permainan digital merupakan media pembelajaran yang berpotensi membolehkan murid membina pemahaman dalam setiap fasa pembelajaran (Syed Hussain, Hoe, & Idris, 2013).

Kajian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pengetahuan sedia ada murid prasekolah dan mengkaji keberkesanan aplikasi mudah alih dapat meningkatkan penguasaan murid terhadap huruf Hijaiyah. Dengan berbantuan teknologi, murid telah diberi aplikasi pembelajaran huruf Hijaiyah 'Belajar Hijaiyah' menggunakan peranti mudah alih dan mereka akan diberi masa untuk belajar secara bersama dengan guru dan rakan. Ujian pasca pula menyusul untuk melihat pencapaian mereka selepas proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Pendidikan di Malaysia yang semakin berkembang dan memperlihatkan kematangan dari sumber kemahirannya pada masa ini dilihat sebagai suatu usaha untuk mencapai matlamat kerajaan Malaysia untuk membangunkan negara kearah yang lebih bertamadun dan mencapai kesejahteraan hidup yang berpanjangan. Pendidikan di Malaysia juga seiring dengan kemajuan teknologi antarabangsa di mana kerajaan Malaysia sentiasa menitikberatkan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan telah menyediakan pelbagai kemudahan samada untuk kegunaan guru atau murid. Penggunaan komputer yang semakin canggih dalam pendidikan telah membawa kepada perkembangan sistem pendidikan seiring dengan negara maju yang lain. Penggunaan komputer telah diperkenalkan di peringkat sekolah sejak dekad 80-an.

Sehubungan itu, guru-guru juga perlu memainkan peranan sebagai pengantar maklumat yang tepat kepada murid. Guru perlu mempelajari serta mendalami kemahiran menggunakan teknologi bagi menjadikan komputer sebagai media penyampaian ilmu yang berkesan bagi menggantikan pendekatan konvensional dan tradisional (Mohamed, Hassan & Abu Hassan, 2014). Bagi menjayakan matlamat pendidikan pada masa hadapan, setiap guru perlu memahirkan diri dengan ICT.

Teknologi merupakan elemen terpenting dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada masa ini. Penggunaan teknologi dalam pendidikan kini telah meluas dalam pelbagai bidang pendidikan dan pembelajaran serta telah terbukti dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Kajian-kajian lalu banyak membuktikan keberkesanan penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Md. Ghalib, 2005; Md Sharif, 2012; Rahim, 2013; Hasnuddin, Norfaizuryana & Nor Azzarahton, 2015). Perkembangan ini menjadikan terdapatnya pelbagai teknik dan teknologi pembelajaran yang berpusatkan murid. Antara teknik yang popular terdapat dalam teknologi pembelajaran ialah pembelajaran berasaskan permainan, pembelajaran berasaskan penyelesaian masalah, pembelajaran berasaskan persoalan dan banyak lagi kaedah lain.

Menurut Erwinsyah (2015), teknologi pendidikan merupakan proses pengembangan sistem atau teknik dan menjadi alat bantu untuk memperbaiki proses pengajaran dan pembelajaran dan meningkatkan kualiti sistem pendidikan. Guru-guru disarankan mempelbagaikan aktiviti menggunakan pelbagai media teknologi yang sememangnya sedang pesat berkembang dengan kemunculan pelbagai media interaktif dan permainan digital yang sesuai untuk pembelajaran kanak-kanak. Aplikasi-aplikasi permainan mudah alih telah menjadi sangat popular di kalangan kanak-kanak pada masa ini dan mendorong kanak-kanak sentiasa teruja untuk akses kepada permainan seperti ini (Omar, 2017).

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

Kajian Tarasat dan Daud, (2014) menunjukkan bahawa pencapaian asas membaca murid telah meningkat selepas murid diajar dengan menggunakan aplikasi asas membaca. Hasil kajian itu berdasarkan dapatan bahawa murid lebih tertarik dengan suasana pembelajaran yang berbeza daripada pengajaran yang sering guru gunakan. Penggunaan multimedia pembelajaran juga membantu meningkatkan motivasi mereka sekaligus memberikan keseronokan dan mendorong mereka menguasai pembelajaran mereka dengan baik.

Metodologi Kajian

Rekabentuk kajian

Kajian dilakukan menggunakan kaedah kuantitatif iaitu kaedah pra-eksperimen (ujian pra dan pasca satu kumpulan). Semua murid diberi ujian pra untuk mengkaji pengetahuan awal murid terhadap huruf Hijaiyah pada awal kajian. Semasa proses pembelajaran, semua murid yang terpilih menjalani sesi pembelajaran berasaskan permainan menerusi aplikasi mudah alih dan mendapat peranti mudah alih yang dimuat turun daripada Google Play Store. Aplikasi yang digunakan ialah aplikasi “Belajar Hijaiyah”.

Murid cuba mengenal huruf dan mendengar bunyi huruf yang betul melalui aplikasi tersebut. Sesi pembelajaran menggunakan peranti mudah alih pula berjalan selama lima minggu mengikut bahagian dalam aplikasi yang terdapat beberapa elemen pembelajaran berasaskan permainan didalamnya. Pada minggu ketiga dan keempat pula, murid diberi peluang untuk menjawab kuiz menarik yang terdapat pada aplikasi. Pengkaji membuat pemerhatian dan mencatat markah yang mereka perolehi. Setelah selesai empat minggu pembelajaran, pada minggu kelima, semua murid yang menjalani sesi pembelajaran berasaskan permainan menggunakan aplikasi mudah alih akan diberi ujian pasca. Ujian pasca akan menentukan pencapaian murid selepas mereka menjalani sesi pembelajaran tersebut.

Sampel kajian

Sampel kajian merupakan murid prasekolah di salah sebuah sekolah di Daerah Pasir Gudang. Teknik persampelan bertujuan atau *purposive sampling* digunakan untuk memilih sampel. Kajian memfokuskan kepada murid yang lemah dan tidak menguasai huruf Hijaiyah. Sampel kajian terdiri daripada 48 orang murid dari 2 kelas pra-sekolah. Sampel yang diambil berdasarkan kepada keupayaan akademik tanpa mengira jantina atau latarbelakang keluarga.

Instrumen kajian

Instrumen yang digunakan adalah i) aplikasi mudah alih iaitu “Belajar Hijaiyah”, ii) ujian penguasaan Huruf Hijaiyah, dan iii) ujian pra dan ujian pasca. Aplikasi “Belajar Hijaiyah” dimuatturun dari aplikasi *Google Play Store* dan di *install* di dalam tablet untuk diberikan kepada responden. Pada awalnya, guru mengedarkan ujian penguasaan yang menguji tahap pengetahuan sedia ada murid dalam mengenalpastu konsonan Huruf Hijaiyah. Selain itu, di dalam kajian ini, pengkaji telah menjalankan ujian pra dan pasca keatas responden. Tempoh masa rawatan dalam kajian ini adalah selama 4 minggu. Tujuan ujian pra dan pasca ini dijalankan bagi menilai keberkesanan pembelajaran bersasaskan permainan menerusi aplikasi “Belajar Hijaiyah”. Kesahan aplikasi dilakukan oleh pakar iaitu dua orang pensyarah yang mempunyai latarbelakang teknologi pendidikan. Ujian pencapaian pula disahkan oleh dua orang guru yang telah berkhidmat lebih 5 tahun di pra-sekolah.

Analisis Data

Ujian pra dan pasca dianalisa secara kuantitatif. Dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS 12.0), peratusan dan min digunakan untuk membandingkan ujian pra dan pasca bagi sesi

pembelajaran menggunakan aplikasi mudah alih “Belajar Hiajiyah”. Manakala, keberkesanannya ke atas pencapaian pelajar diukur dengan menggunakan analisis ujian t-berpasangan.

Dapatan Kajian

Bagi menilai tahap penguasaan murid pra-sekolah, satu ujian penguasaan telah dilaksanakan. Tahap pengetahuan sedia ada murid prasekolah dalam pembelajaran huruf Hijaiyah adalah lemah.

Jadual 1 menunjukkan dapatan daripada ujian pra untuk menguji tahap pengetahuan sedia ada responden terhadap huruf Hijaiyah dan kekerapan responden belajar Hijaiyah secara tidak formal di rumah.

Jadual 1. Prestasi penguasaan murid

Nama	Ujian penguasaan
S1	6
S2	4
S3	3
S4	2
S5	6
S6	3
S7	26
S8	3
S9	0
S10	18
S11	14
S12	3
S13	24
S14	2
S15	21
S16	20
S17	5
S18	28
S19	4
S20	4
S21	28
S22	21
S23	24
S24	8
S25	12
S26	11
S27	8
S28	14
S29	9
S30	17
S31	3
S32	8
S33	4
S34	12
S35	19

S36	21
S37	6
S38	9
S39	2
S40	10
S41	17
S42	7
S43	3
S44	2
S45	12
S46	11
S47	7
S48	6

Bagi menjawab objektif kedua kajian ini iaitu mengenalpasti keberkesanan aplikasi Belajar Hijaiyah terhadap pencapaian, analisis dilakukan bagi melihat perbezaan yang berlaku sebelum sesi pembelajaran dan selepas sesi pembelajaran menggunakan aplikasi mudah alih. Jadual 2 menunjukkan markah pada ujian pra dan pasca serta perbezaan antara ujian pra dan ujian pasca.

Jadual 2 Prestasi melalui ujian pra dan ujian pasca

Reponden	Ujian pra (/29)	Ujian pasca (/29)	Perbezaan ujian pra dan pasca
S1	6	6	0
S2	4	6	2
S3	3	6	3
S4	2	4	2
S5	6	7	1
S6	3	4	1
S7	26	28	2
S8	3	6	3
S9	0	4	4
S10	18	20	2
S11	14	18	4
S12	3	10	7
S13	24	27	3
S14	2	4	2
S15	21	24	3
S16	20	29	1
S17	5	10	5
S18	28	29	1
S19	4	8	4
S20	4	6	2
S21	28	29	1
S22	21	27	6
S23	24	25	1
S24	8	14	6
S25	12	15	3
S26	11	18	3
S27	8	11	3
S28	14	19	5
S29	9	11	2
S30	17	19	2

S31	3	7	4
S32	8	12	6
S33	4	6	2
S34	12	14	2
S35	19	21	2
S36	21	26	5
S37	6	11	5
S38	9	13	4
S39	2	5	3
S40	10	12	2
S41	17	21	4
S42	7	10	3
S43	3	6	3
S44	2	3	1
S45	12	15	3
S46	11	13	2
S47	7	9	2
S48	6	10	4
Nilai min	10.56	13.71	

Jadual 3 menunjukkan nilai min dan sisihan piawai bagi ujian pra dan pasca. Peningkatan markah ujian pra dan pasca ini turut dianalisis menggunakan statistik min. Berdasarkan jadual 5.10, pada ujian pra nilai min adalah pada 10.56 manakala ujian pasca nilai min adalah meningkat kepada 13.71. Perbezaan di antara nilai min ujian pra dan ujian pasca adalah 2.09 dan ianya amat memberangsangkan. Sisihan piawai pula menunjukkan ujian pra adalah 7.92 dan meningkat pada ujian pasca iaitu kepada 8.12 dan boleh dilihat di dalam jadual 3.

Jadual 3 Nilai Min dan Sisihan Piawai Ujian Pra dan Pasca

	Min	N	Sisihan Piawai
Pra	10.56	48	7.92
Pasca	13.71	48	8.12

Ujian normal digunakan untuk menentukan taburan data yang diperolehi sama ada normal atau sebaliknya. Jadual 4 menunjukkan keputusan yang diperolehi selepas melakukan ujian normal pada keseluruhan data. Keputusan menunjukkan bahawa nilai Skewness dan Kurtosis adalah -0.58 dan 0.76. Menurut Chua (2014) taburan data dianggap normal apabila kedua-dua nilai skewness dan kurtosis berada di antara -1.96 hingga 1.96. Oleh itu, data yang diperolehi bertabur secara normal.

Jadual 4 Ujian normaliti

Jenis statistik	Nilai
Skewness	0.76
Kurtosis	-0.58

Jadual 5 adalah ujian t-berpasangan yang menunjukkan signifikan yang bernilai 0.000 kurang dari 0.05, bermaksud terdapat perbezaan pada pencapaian ujian pra dan ujian pasca. Dengan nilai signifikan 0.000 jelas menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan menggunakan aplikasi Belajar Hijaiyah ini memberikan kesan positif kepada responden dan sekaligus meningkatkan pencapaian penguasaan huruf Hijaiyah mereka.

Jadual 5 Ujian T-Berpasangan

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

	Min	Sisihan Piawai	Kesalahan piawaian min	95% Perbezaan Kepercayaan		t	Sig.
				Bawah	Atas		
Pra Pasca	-3.15	1.82	.26	-3.67	-2.62	-11.96	.000

Perbincangan Dapatan Kajian

Berdasarkan kepada analisis tahap penguasaan murid sebelum mereka menjalani sesi pembelajaran huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi mudah alih mendapati bahawa kebanyakan mereka masih tidak menguasai huruf Hijaiyah dengan baik. Hanya dua daripada 50 orang responden yang menjalani ujian pra mendapat markah 29/29 iaitu bermakna dua responden ini telah menguasai keseluruhan huruf Hijaiyah. Hal ini berkaitan juga dengan jumlah hari mereka belajar huruf Hijaiyah daripada guru-guru al-Quran samada di rumah-rumah jiran, surau-surau atau di pusat-pusat pengajian al-Quran.

Pembelajaran huruf Hijaiyah secara tidak rasmi atau rasmi selalunya banyak membantu kanak-kanak untuk mengingat huruf Hijaiyah bahkan dapat membaca al-Quran dengan baik. Merujuk kajian Haanuddin (2017) di Indonesia, murid yang memasuki tadika agama mahir membaca al-Quran manakala murid yang tidak pernah mempelajari asas al-Quran iaitu huruf Hijaiyah walaupun secara tidak formal tidak dapat membaca al-Quran dengan baik.

Sebagai contoh dalam kajian ini, responden S9 yang mengambil ujian pra, markah murid ini adalah 0/29 yang bermaksud responden ini langsung tidak dapat mengenal huruf Hijaiyah. Jika dilihat kepada bilangan hari belajar huruf Hijaiyah secara tidak formal adalah sekali-sekala. Seorang lagi murid mendapat markah rendah pada ujian awal adalah S4 dan S12 dimana mereka hanya dapat menjawab 2 daripada 29 huruf. Jawapan mereka pada bilangan hari belajar huruf Hijaiyah di rumah juga hanya sekali-sekala. Ini jelas menunjukkan bahawa bilangan hari belajar huruf Hijaiyah dirumah adalah sangat mempegaruhi tahap pencapaian mereka.

Seperti hasil dapatan kajian Abang Shamat (2012) yang mendapati bahawa kaedah latih tubi telah dapat meningkatkan kemahiran membaca seorang respondennya. Murid perlu membuat banyak latih tubi samada formal atau tidak formal supaya dapat meningkatkan penguasaan huruf Hijaiyah dan sekaligus dapat meningkatkan kemahiran membaca.

Merujuk kepada dapatan yang melihat kepada keberkesanan pembelajaran menggunakan aplikasi mudah alih “belajar Hijaiyah” pula mendapati, pencapaian murid meningkat. Antara kajian lain yang telah berjaya menggunakan teknik pembelajaran berasaskan permainan untuk meningkatkan kemahiran mempelajari huruf Hijaiyah ialah kajian oleh Mohd Hatta (2012) yang mendapati bahawa kaedah pembelajaran sambil bermain berupaya meningkatkan pencapaian serta minat murid untuk mempelajari al-Quran kepada empat orang respondennya.

Kajian lain yang menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan adalah kajian Laely (2017) yang menggunakan kaedah permainan menunjukkan peningkatan kebolehan membaca huruf Hijaiyah daripada 73.33% pada sesi pertama permainan kepada 90.27% pada sesi permainan yang kedua. Apabila keperluan kanak-kanak bermain dipenuhi, secara tidak langsung dapat meningkatkan minat dan pencapaian murid prasekolah melalui kaedah bermain. Pedagogi berasaskan bermain dapat meningkatkan tahap prestasi kanak-kanak terutamanya daripada segi motivasi, minat dan kreativiti dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi mudah alih yang berasaskan permainan juga dapat meningkatkan pencapaian murid. Aplikasi yang menarik pasti akan mencipta suasana dan persekitaran pembelajaran yang menarik. Seperti kajian yang dijalankan oleh Mistari dan Asmara (2012) yang mendapati bahawa pembelajaran huruf Hijaiyah menggunakan aplikasi adalah sangat membantu dan memberikan nilai pembelajaran. Sementara itu, kajian Jusoh (2013) terhadap aplikasi Mai Iqra yang telah dibangunkan juga mendapati aplikasi itu telah dapat mengukuhkan penguasaan pelajar dalam menguasai huruf Hijaiyah.

Kesimpulan

Sebagai kesimpulannya, pembelajaran berasaskan permainan yang telah dijalankan terhadap murid prasekolah telah meningkatkan minat, motivasi serta pencapaian mereka terhadap pembelajaran huruf Hijaiyah. Pembelajaran

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

berasaskan permainan perlu dijadikan kaedah yang harus selalu digunakan kepada murid prasekolah supaya murid tidak mudah berasa jemu dan bosan untuk belajar huruf Hijaiyah atau apa jua subjek. Tambahan lagi, murid pada usia prasekolah bahkan juga di peringkat sekolah rendah dan menengah sangat minat kepada permainan. Kajian ini juga diharap dapat membantu ramai golongan pengkaji malahan semua guru di Malaysia untuk terus melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan supaya dapat terus meningkatkan minat dan motivasi murid untuk belajar dan dapat mengurangkan masalah ponteng yang sedang membelenggu di hampir setiap sekolah pada masa ini.

References (APA 6th edition)

- Abang Shamat, D. N. (2012). Latih tubi bacaan dalam membantu murid pemulihan menguasai kemahiran huruf vokal awalan. *Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP Pemulihan Amb. Januari 2009, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL*, (September), 153–167.
- Ahmad, A. L. (2016). *Penguasaan kemahiran menulis Jawi tahap satu di kalangan murid tahun dua*. Universiti Sains Islam Malaysia. Tesis Sarjana Muda, Universiti Sains Islam Malaysia.
- Chua, Y. P. (2014). *Asas statistik penyelidikan edisi kedua*. Shah Alam; McGrawHill Education (Malaysia).
- Erwinsyah, A. (2015). Pemahaman mengenai teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(Februari), 12–19.
- Esa, A., Mohamad, B., & Mukhtar, S. N. (2007). Peranan multimedia di dalam pembelajaran kanak-kanak. In *Seminar Kebangsaan JPPG 2007: Teknologi Dalam Pendidikan* (pp. 18–20).
- Haanuddin, S. M. (2017). Pembelajaran huruf Hijaiyah bagi anak usia dini. In *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education* (pp. 175–188).
- Hasnuddin, A. R., Norfaizuryana, Z., & Nor Azzarahton, A. K. (2015). Keberkesanan penggunaan ICT di dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam bagi Sekolah Kebangsaan Desa Pandan, Kuala Lumpur. *International Conference on Information Technology & Society*, (June), 238–252.
- Heng, L. C. (2012). Pembelajaran melalui aktiviti hands-on dalam membantu murid prasekolah untuk meningkatkan minat serta tahap kefahaman terhadap isi pembelajaran yang disampaikan. *Seminar Penyelidikan Tindakan, IPG KBL*, (September), 126–137.
- Hussin, H., & Ismail, M. (2018). Keberkesanan kaedah al-Matien dalam pembelajaran tilawah al-Quran. *Jurnal Al-Turath*, 3(2), 1–8.
- Jusoh, Y. M. (2013). *Pembangunan aplikasi cepat membaca al-Quran untuk platform Mai IQra*. Fakulti Sains Komputer, Universiti Teknologi Malaysia. Tesis Sarjana Sains, Universiti Teknologi Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2013-2025. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2010.08.007>
- Laely, K. (2017). Peningkatan kemampuan membaca huruf Hijaiyah melalui media balok Huruf. *Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 25–29.
- Mahamod, Z., & Awang Wahap, A. S. (2006). Perkembangan bahasa dan perubahan tingkah laku sosial kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Bahasa*, 8(1), 160–203.
- Md Isa, S. N., & Mohd Hamidin, N. (2017). Keperluan modul bahasa Arab diperingkat prasekolah. *4th International Research Management & Innovation Conference*, (September), 74–86.
- Mistari, Asmara, R., & Hakkun, R. Y. (2012). Aplikasi belajar membaca dan mengucapkan huruf Hijaiyah dengan tajwid berbasis android. *Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS)*.
- Mohamad Ashari, Z., & Baharuddin, M. K. (2017a). *Pedagogi berasaskan bermain di prasekolah: satu kajian meta analisis*. Universiti Teknologi Malaysia; Skudai, Johor.
- Mohamad Ashari, Z., & Baharuddin, M. K. (2017b). *Pedagogi berasaskan bermain di prasekolah: satu kajian meta analisis*. Universiti Teknologi Malaysia; Skudai, Johor.

Pembelajaran Menerusi Aplikasi Mudah Alih dan Kesannya terhadap Pembelajaran Huruf Hijaiyyah Murid Pra-sekolah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 30–41.

Mohamad Yatim, M. H., Masran, M. N., & Md Ibrahim, L. F. (2014). Pendekatan pembelajaran melalui reka bentuk permainan digital dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak. In *Proceeding of 5th International Conference on Education Technology*. Surabaya, Indonesia.

Mohamed, N., Hassan, H., & Abu Hassan, M. N. Z. (2014). Tahap kesediaan pengintegrasian teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam pengajaran terhadap murid-murid prasekolah: satu tinjauan. *Jurnal Penyelidikan TEMPAWAN*, 31, 171–187.

Mohd Feham Md. Ghalib. (2005). Pemanfaatan teknologi dalam pengajaran Bahasa Arab. *Journal of Universiti Islam Antarabangsa Malaysia*.

Mohd Hamidin, N., & Hamdi, I. (2016). Smart Reader Kids Arabic: Inovasi dalam pendidikan prasekolah. *E-Journal Penyelidikan & Inovasi, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.*, 3(2), 73–84.

Mohd Hatta, N. H. (2012). Keberkesanan penggunaan kaedah bermain dalam pengajaran asuhan Tilawah al-Quran. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL*, (September), 34–44.

Mohd Zin, S. M., & Ismail, M. (2018). Kelebihan pengajaran dan pembelajaran al- Quran secara bertajwid menggunakan kaedah al- Matien. In *Proceeding of The International Conference On Contemporary Issues In Al-Quran And Hadith 2018 (THIQAH 2018) 7TH MAC 2018. ILM, BANGI, SELANGOR* (Vol. 2018, pp. 202–221).

Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Instructional Technologies Comittee*.

Siregar, R. A. (2016). Perancangan aplikasi pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyyah pada tingkatan sekolah dasar menggunakan metode Accelerated Learning (studi kasus Sd Negeri Bunut Barat). *Jurnal Riset Komputer*, 3(1).

Suhid, A., Ahmad, A. M., Mohd Sabri, S., & Effendy Mohamad, A. (2015). Pendidikan untuk semua: amalannya dalam sistem Pendidikan Islam di Malaysia. *International Journal of Education and Training (InjET)*. November. *Universiti Putra Malaysia Press.*, 1(12), 1–7. Retrieved from <http://www.injet.upm.edu.my>

Ruskam al-Dawamy, A., & Sulaiman, S. N. H. (2010). Persepsi pelajar tentang kejadian jenayah terhadap kanak-kanak. http://eprints.utm.my/11550/1/Persepsi_Pelajar_Tentang_Kejadian_Jenayah_Terhadap_Kanak.pdf

Syed Hussain, S. Y., Hoe, T. W., & Idris, M. Z. (2013). Permainan digital : pendekatan baharu dalam pendidikan masa depan. *Prosiding Seminar Kebangsaan ICT Dalam Pendidikan*, 240–245.

Tarasat, S., & Daud, A. (2014). Kesan penggunaan perisian asas membaca terhadap pencapaian membaca murid peringkat prasekolah. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 134, 399–407. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.262>

Yong, S. L. (2013). Gabungan pendekatan konstruktivisme dan behaviorisme bagi meningkatkan prestasi mata pelajaran Sejarah tingkatan tiga. In *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi. 29-30 Ogos 2013. Kota Kinabalu, Sabah; Universiti Malaysia Sabah. 2013*. (Vol. 2013, pp. 29–30).

Zukhaira, & Busri, H. (2011). Pengenalan Bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah. *ABDIMAS. 2011*, 15(1), 0–6.