

Manuscript Submitted	5 May 2018
Accepted	23 June 2018
Published	30 June 2018

# Kajian Awal Pembangunan Prototaip *Courseware* Subjek Tauhid Darjah Satu Di Sekolah Rendah Agama JAIS

(Preliminary Study on The Development of Prototype *Tauhid* Courseware for Standard One at JAIS  
Religious School)

**Kamal Azmi Abd Rahman, Norsaleha Mohd Salleh, Ahmad Nazeer Zainal Ariffin,  
Hailrudin Jaafar, Muhammad Hilmee Izane, Muhammad Najib Fidaudin**

Fakulti Pengajian Peradaban Islam.  
Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.  
*kamalzmi@kuis.edu.my*

## Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk membina prototaip *courseware* bagi mata pelajaran Tauhid darjah satu di Sekolah Rendah Agama JAIS. *Courseware* merupakan aplikasi (*software*) pendidikan yang dapat membentuk persekitaran e-pembelajaran yang interaktif. Ia menggabungkan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi dan audio. Aplikasi berkomputer ini fleksibel kerana boleh digunakan sama ada di kelas atau pun di luar kelas seperti di rumah. *Courseware* dapat membantu guru dalam penyediaan alat bantu mengajar dan dapat mengintegrasikan komponen pengajaran dan pembelajaran (P&P) bersama aplikasi multimedia berkomputer. Oleh yang demikian, pembangunan *courseware* ini akan memberikan manfaat kepada pelajar, guru dan ibu-bapa serta dapat merealisasikan aspirasi SMART Selangor ke arah *SMART education* iaitu meningkatkan mutu pendidikan melalui pembentukan suasana pembelajaran yang interaktif.

**Kata kunci:** *prototaip, courseware, Tauhid, Sekolah Rendah Agama JAIS.*

## Abstract

This study aims to develop a prototype courseware for standard one subject of Tauhid at Primary Religious School, JAIS. Courseware is an educational software application that can create an interactive e-learning environment. It combines multimedia elements such as text, image, video, animation and audio. This computerized application is also mobile because it can be used either in the classroom or out of class such as at home. Courseware can help teachers in teaching aids and integrate teaching and learning components (T&L) together with computerized multimedia applications. Therefore, the development of courseware will benefit the students, teachers and parents as well as realize the SMART Selangor aspiration towards SMART education, which will increase the quality of education through the creation of an interactive learning environment.

**Keywords:** *prototype, courseware, Tauhid, Primary Religious School JAIS.*

## 1. Pengenalan

Teknologi ICT dan multimedia pada masa kini telah memberikan manfaat yang besar kepada sistem pendidikan terutamanya kepada guru dan pelajar. Penggunaan teknologi ini mudah dan *mobile*, boleh digunakan di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa. Selain daripada itu, ia juga dapat menambahkan kefahaman pelajar mengenai sesuatu subjek yang diajarkan di dalam kelas dan dapat

meningkatkan daya kreativiti mereka. Salah satu kaedah pembelajaran yang menggunakan teknologi ICT dan multimedia tersebut ialah *courseware*. *Courseware* merupakan aplikasi (*software*) yang dibangunkan bagi membentuk persekitaran e-pembelajaran yang interaktif. Ia menggabungkan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi dan audio. Melalui pembangunan *courseware*, semua maklumat tentang subjek, latihan dan bahan-bahan yang berkaitan dengan mata pelajaran dapat diintegrasikan dalam satu aplikasi (*software*).

Penggunaan *courseware* dapat memberikan alternatif terbaik kepada guru bagi mempelbagaikan kaedah pembelajaran terutamanya di kelas. Ini kerana kebanyakan sistem pendidikan di sekolah agama masih mengekalkan sistem pembelajaran tradisi yang berpusat kepada guru melalui teknik hafalan dan latih tubi. Metode hafalan juga telah sebatu sebagai kaedah pembelajaran utama bagi subjek-subjek yang berunsurkan agama walaupun terdapat pelbagai usaha sekolah-sekolah rendah kebangsaan untuk memperkasakan sistem pembelajaran baru yang interaktif melalui multimedia dan ICT. Bagi memastikan sekolah-sekolah agama JAIS sentiasa seiring dengan perkembangan pesat sains dan teknologi, terdapat keperluan untuk memberikan peluang kepada pelajar meneroka pembelajaran dalam bilik darjah yang lebih interaktif melalui kaedah e-pembelajaran dan penggunaan *courseware*.

Bagi tujuan pembangunan prototaip *courseware*, kajian ini telah memilih subjek Tauhid darjah 1 kerana Tauhid adalah perkara paling asas dalam Islam. Ia menjelaskan dasar tentang kepercayaan bagi seorang Muslim. Tauhid juga merupakan subjek yang membincangkan perkara-perkara *sam'iyāt* berkaitan dengan keimanan. Oleh yang demikian, jika prototaip *courseware* subjek Tauhid mampu dibangunkan dan bermanfaat dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) maka sudah tentu jugalah manfaat yang sama akan diperolehi daripada *courseware* bagi subjek-subjek lain yang diajar di SRA seperti Fiqah, Akhlak, Sirah dan sebagainya. Hal-hal ini dapat membantu pihak sekolah dan JAIS dalam meneruskan kelangsungan peranan sekolah-sekolah agama JAIS dalam memperkasakan pendidikan Islam di peringkat awal iaitu bagi pelajar-pelajar peringkat rendah

## 2. Permasalahan Kajian

Dalam bidang pendidikan terutamanya di sekolah, guru memainkan peranan yang penting. Oleh yang demikian, kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru dalam proses P&P memberikan kesan yang signifikan kepada pembentukan diri pelajar (Ab. Halim et al. t.th: 3). Kaedah pembelajaran berpusatkan kepada guru adalah kaedah tradisi yang sering digunakan oleh guru terutamanya bagi pendidikan peringkat rendah. Mohamad Siri Muslim (t.th) turut menyatakan bahawa pembelajaran masa kini masih menggunakan penyampaian dalam bentuk syarahan dan kebanyakan tenaga pengajar masih terikat dengan penggunaan buku teks, papan putih dan sebagainya. Menurut Ab. Halim et al. (t.th: 30), kaedah ini jugalah yang sering digunakan guru JAIS dengan menekankan aspek-aspek seperti kuliah atau penerangan, bercerita, soal jawab, latih tubi dan sebagainya.

Walaupun begitu, terdapat kelemahan terhadap sistem pendidikan yang berpusat kepada guru. Hal ini disebabkan oleh tenaga pengajar atau guru memainkan peranan utama sebagai penyampai ilmu dan pelajar sebagai penerima ilmu yang pasif (Mohamad Siri Muslimin, t.th). Kaedah ini boleh digunakan namun ia bersifat satu hala (Noor Hisham 2011: 7). Oleh yang demikian terdapat keperluan ke arah mempelbagaikan kaedah pengajaran di sekolah a tidak dibatasi oleh kaedah pembelajaran yang berpusatkan kepada guru. Ini kerana menurut Ab. Halim et al. (t.th) dan Noor Hisham (2011) kaedah pembelajaran berpusatkan pelajar adalah lebih efektif berbanding kaedah pembelajaran berpusatkan guru (PBG) atau pembelajaran tradisional. Tambahan pula, kaedah-kaedah baru dalam pendidikan juga hendaklah dimanfaatkan sepenuhnya oleh warga pendidik seperti alat sokongan teknologi terkini

dan multimedia ICT untuk menarik minat pelajar. Penggunaan teknologi baru ini juga menggalakkan pembelajaran berpusatkan murid (PBM) yang mana kurikulum, aktiviti pengajaran, pembelajaran dan penilaian dilakukan oleh pelajar sendiri (Noor Hisham 2011: 8).

*Courseware* yang menggunakan teknologi mudah alih dan penerapan pelbagai elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video dan animasi merupakan salah satu kaedah yang sedang digunakan secara meluas pada masa ini tidak kira sama ada pendidikan peringkat rendah, menengah mahupun tinggi. Menurut Jamaluddin, Baharuddin & Zaidatun (2001), multimedia dapat menjadikan medium komunikasi yang positif dan efektif kerana teks, audio, video serta animasi yang pelbagai warna dan corak mampu dipaparkan di atas semua skrin pada masa yang sama. Sistem pengajaran dan pembelajaran yang mengaplikasikan unsur-unsur hipermedia seperti animasi, bunyi, grafik, hiperteks, dan warna menjadi persembahan sistem lebih menarik dan mampu menarik minat pelajar (Norazah & Ngau, 2009). Penggunaan teknologi mudah alih dan multimedia di dalam *courseware* membolehkan penyampaian ilmu dipersembahkan dengan lebih menarik dan berkesan dalam membentuk serta mengekalkan maklumat bagi tempoh yang panjang dan selain boleh dicapai kembali dengan lebih pantas berbanding kaedah pengajaran tradisi (Ahmad Fkrudin, Mohd Isa, & Wan Noraina, 2014). Keupayaan teknologi mudah alih untuk menghasilkan warna, animasi, grafik, bunyi, memberi maklumbalas dengan cepat serta keupayaan untuk memproses data dengan pantas melalui teknologi sentuh dan seterusnya dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran pelajar dan memudahkan pengajaran guru (Mohamad Siri Muslimin, t.th).

Pembangunan *courseware* dan penggunaannya juga menyahut seruan *SMART Education* dalam *Smart Selangor* oleh mantan Menteri Besar Selangor, Yang Amat Berhormat (Y.A.B.) Dato' Seri Mohamed Azmin Ali (Ringkasan Esekutif *Smart Selangor*, Selangor 2016). Tujuan utama *Smart Selangor* adalah untuk menjadikan Selangor sebagai sebuah negeri dinamik, dari segi ekonomi bertenaga, kaya dari segi budaya dan menjaga negeri bestari (*Smart State*). Selain itu, kaedah pembelajaran yang menggunakan teknologi baru ini dapat membuka peluang ekonomi melalui persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang ditingkatkan melalui kecekapan modal dan sumber yang efisien dalam menyampaikan pendidikan, mengoptimum pengalaman pembelajaran dan pembelajaran berkesan (Selangor 2016: 6).

Oleh yang demikian, projek penyelidikan ini bertujuan untuk membangunkan sebuah prototaip *courseware* bagi subjek Tauhid darjah 1 di SRA. Usaha ini bertepatan dengan keperluan semasa sama ada di peringkat murid, guru dan sekolah. Ia juga merupakan kaedah baru yang telah digunakan secara meluas di peringkat rendah dan menengah sama ada lokal mahupun global. Pembangunan prototaip ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan pelajar tahun 1 di SRA Selangor. Selain itu dapatan baru yang bakal diperolehi melalui penghasilan prototaip *courseware* ini juga dapat dijadikan maklumat awal dalam merangka projek penyelidikan baru di masa hadapan terutamanya dalam usaha untuk memperkasakan sistem pembelajaran SRA dan merealisasikan *SMART Education* di Selangor.

### 3. Objektif Kajian

Objektif kajian bagi projek penyelidikan ini ialah untuk:

1. menganalisa keperluan pembelajaran interaktif melalui *courseware* di Sekolah Rendah Agama JAIS;
2. merekabentuk dan membangunkan prototaip perisian P&P Tauhid bagi kegunaan pelajar tahun satu (1), Sekolah Rendah Agama JAIS; dan
3. menguji aspek keberkesanan teknikal, kebolegunaan (*usability*) serta keberkesanannya terhadap kefahaman dan minat pengguna sasaran.

### 4. Metodologi Kajian

Setiap kajian perlu dijalankan secara objektif dan jelas. Ia bertujuan menetapkan panduan dan meletakkan hala tuju dalam penyelidikan (Ahmad Munawar, et. 2016: 22). Oleh kerana itu, satu kerangka yang kukuh diperlukan bagi memahami kajian ini dijalankan. Penilaian juga perlu dijalankan secara komprehensif dan kritikal supaya subjek yang dikaji relevan dan tidak tersasar. Bertepatan dengan objektif kajian, projek penyelidikan ini akan melalui tiga fasa utama iaitu;

#### 4.1 Fasa pertama

Fasa pertama adalah kajian keperluan. Pada fasa ini kajian adalah berbentuk kuantitatif dengan menggunakan set soal kaji selidik sebagai instrumen. Soalan kaji selidik yang sudah disahkan oleh pakar akan diedarkan kepada 42 orang responden yang terdiri daripada ibu-bapa, guru dan pegawai JAIS. Data yang diperolehi akan dianalisis bertujuan untuk mendapatkan data mengenai aspek keperluan pembangunan *courseware*.

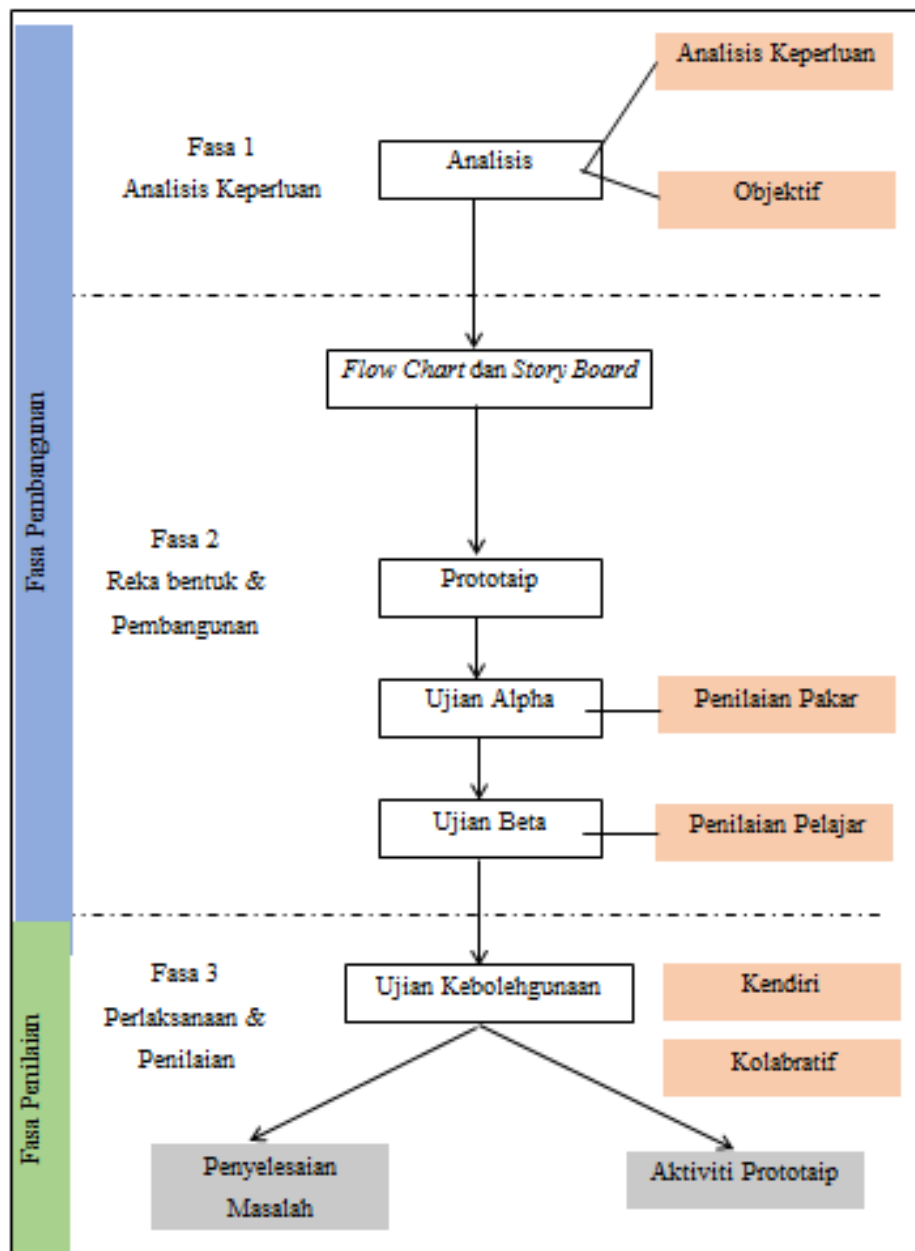
#### 4.2 Fasa Kedua

Pada fasa ini kajian akan melalui fasa merekabentuk dan membangunkan *courseware*. Bagi mendapatkan maklumat yang tepat, kumpulan penyelidik akan menganalisis kandungan buku teks Tauhid Darjah 1 yang digunakan di Sekolah Rendah Agama JAIS. Hasil analisis tersebut akan digunakan bagi penyediaan papan cerita *courseware*.

#### 4.3 Fasa Ketiga

Fasa yang ketiga adalah fasa pelaksanaan dan penilaian. Pada fasa ini, pengkaji akan menjalankan ujian kobelegunaan *courseware* yang telah dibangunkan. Bagi ujian alpha dan beta, prototaip *courseware* yang telah siap akan digunakan dan diuji oleh guru-guru, murid dan ibu-bapa.

Gambar rajah berikut adalah ringkasan kerangka konsep bagi kajian ini:



Rajah 1: Kerangka Konsep Kajian

Sumber: Irwan Mahazir 2015: 17

## 5. Definisi Operasi Kajian

Berikut adalah definisi bagi operasi kajian tentang Pembangunan Prototaip *Courseware* Bagi Subjek Tauhid Darjah 1 di SRA Selangor:

### 5.1 Pembangunan Prototaip *Courseware*

*Kamus Dewan Bahasa Edisi Keempat* memberikan maksud pembangunan sebagai perihal membangun, proses membangun (mencapai kemajuan, perkembangan, dan sebagainya). Prototaip pula ialah model pertama yang dibina bagi menghasilkan sesuatu seperti perisian komputer yang dapat dijadikan asas dalam menghasilkan model yang lebih baik (canggih). Manakala *Courseware* dengan kata lain perisian kursus dalam *Kamus Komputer* (1998) membawa erti perisian komputer, manual dan alat bantu yang digunakan untuk mengajar sesuatu topik atau mata pelajaran dengan menggunakan komputer.

### 5.2 Subjek Tauhid

Subjek Tauhid adalah pembelajaran tentang ilmu Tauhid. Tauhid dalam *Kamus Dewan Edisi Keempat* ialah ilmu berkenaan keesaan Allah SWT. Dalam projek penyelidikan ini, pembangunan *courseware* adalah berdasarkan kepada buku teks JAIS bagi matapelajaran Tauhid tahun satu (1). Di dalam buku ini, sukatan mata pelajaran Tauhid dibahagikan kepada enam bab iaitu Iman, Islam, Beriman kepada Allah SWT, Mengucapkan Dua Kalimah Shahadah, Ma'rifat Allah dan Sifat Allah (Wajib dan Mustahil).

### 7.3 Sekolah Rendah Agama JAIS

Merujuk kepada Kertas Dasar dan Hala Tuju Pendidikan Islam (JAIS 2013), sistem pendidikan Islam di Selangor telah bermula sebelum merdeka dengan melalui penubuhan sebuah Jabatan Hal Ehwal Agama Islam pada 1 Oktober 1945. Sekolah Rendah agama JAIS merupakan inisiatif JAIS kepada penduduk Selangor bagi mendapatkan keperluan pendidikan agama Islam seperti Quran, Fardhu Ain dan Bahasa Arab. Ia bertepatan dengan pendidikan Islam JAIS (2013) yang mempunyai falsafah tersendiri iaitu:

Pendidikan Islam JAIS adalah satu usaha berterusan ke arah membina potensi individu berilmu, beriman, berakhlak mulia dan berketerampilan secara seimbang dan sepadu berlandaskan wahyu Allah dan sunnah Rasulullah bagi melahirkan masyarakat muslim yang bertaqwa, maju, mampu bersaing untuk mendapatkan kesejahteraan di dunia dan kebahagiaan di akhirat.

Memberi pendidikan Islam kepada semua individu muslim di negeri Selangor supaya berilmu, beriman, beramal, berakhlak mulia dan berketrampilan berasaskan nilai-nilai Islam bagi melahirkan muslim bertaqwa untuk mendapat keredhaan Allah s.w.t” adalah matlamat

utama pendidikan Islam JAIS (2013: 7). Sekolah Rendah Agama (SRA) merupakan antara salah satu kurikulum JAIS daripada lima (5) sekolah agama negeri. SRA melibatkan pelajar tahun satu (1) sehingga tahun enam (6). Antara pelajaran atau subjek yang diberikan dalam SRA adalah pengajaran al-Quran dan fardhu ain serta asas Bahasa Arab. Peperiksaan utama yang perlu pelajar duduki adalah peperiksaan Penilaian Sekolah Rendah Agama (PSRA) bagi tahun enam (6) (JAIS 203:14).

## 6. Tinjauan Literatur

Terdapat beberapa kajian yang pernah dijalankan untuk mengetahui keberkesanan penggunaan *courseware* di sekolah dan kolej. Antaranya ialah kajian Mcconatha et al. (2008) membincangkan fungsi teknologi sebagai alat yang terkini untuk meningkatkan prestasi pembelajaran. Kajian ini membincangkan sebahagian kemungkinan, cabaran dan potensi dalam menggunakan pendekatan *M-Learning* di kolej dan menjalankan penilaian atas keberkesanannya. Hasil kajian mendapati pelajar yang menggunakan pendekatan *M-Learning* mendapat keputusan yang lebih cemerlang berbanding yang tidak menggunakan pendekatan *M-Learning*. Aliff Nawi et al. (2015) pula menjalankan kajiannya untuk meninjau respon para pendidik terhadap penggunaan aplikasi pintar sebagai alat bantuan mengajar dan hasil kajian mendapati tindak balas yang positif. Kajian ini mendapati bahawa pembelajaran secara *mobile* ini adalah wajar untuk dijalankan di peringkat sekolah menengah dan sesuai digunakan oleh murid dan guru di sekolah

Selain di sekolah, penggunaan teknologi interaktif juga digunakan di muzium. Damala (2009) menyatakan bahawa informasi disampaikan kepada pengunjung di muzium kini dengan menggunakan teknologi interaktif yang canggih. Metode tersebut bukan sahaja berkesan malahan lebih menarik dan menyeronokkan khususnya bagi kanak-kanak. Kaedah ini juga memberi kesan secara fizikal, mental dan emosi pengguna. Peranti yang digunakan adalah berbentuk PDA dan antara fungsi interaktif yang disediakan dalam bentuk permainan video yang membuatkan pengalaman menziarahi muzium menjadi lebih menarik dan menyeronokkan.

Menurut Santoso et al. (2014), di negara-negara lain seperti Korea telah memulakan langkah untuk mengintegrasikan pembelajaran ke arah digital dengan memindahkan segala buku teks kepada buku versi digital. Ini selari dengan perkembangan dan pembangunan pesat teknologi pintar yang mana kanak-kanak telah terbiasa dengan kewujudan pelbagai peranti dan alatan yang canggih seperti komputer, telefon pintar, permainan video dan sebagainya. Generasi kanak-kanak ini dinamakan sebagai generasi interaktif. Keadaan ini membuatkan para pendidik perlu bertindak lebih kreatif dan proaktif dalam mengintegrasikan metode pembelajaran digital dalam sesi pembelajaran dalam kelas.

Aliff Nawi & Mohd Isa Hamzah (2013) mengkaji tentang *Tahap Penerimaan Penggunaan Telefon Bimbit Sebagai M-Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. Tumpuan kajian adalah untuk melihat beberapa aspek, iaitu apakah jenis telefon bimbit yang digunakan; penggunaan aplikasi dalam telefon bimbit; aktiviti pembelajaran dalam telefon bimbit; tahap penerimaan telefon bimbit dalam pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini menggunakan statistik deskriptif di mana seramai 32 orang guru terlibat dalam kajian. Dapatan kajian mendapati bahawa m-pembelajaran adalah berpotensi dilaksanakan dalam pendidikan Islam.

Siti Zuraida Abdul Manaf et. al. (2015) telah menjalankan kajian tentang *Aplikasi Mudah Alih Panduan Solat dan Penggunaannya* menjelaskan tentang keupayaan teknologi terkini dalam bentuk aplikasi pintar yang memudahkan pengguna untuk mempelajari tentang panduan solat. Elemen video dan audio cara-cara menunaikan solat dapat dipertingkatkan supaya para pengguna dapat melihat dengan lebih jelas kaedah solat seolah hadir ke kelas amali yang sebenar. Aplikasi teknologi dapat



diterapkan ke dalam semua bidang ilmu dan dapat memberikan seribu satu kemudahan untuk mereka terus belajar. Sistem pembelajaran juga dapat dilakukan dimana sahaja (Siti Zuraida Abdul Manaf Ahmad Syukri Mohamad Zaid, Rosseni Din, Analisa Hamdan, Nor Syazwani Mat Salleh, Intan Farahana Kamsin, Aidah Abdul Karim, Maimun Aqsyia Lubis 2015). Selain itu, Shahrul Niza Samsudin, Ronizam Ismail, Norzaimah Zainol & Ab Wahid Sulaiman (2016) juga telah menjalankan kajian tentang *Kesedaran Pelajar Kolej Universiti Islam Melaka Terhadap Aplikasi Mudah Alih Berunsurkan Islam*. Kajiannya mendapati bahawa para pelajar Kolej Universiti Islam Melaka paling kerap menggunakan aplikasi pintar untuk mengingatkan waktu solat.

Ronizam Ismail et al. (2016) telah menjalankan kajian tinjauan literatur terhadap aplikasi mudah alih berunsurkan Islam. Kajiannya mendapati bahawa pelbagai aplikasi mudah alih berunsurkan Islam telah dibangunkan meskipun tidak sebanyak aplikasi yang lain. Beliau lagi memetik ungkapan Syamsul Bahri Andi Galigo, yang mengatakan bahawa aplikasi mudah alih ini bukan sahaja berguna sebagai panduan beribadah, malah turut boleh menyumbang dalam arena dakwah selari dengan perkembangan teknologi media. Hasil kajian menyenaraikan artikel dan jurnal yang membincangkan tentang aplikasi mudah alih berunsurkan Islam. Dengan merujuk kepada Wikipedia, beliau menyatakan bahawa hanya terdapat 250 aplikasi Islam yang telah dibangunkan pada tahun 2015 sedangkan jumlah keseluruhan aplikasi adalah sebanyak 1.5 juta.

Terdapat beberapa kajian yang pernah dijalankan mengenai pembangunan prototaip antaranya kajian Melvina Chung Hui Ching et. al. (t. th) yang mengkaji aspek keperluan pembangunan M-Edutainment dalam pembelajaran subjek Bahasa Melayu di sekolah rendah. Mohamizzam Bin Mohammad (2006) juga pernah menjalankan penyelidikan mengenai pembangunan prototaip perisian pengajaran dan pembelajaran bermultimedia bagi komponen kesusasteraan Melayu dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, Irwan Mahazir (2015) telah mengkaji mengenai pembangunan dan pengujian prototaip pembelajaran modile berasaskan prestasi (MOBICAD) dalam kursus reka bentuk berbantu computer (CAD). Dua kajian sebelum ini mengkaji tentang pembangunan prototaip bagi subjek peringkat tinggi dan menengah manakala bagi peringkat rendah pula adalah subjek Bahasa Melayu. Oleh itu, kajian yang akan dijalankan ini pembangunan prototaip bagi mata pelajaran Tauhid bagi pelajar tahun satu di SRA Selangor.

Kesimpulannya, daripada bahan-bahan literatur yang telah dikumpulkan, kajian-kajian lepas yang pernah dijalankan adalah berkaitan dengan keberkesanan penggunaan *courseware* dalam pendidikan dan keupayaannya dalam menyebarkan maklumat, kajian tentang aplikasi pintar dan pembangunan *courseware*. Namun demikian masih belum ada sebarang kajian yang dijalankan bertujuan untuk membangunkan prototaip bagi subjek-subjek di Sekolah Rendah Agama JAIS terutamanya bagi subjek Tauhid darjah satu yang akan menjadi fokus utama dalam penyelidikan ini.

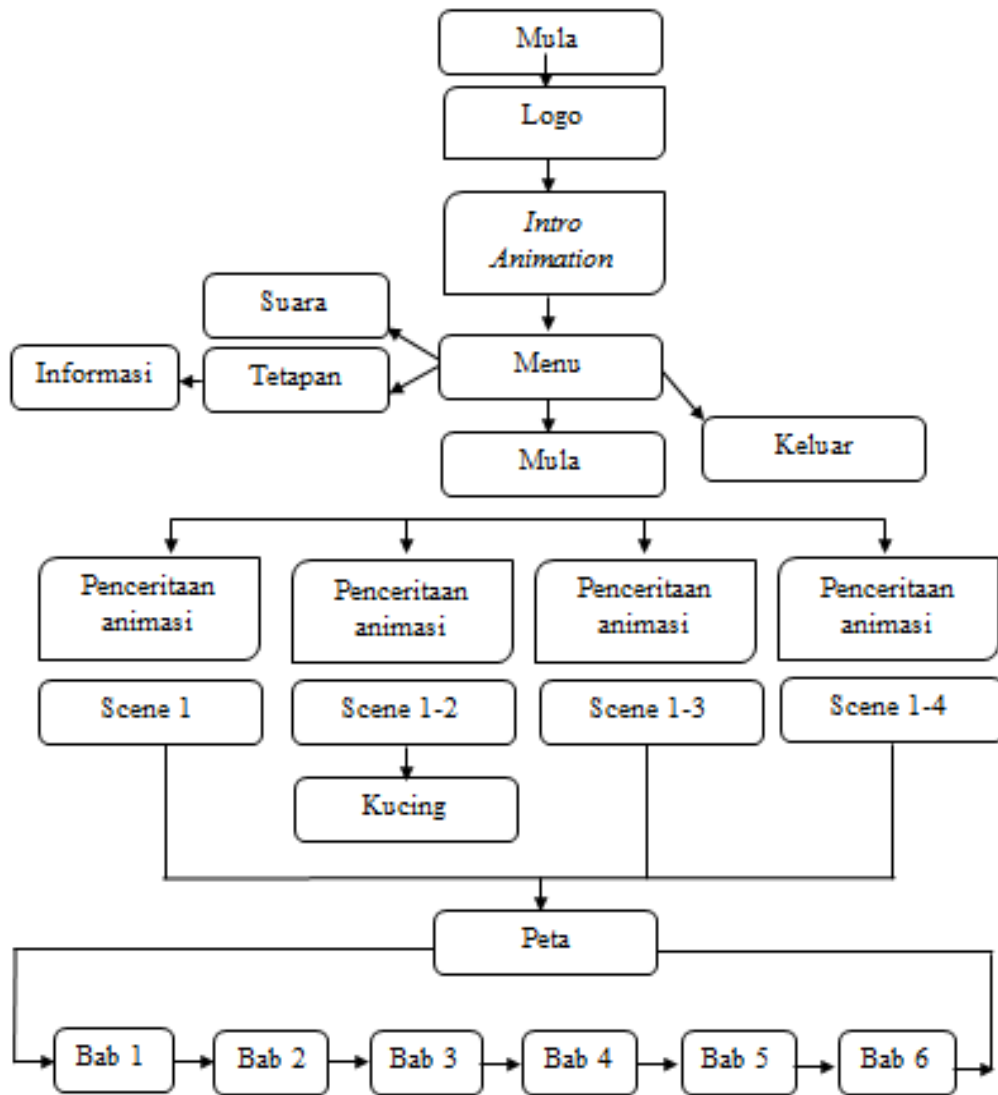
## **7. Rekabentuk Prototaip**

Rekabentuk prototaip akan membentangkan tentang carta alir rekabentuk prototaip dan paparan skrin seperti di bawah;

### *7.1 Carta Alir Rekabentuk Prototaip*

Prototaip ini akan dibangunkan dalam bentuk permainan yang diberi nama *Kembara Tauhid*. Rekabentuknya akan dibina berdasarkan carta alir dibawah:





Rajah 2: Carta alir aplikasi *Kembara Tauhid*.

## 7.2 Paparan Skrin

Permainan *Kembara Tauhid* dibangunkan berdasarkan kepada rajah peta di bawah. Pengguna akan dibawa mengembara bersama dengan watak utama prototaip iaitu Amin bermula daripada tempat persinggahan pertama hinggalah persinggahan yang terakhir iaitu yang ketujuh. Setiap persinggahan atau peringkat yang teradapat di dalam permainan ini mewakili setiap bab yang terkandung di dalam buku teks subjek Tauhid bagi darjah 1 yang diterbitkan oleh Jabatan Agama Islam Selangor (2017).

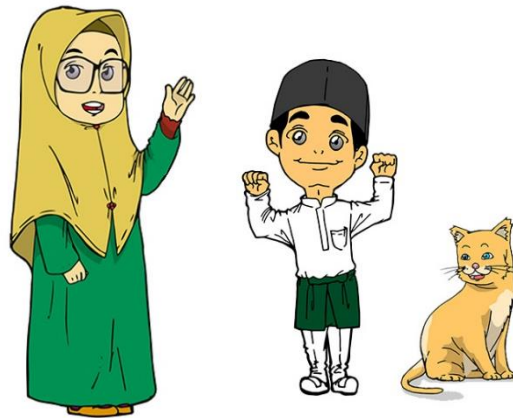


Rajah 3: Peta *Kembara Tauhid*

Sebelum pengguna memulakan permainan berdasarkan kepada setiap bab seperti yang terdapat pada rajah di atas, pelajar akan diperkenalkan dahulu kepada watak utama iaitu Amin dan juga watak kucing peliharaan Amin yang bernama Meaw. Permainan akan dimulakan setelah Amin dan Meaw bertemu dengan Ustazah Saleha untuk bertanyakan tentang Tauhid. Ustazah Saleha seterusnya membekalkan Amin dengan peta untuk mengembara bagi mempelajari ilmu Tauhid. Di sinilah bermulanya permainan *Kembara Tauhid* Amin dan Meaw.



Rajah 4: Skrin mula.



Rajah 5: Watak Ustazah Saleha, Amin dan Meaw

Berikut adalah penerangan ringkas setiap peringkat atau pun bab bagi pengembaraan Amin dan Meaw:

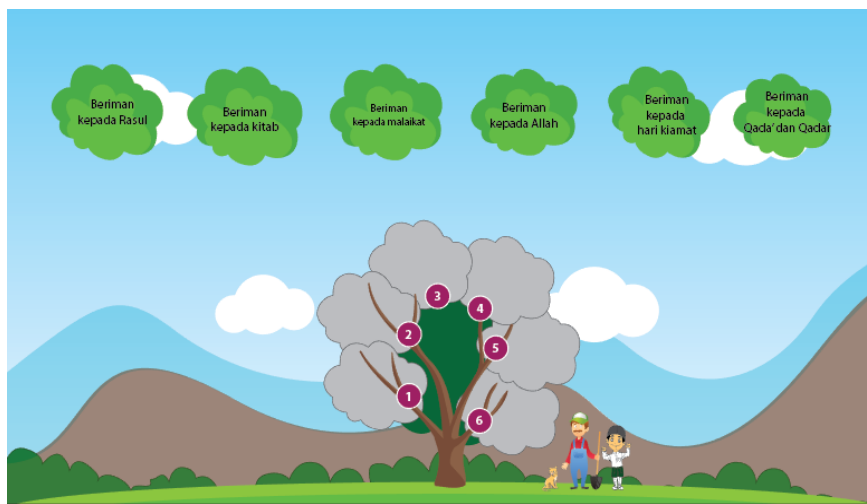
1. **Rukun Iman:** Pelajar akan mempelajari tentang rukun Iman pada persinggahan Amin yang pertama. Persinggahan ini akan diberi nama *Pokok Iman*. Amin akan bertemu dengan watak abang Rahim. Abang Rahim akan menjelaskan kepada Amin mengenai rukun Iman dengan menggunakan ilustrasi pokok. Setelah itu, pengguna atau pelajar bermain sambil belajar melalui permainan “*drag and drop*” dengan menyusun perkara-perkara yang terkandung di dalam rukun Iman.



Rajah 6: Watak abang Rahim



Rajah 7: Perjalanan ke bab 1, Rukun Iman.

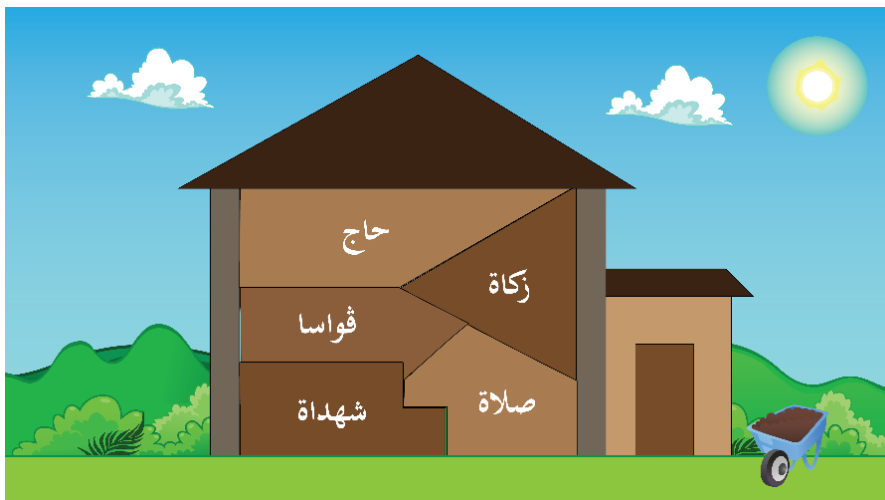


Rajah 8: Permainan menyusun Rukun Iman

2. **Rukun Islam:** Pelajar akan dibawa mempelajari tentang bab kedua iaitu mengenai Rukun Islam. Persinggahan kedua dinamakan dengan *Binaan Islam*, pengguna akan dibawa bertemu dengan Wak Kassim. Pelajar akan belajar mengenai Rukun Islam dan pengertiannya melalui penerangan Wak Kassim. Di akhir permainan, pelajar akan bermain permainan “*drag and drop*” menyusun rukun Islam.



Rajah 9: Watak wak Kassim

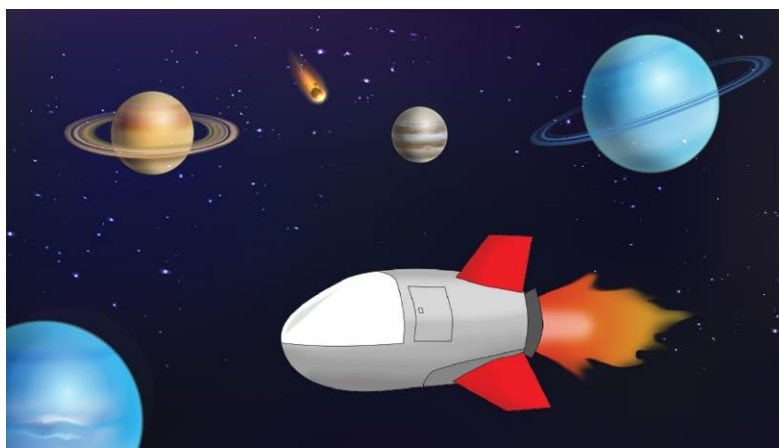


Rajah 10: Binaan Islam, Rukun Islam.

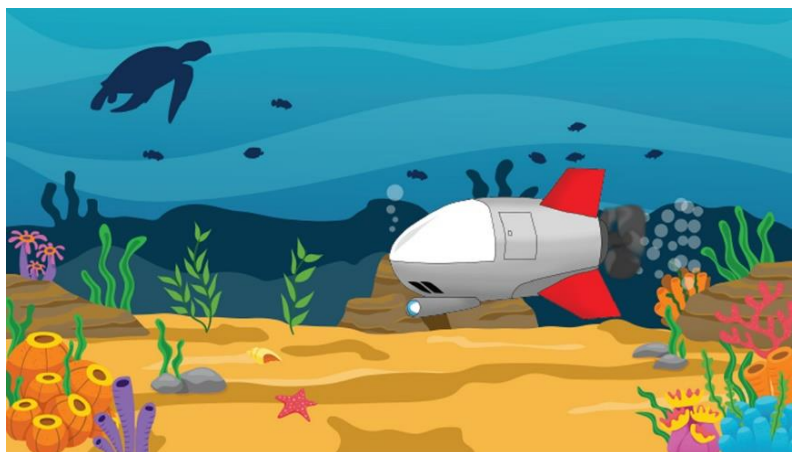
3. **Beriman kepada Allah SWT:** Di bab yang ketiga pelajar akan dibawa ke Planetarium untuk mengembara melihat ciptaan-ciptaan Allah SWT di langit dan di bumi. Sepanjang pengembaraan, pelajar akan menaiki kapal angkasa, kenderaan darat dan juga kapal laut bersama abang Sulaiman yang bekerja sebagai pemandu pelancong di Planetarium. Pelajar dibawa ke dalam pengembaraan animasi melihat angkasa, lautan dan bumi. Selain itu, pelajar juga akan dibawa ke dalam makmal biologi untuk melihat ciptaan manusia bagi membuktikan tanda-tanda kekuasaan Allah SWT.



Rajah 11: Watak abang Sulaiman



Rajah 12: Pengembaraan ke angkasa lepas



Rajah 13: Pengembaraan ke dasar laut.



Rajah 14: Pengembaraan ke atas daratan.

4. **Mengucap dua kalimah Syahadah:** Di dalam bab keempat pengguna akan dibawa mengembara ke *Lembah Azan*. Di sini pelajar akan bertemu dengan Abang Zul yang akan mengajar mengenai makna azan dan lafaz syahadah. Pada akhir permainan pelajar perlu meneka lafaz syahadah dan menyusun azan dengan betul.
5. **Mengenal Allah:** Pada bab yang kelima, Amin akan bertemu dengan Pakcik Mail yang akan menerangkan tentang *Makrifatullah* ataupun mengenal Allah SWT. Pelajar juga akan mempelajari mengenai dalil aqli dan dalil naqli. Permainan dalam persinggahan ini adalah dalam bentuk pengulangan dan komunikasi.



Rajah 15: Watak Pakcik Mail

6. **Sifat Allah SWT:** Pada bab yang terakhir iaitu bab yang keenam, Amin akan bertemu dengan kawannya, Makcik Minah. Mak Cik Minah akan mengajar Amin mengenai sifat wajib bagi Allah SWT iaitu *wujūd* dan lawannya, sifat mustahil iaitu *'adam*. Di akhir permainan, pengguna akan bermain permainan suai dan padan sifat Allah dengan maknanya yang betul.





Rajah 16: Watak Makcik Minah

7. **Masjid:** Persinggahan terakhir bagi Amin adalah di masjid. Di sini Amin akan berjumpa dengan Imam Ahmad yang akan menerangkan semula secara ringkas apa yang telah dipelajari oleh Amin semasa pengembaraannya di enam tempat persinggahan. Pengguna akan menguji ingatan dan kefahaman mereka melalui soalan-soalan yang akan diberikan oleh Imam Ahmad kepada Amin.



Rajah17: Watak Imam Ahmad

## 8. Kesimpulan

Kajian awal mengenai pembangunan prototaip ini melaporkan beberapa aspek penting seperti permasalahan kajian, objektif, metodologi dan reka bentuk *courseware* yang akan dibangunkan. Usaha bagi pembangunan aplikasi prototaip *courseware* ini mengambil inspirasi daripada perkembangan pesat teknologi multimedia dan ICT. Pembangunan *courseware* penting untuk mempelbagaikan kaedah pembelajaran terutamanya bagi kanak-kanak. Kaedah pembelajaran interaktif melalui *courseware* ini dapat membantu kanak-kanak untuk memahami dengan lebih mudah sesuatu subjek yang dipelajari seperti Tauhid dengan bantuan multimedia, suara, kesan bunyi dan animasi. Dengan menggunakan tajuk *Kembara Tauhid*, *courseware* yang akan dibangunkan akan menggabungkan elemen permainan dan pendidikan ataupun lebih dikenali dengan istilah *edutainment*. Kajian-kajin lepas telah membuktikan bahawa penggunaan aplikasi ataupun *courseware* dalam pembelajaran mampu memberikan impak yang lebih baik kepada pelajar berbanding dengan sistem pembelajaran konvensional. Projek pembangunan ini juga sesuai dengan keperluan pelajar-pelajar generasi baru yang sudah didedahkan dengan pelbagai gajet ICT sejak di peringkat rendah lagi. Oleh yang demikian, *courseware* yang akan dibangunkan dapat membantu pelajar-pelajar darjah 1 di SRA Selangor bagi memahami matapelajaran Tauhid serta dapat merangsang minat mereka untuk belajar. Selain itu, *Courseware* *Kembara Tauhid* yang dibangunkan ini bukan sahaja dapat dimanfaatkan oleh guru dan pelajar di sekolah sahaja, malahan juga ibu-bapa mereka di rumah. Ini kerana prototaip tersebut dibangunkan berdasarkan kepada modul yang digunakan di sekolah. Reka bentuk dan pembangunan prototaip yang menggabungkan pelbagai elemen multimedia, animasi pengembaraan melihat kekuasaan Allah SWT serta beberapa siri latihan dalam permainan yang interaktif dapat menguji kefahaman pelajar dan mampu memberikan motivasi kepada mereka untuk belajar.

## Rujukan

- Ab. Halim Tamuri, et.al (2012). Penilaian Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Islam Bahagian Pendidikan Islam JAIS di Sekolah-sekolah Rendah Agama Negeri Selangor. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan dan Pengajian Islam* 1 (Februari): 1-34.
- Ahmad Fkrudin, et.al (2014). Pembangunan Perisian Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengurusan Jenazah Politeknik Malaysia. *Jurnal of Islamic and Arabic Education*, 5(2), 25-42.
- Ahmad Munawar Ismail dan Mohd Nor Shahizan Ali (2016). *Mengenal Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penyelidikan Pengajian Islam*. Bangi. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Aliff Nawi & Mohd Isa Hamzah (2013). Tahap Penerimaan Penggunaan Telefon Bimbit Sebagai M-Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal of Islamic and Arabic Education* 5(1): 1–10.
- Aliff Nawi, et.al (2015). Teachers Acceptance of Mobile Learning for Teaching in Islamic Education: A Preliminary Study. *Turkish Online Journal of Distance Education* 16 (January): 184–192.
- Aris, B, et.al (2001). *Pembangunan Perisian Multimedia: Satu Pendekatan Sistemik*. Kuala Lumpur: Venton Publications
- Damala, A (2009). Edutainment games for mobile multimedia museum guidance systems: A classification approach. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* 5709 LNCS: 307–308. doi:10.1007/978-3-642-04052-8\_46
- Irwan Mahazir bin Ismail (2015). *Pembangunan dan Pengujian Protoaip Pembelajaran Mobile berasaskan Prestasi (MobiCAD) dalam Kursus Reka Bentuk Berbantu Komputer (CAD)*. Tesis Ijazah Doktor Falsafah. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Jabatan Agama Islam Selangor (JAIS). (2013). *Kertas Dasar dan Hala Tuju Pendidikan Islam*. JAIS.
- Jawatankuasa Buku Teks Seklah Rendah Agama Negeri Selangor. (2017). *Tauhid*. Shah Alam. JAIS.
- Melvina Chung Hui Ching, et.al (2017.). *Analisis Keperluan Terhadap Pembangunan M-Edutainment Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah*. Prosiding Seminar Pendidikan Transdisiplin (STEd 2017), 16-17 Januari 2017, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia. 380-387
- Mohamad Siri Muslimin, et.al (2017). *Reka Bentuk dan Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih Bagi Keperluan Modul Mikroekonomi*. Prosiding Seminar Pendidikan Transdisiplin (STEd 2017), 16-17 Januari 2017, Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia. 157-163.
- Mohamizzam Bin Mohammad (2006). *Pembangunan Prototaip Perisian Pengajaran Dan Pembelajaran Bermultimedia Bagi Komponen Kesusasteraan Melayu Dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu*. Universiti Putra Malaysia.

- Norazah, N., & Ngau, H (2009). *Pembangunan dan Penilaian Bahan Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Web - Webquest bagi Mata Pelajaran ICT. Jurnal Pendidikan Malaysia, 34(1)*, 111-129.
- Noor Hisham Md Nawi (2011). *Pengajaran dan Pembelajaran; Penelitian Semula Konsep-Konsep Asas Menurut Perspektif Gagasan Islamisasi Ilmu Moden*. Kongres Pengajaran dan Pembelajaran UKM: 1-15.
- Mcconatha, D., et.al (2008). Mobile Learning in Higher Education: An Empirical Assessment of a New Educational Tool. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET July 7(2)*: 1303–6521.
- Ronizam Ismail, et.al (2016). Kajian Tinjauan Literatur Terhadap Aplikasi Mudah Alih Berunsurkan Islam “Islamic Mobile Apps.” *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE) 2(5)*: 174-182.
- Santoso, M., Yan, W. F. & Gook, L. B (2014). *Development of Edutainment Content for Elementary School Using Mobile Augmented Reality*. International Proceedings of Computer Science & Information Tech 39: 14.
- Siti Zuraida Abdul Manaf et.al (2015). Aplikasi Mudah Alih Panduan Solat dan Penggunaannya. *Ulum Islamiyyah Journal 16*: 43–61.
- Shahrul Niza Samsudin, et.al (2016). *Kesedaran Pelajar Kolej Universiti Islam Melaka terhadap Aplikasi Mudah Alih berunsurkan Islam (Islamic Mobile Apps)*. E-Proceeding of the 3rd World Conference on Integration of Knowledge 2016 (November): 78–83.