

# I-KIT BAHASA ARAB DALAM KALANGAN PELAJAR ISM BAHASA ARAB DENGAN PENDIDIKAN UPSI: SATU ANALISIS

(USAGE OF THE ARABIC LANGUAGE I-KIT AMONG UPSI'S BACHELOR OF ARABIC  
LANGUAGE WITH EDUCATION STUDENTS: AN ANALYSIS)

Saipolbarin Ramli<sup>1</sup>  
Nazri Atoh<sup>2</sup>  
Zarima Zakaria<sup>3</sup>  
Mohammad Ariffin<sup>4</sup>

## *Abstract*

The objective of this study is to analyse the effectiveness of the usage of the I-Kit created by the fifth semester students of the Bachelor of Arabic Language with Education programme in UPSI. This I-Kit is used as instructional aids throughout their teaching practice in schools. This study consists of 2 stages namely the creation of the I-Kit by students and the analysis stage of the effectiveness of the usage of I-Kit. 71 students are involved in this study from Semester 5, 2014/2015 intake of the Arabic Language programme following the KPD 3016 course. This is a quantitative research with observation methodology. The findings show that students following the KPD 3016 are capable of creating a practical I-Kit for the teaching and learning of Arabic language in schools. The I-Kit created will also attract the interest of pupils in schools to learn the Arabic language with an attractive and effective approach in line with 21st century teaching and learning.

**Keywords:** Arabic Language's I-Kit, Bachelor of Arabic Language with Education Students, University Pendidikan Sultan Idris.

---

<sup>1</sup> Pensyarah, Fakulti Bahasa & Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjung Malim, Perak, Tel: +6054506276 E-mail: [saipolbarin@fbk.upsi.edu.my](mailto:saipolbarin@fbk.upsi.edu.my) (first author),

<sup>2</sup> Pensyarah, Fakulti Bahasa & Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjung Malim, Perak, Tel: +60132582476 E-mail: [nazri.atoh@fbk.upsi.edu.my](mailto:nazri.atoh@fbk.upsi.edu.my)

<sup>3</sup> Pensyarah, Fakulti Bahasa & Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjung Malim, Perak, Tel: +60126236013 E-mail: [zarima@fbk.upsi.edu.my](mailto:zarima@fbk.upsi.edu.my)

<sup>4</sup> Pensyarah, Fakulti Bahasa & Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjung Malim, Perak, Tel: +60122654173 E-mail: [sidik@fbk.upsi.edu.my](mailto:sidik@fbk.upsi.edu.my)

### Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis keberkesanan penggunaan I-Kit yang dihasilkan oleh pelajar semester 5 ISM bahasa Arab dengan Pendidikan UPSI. I-Kit ini digunakan sebagai bahan bantu mengajar sepanjang tempoh latihan mengajar di sekolah. Kajian ini melibatkan dua peringkat iaitu peringkat menghasilkan i-kit oleh pelajar ISM bahasa Arab dan peringkat menganalisis keberkesanan penggunaan i-kit ini. Kajian ini melibatkan pelajar ISM bahasa Arab dengan Pendidikan UPSIambilan September 2014/2015 dari semester 5 yang mengikuti kursus KPD3016 seramai 71 orang pelajar. Kajian ini bersifat kuantitatif yang menggunakan kaedah tinjauan. Dapatan kajian menunjukkan pelajar yang sedang mengikuti kursus KPD3016 berkemampuan untuk menyediakan I-Kit yang menarik dan praktikal untuk digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di sekolah. I-kit yang dihasilkan juga dapat menarik minat pelajar di sekolah untuk mempelajari bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan berkesan bersesuaian dengan pengajaran dan pembelajaran abad ke-21.

**Keywords:** I-Kit bahasa Arab, Pelajar ISM bahasa Arab Dengan Pendidikan, Universiti Pendidikan Sultan Idris,

2017 GBSE Journal

### Pengenalan

Menurut Maimun Aqsha Lubis (1997), kebanyakan guru bahasa Arab mengajar dengan menggunakan pendekatan tradisional iaitu menggunakan buku teks semasa mengajar pemahaman, pengajaran tatabahasa dengan menggunakan teknik latih tubi lisan secara mekanikal. Selain itu, guru menyampaikan pengajaran kepada seluruh kelas dengan secara langsung dan pelajar hanya memberi tindakbalas yang sepatutnya sahaja. Pendekatan ini juga dikenali dengan pendekatan strukturalis iaitu proses pengajaran dan pembelajaran hanya memberi fokus dari aspek nahu dan tatabahasa sahaja (Sharifah, 1986). Manakala menurut Raminah (1987), pendekatan pengajaran tradisi yang stereotaip akan membosankan pelajar kerana sifatnya yang dingin dan beku. Kebanyakan guru bahasa Arab sama ada di sekolah atau pusat pengajian tinggi, lebih cenderung untuk menggunakan teknik pengajaran konvensional yang hanya tertumpu kepada proses pengajaran nahu, hafazan dan terjemahan. Proses pengajaran pula lebih berpusatkan kepada guru berbanding pelajar. Aktiviti pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab yang bersifat stereotaip ini secara tidak langsung memberi kesan yang negatif dalam merangsang pembelajaran dan pengajaran yang lebih bersifat interaktif dalam kalangan pelajar.

Untuk mewujudkan sesi pembelajaran dan pengajaran yang mempunyai ciri-ciri abad ke-21, pelbagai aspek perlu diolah semula termasuklah penggunaan bbm. Terdapat beberapa teori pembelajaran yang perlu dikuasai oleh guru dan bakal guru. Antaranya ialah guru dapat memahami keadaan dan faktor yang mempengaruhi, mempercepatkan atau melambatkan proses pembelajaran seseorang (Zarina Abd Malek, 2004). Selain itu, guru perlu bijak dalam mencari inisiatif untuk menarik minat pelajar sekaligus membantu meningkatkan pencapaian mereka. Seorang guru yang berdedikasi sentiasa berusaha untuk mencari kepelbagaian kaedah yang berkesan dalam pembelajaran dan pengajaran. Perkara ini penting kerana ia

akan dapat memberi motivasi kepada pelajar untuk mengikuti aktiviti pembelajaran dan pengajaran. Selain itu, minat pelajar dapat dipupuk supaya dapat meningkatkan penguasaan kemahiran dengan baik. Pendekatan pengajaran menggunakan i-kit kepada pelajar adalah sebagai satu alternatif dalam mempelbagaikan penggunaan bbm dalam pembelajaran dan pengajaran supaya aktiviti pembelajaran dan pengajaran lebih berkesan.

Generasi “Y” sekarang ini adalah generasi yang dilengkapi dengan kemudahan teknologi maklumat yang serba canggih. Sebagai persiapan untuk menjadi guru kepada generasi “Y” ini, bakal guru ini perlu menguasai teknologi maklumat dengan baik dan mengaplikasikannya dalam kelas. Menurut Siti Fadzilah Mat Noor dan Shereena Mohd Arif (2002), inovasi teknologi multimedia yang canggih menggunakan peralatan komputer menjadikan adunan audio, video, teks, grafik dan animasi yang baik dapat menghasilkan warna serta reka bentuk yang menarik serta persekitaran pembelajaran yang berkesan. Keadaan ini secara tidak langsung akan dapat merangsang minat pelajar untuk belajar di samping dapat mempelbagaikan pedagogi di dalam kelas. Oleh itu, para pelajar yang mengikuti kursus KPD3016 diminta untuk menyediakan satu medium teknologi yang dapat dikonstruksikan aplikasinya dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Menurut Nor Hayati Che Hat (2013), pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab berasaskan multimedia mampu untuk memberi impak yang besar dan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih mesra penggunaannya berbanding kaedah konvensional yang hanya berpanduan buku teks

Fokus kajian adalah untuk menganalisis keberkesanan penggunaan i-kit yang dihasilkan oleh pelajar semester 5 ISM bahasa Arab dengan Pendidikan UPSI. I-kit ini adalah bbm yang digunakan semasa aktiviti pembelajaran dan pengajaran. Penggunaan i-kit boleh dicapai tidak hanya di dalam kelas dan di makmal komputer sekolah sahaja, tetapi boleh juga dicapai di mana sahaja pelajar berada yang mempunyai kemudahan internet. Para guru pelatih adalah pelajar ISM bahasa Arab dengan pendidikan yang telah mengambil kursus KPD3016 (Pengajaran, Teknologi & Penaksiran 1) pada semester 5, dan telah mengikuti kursus BAP3016 (Prinsip Pengajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing) pada semester sebelumnya. Para pelajar ini telah didedahkan dengan teori-teori pembelajaran dan pengajaran, pedagogi dan metode pengajaran yang digunakan dalam pengajaran bahasa asing semasa mengikuti kursus BAP3016 ini. Semasa dalam kursus KPD3016 pula, para pelajar didedahkan dengan aspek pengajaran yang melibatkan penggunaan elemen teknologi secara menyeluruh yang diaplikasi dalam proses makro dan mikro pengajaran. Keperluan pengetahuan dan penguasaan dalam bidang teknologi adalah penting untuk membantu pencapaian objektif pembelajaran dan pengajaran di dalam kelas di samping dapat mewujudkan suasana pembelajaran dan pengajaran yang interaktif dalam kalangan pelajar.

## **Hipotesis kajian**

Hipotesis kajian ini adalah seperti berikut:

1. Para pelajar ISM bahasa Arab dengan Pendidikan dapat mengaplikasi instrumen i-kit yang dihasilkan oleh mereka bagi tujuan merangsang minat pelajar dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab semasa latihan mengajar. Setiap pelajar yang menjalani latihan mengajar di sekolah sepatutnya telah berkemampuan untuk menghasilkan i-kit pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Ini kerana mereka telah pernah mengikuti kursus berkaitan dengan ict dan komputer diperingkat universiti.

Oleh itu, guru pelatih perlu bijak dan kreatif dalam mengintegrasikan instrumen i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran mereka.

2. Menghasilkan satu panduan lengkap berkaitan dengan instrumen i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah. Panduan lengkap ini merangkumi cara dan peringkat instrumen i-kit dalam penulisan RPH dan aktiviti pelajar semasa pembelajaran dan pengajaran.
3. Menghasilkan i-kit contoh yang boleh digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. I-kit ini diharapkan akan dapat membantu untuk melaksanakan inspirasi kelas abad ke-21.

### **Persoalan Kajian**

1. Bagaimanakah aktiviti integrasi instrumen i-kit boleh dilakukan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab?
2. Apakah bentuk/jenis i-kit yang sesuai digunakan dalam merangsang pembelajaran dan pengajaran interaktif bahasa Arab di sekolah?
3. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan dalam penguasaan kandungan subjek bahasa Arab dalam kalangan pelajar yang didedahkan dengan penggunaan instrumen i-kit dan model konvensional dalam pembelajaran dan pengajaran interaktif bahasa Arab?

### **Objektif Kajian**

1. Mengetahui peringkat dan aktiviti yang boleh diaplikasikan instrumen i-kit pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab.
2. Mengenal pasti bentuk dan jenis i-kit yang sesuai digunakan dalam merangsang pembelajaran dan pengajaran interaktif bahasa Arab di sekolah.
3. Membuat perbandingan penguasaan subjek bahasa Arab dalam kalangan pelajar yang didedahkan dengan penggunaan instrumen i-kit media dan model konvensional.

### **Sorotan Literatur**

Kajian bertajuk “Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab Berasaskan Web” oleh Rahimi Md Saad et al, (2005) membincangkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan laman sesawang internet. Dalam kajian ini, penulis membincangkan tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran dan pengajaran yang melibatkan penggunaan laman web serta perkembangannya. Menurut penulis, antara teori yang mendasari pembelajaran laman web ialah teori Dick dan Carey (Rapidah 2002) yang berasaskan kepada proses pengajaran bermula dari pengetahuan subjek dan terus kepada objektif. Selain itu, empat model yang diperkenalkan oleh Brunner sesuai untuk diseraskan dengan penggunaan ICT atau laman web sebagai bahan pembelajaran mereka. (Rapidah 2002).

Kajian ini turut membincangkan objektif pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan laman web. Secara keseluruhannya penggunaan laman web dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab memberi impak yang positif kepada pelajar, guru dan juga mata pelajaran bahasa Arab itu sendiri. Selain itu, dalam kajian ini juga menyenaraikan laman-laman web yang menyediakan modul pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab dari dalam dan luar negara. Laman web ini sama ada menggunakan medium penghantar bahasa Melayu atau bahasa Inggeris. Di akhir kajian ini, penulis menyatakan masalah dan cabaran yang dihadapi dalam usaha untuk mengaplikasi penggunaan web dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah di Malaysia.

Secara keseluruhannya, kajian ini boleh dikategorikan sebagai kajian rintis berkaitan dengan penggunaan laman web dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah di Malaysia. Dalam kajian ini, penulis lebih tertumpu kepada penggunaan kemudahan laman web yang telah sedia ada di medium internet tanpa fokus kepada penghasilan laman web berkaitan dengan pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Walau bagaimana pun, kajian ini dapat dijadikan sebagai panduan kepada penulis berkaitan dengan teori-teori pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di laman-laman web internet.

Kajian yang dilakukan oleh Ashinida Aladdin et al, (2004) yang bertajuk “Penggunaan PBBK (Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer) dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahasa asing: Satu tinjauan awal” adalah kajian lain yang berkaitan dengan tajuk pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab yang menggunakan komputer sebagai bahan bantu mengajar. Dalam kajian ini, penulis membincangkan perihalan PBBK yang menggunakan medium komputer. Di awal kajian ini, penulis menyatakan sejarah perkembangan PBBK dalam bidang bahasa yang bermula seawal era 60an. Penulis juga menyatakan bahawa terdapat tiga fasa yang terlibat dalam perkembangan PBBK bahasa iaitu fasa behaviorisme, fasa komunikatif dan fasa intregatif.

Penulis juga membincangkan tentang kajian-kajian terdahulu yang pernah dilakukan berkaitan dengan tajuk PBBK bahasa Arab. Analisis data dalam kajian ini melihat kepada skop penggunaan komputer dalam kalangan guru ketika aktiviti pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah. Kajian ini tidak membincangkan perihalan penghasilan bahan-bahan yang berpandukan kepada penggunaan komputer seperti perisian komputer, tetapi sebaliknya fokus kepada penggunaan bahan yang telah sedia ada.

Antara kajian lain yang mempunyai kaitan dengan penggunaan i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab adalah kajian “Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berasaskan Teknologi Multimedia dalam Pengajaran j-QAF” oleh Siti Fatimah Ahmad et al,(2010). Walau pun kajian ini hanya berkisarkan kepada persepsi guru ketika aktiviti pembelajaran dan pengajaran j-QAF, ia juga turut membincangkan perihalan penggunaan teknologi multimedia secara tidak langsung. Hasil daripada kajian ini jelas menunjukkan bahawa walaupun penggunaan medium multimedia dapat menarik minat pelajar dalam pembelajaran dan pengajaran di samping dapat membantu memudahkan kefahaman para pelajar, tetapi penggunaannya adalah tidak menyeluruh. Permasalahan ini timbul disebabkan oleh faktor guru dan faktor prasarana yang disediakan. Kajian ini juga menunjukkan walau pun peratus minat guru untuk menggunakan multimedia dalam pembelajaran dan pengajaran adalah tinggi, tetapi dalam waktu yang sama peratus menunjukkan tahap penguasaan medium multimedia dalam kalangan guru adalah rendah.

Kajian yang dilakukan oleh Nurkholis (2015) bertajuk “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran bahasa Arab” adalah antara kajian dari luar negara yang berkaitan dengan pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab dan medium media. Kajian ini lebih kepada kajian berbentuk literasi yang membincangkan tentang peranan media dalam pengajaran bahasa Arab. Selain itu, kajian ini juga membincangkan perihalan penggunaan media yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Arab dari aspek psikologi. Data yang dilaporkan juga menunjukkan peratus penggunaan medium media sedia ada yang digunakan oleh guru dalam aktiviti pembelajaran bahasa Arab.

Kajian oleh Nur Syamira Abdul Wahab et al, (2017) bertajuk” Kefahaman Al-Quran Dan Jawi Melalui Permainan Bahasa Bermultimedia” membincangkan perihalan penggunaan permainan bahasa yang berkonsepkan multimedia dalam memahami ayat Al-Quran dan tulisan jawi. Kajian ini adalah untuk melihat keberkesanan penggunaan permainan bahasa bermultimedia dalam p&p subjek Pendidikan Islam yang merangkumi kemahiran jawi dan memahami maksud ayat Al-Qur’an. Penggunaan permainan bahasa bermultimedia dalam kajian ini dianggap sebagai elemen yang boleh merangsang KBAT dalam kalangan pelajar. Walau pun begitu, kajian ini tidak tertumpu kepada p&p bahasa Arab secara terperinci, tetapi bahasa Arab dalam kajian ini merujuk kepada makna ayat-ayat Al-Qur’an yang terdapat dalam sukatan subjek Pendidikan Islam. Walaupun begitu, teori dan metodologi yang digunakan dapat dijadikan sebagai panduan dalam kajian yang dilakukan oleh penulis.

Kajian lain berkaitan dengan kit media bahasa Arab ialah kajian yang dilakukan oleh Nurul Afifah Mohammad Saadan et al, (2015) bertajuk “Penggunaan Ez-Arabic Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Kanak-Kanak”. Ez-Arabic ini adalah satu instrumen kit media yang digunakan dalam p&p bahasa Arab untuk kanak-kanak. Kajian ini lebih kepada aspek keberkesanan penggunaan kit media sebagai salah satu BBM yang digunakan untuk merangsang aktiviti p&p pada kanak-kanak. Kajian yang dilakukan ini dapat dijadikan sebagai asas untuk pengkaji melengkapkan kajiannya. Walau pun kajian yang dilakukan ini tidak bersifat menyeluruh dalam melibatkan integrasi elemen KBAT dan instrumen kit media dalam p&p bahasa Arab, tetapi teori dan metodologi yang digunakan dapat membantu dalam menyiapkan kajian ini.

Dari sudut yang lain, terdapat banyak kajian berkaitan dengan permainan bahasa secara maya dalam proses meningkatkan tahap penguasaan pelajar dalam menguasai bahasa kedua. Permainan bahasa menggunakan medium maya ini berperanan dalam membantu meningkatkan penguasaan pelajar dalam menguasai bahasa Arab secara efektif. (Hamizul Mohd, Nik Mohd Rahimi, 2015; Brom et al. 2011; Huang et al. 2010; Ridha Darmawaty & H. Ahmad Husaini HA. 2016). Penggunaan permainan bahasa secara maya juga telah dilakukan dalam meningkatkan kemahiran pelajar dalam menguasai bahasa kedua. Selain itu, penggunaan permainan bahasa secara maya juga dapat menarik perhatian (Ebner & Holzinger 2007; Malone 1980) di samping meningkatkan motivasi (Burguillo 2010; Dickey 2010; Harris & Reid 2005; Miller et al. 2011) kepada pelajar untuk mempelajari bahasa kedua ini. Permainan bahasa secara maya juga dapat membantu perkembangan kognitif dan social dalam kalangan kanak-kanak. (Yien et al. 2011)

Secara keseluruhan, kajian-kajian yang pernah dilakukan oleh pengkaji sebelum ini tertumpu kepada penggunaan medium teknologi, komputer dan media yang telah sedia ada. Kajian yang dilakukan adalah lebih kepada bentuk analisis kepenggunaan dan juga analisis persepsi dalam kalangan guru dalam aktiviti pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah.

Perbezaan perbincangan dalam kajian yang akan dilakukan oleh penulis ialah dari aspek melihat sejauh mana kebersediaan pelajar untuk menghasilkan i-kit berkaitan dengan pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab seterusnya menganalisis keberkesanan penggunaan i-kit ini.

## Metodologi

Kajian ini dijalankan dalam dua rekabentuk iaitu kajian berbentuk deskriptif dan kajian berbentuk kuasi-eksperimen. Rekabentuk kajian deskriptif menggunakan kaedah analisis data secara kuantitatif. Instrumen soalselidik digunakan untuk mengenalpasti keperluan penggunaan i-kit oleh pelajar dalam aktiviti pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Hasil daripada soal selidik, pengkaji telah meminta pelajar untuk membina kit media pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Pendekatan integrasi instrumen i-kit yang akan digunakan dalam kajian ini disesuaikan dengan Model Integrasi Shulman (1986).

Rekabentuk kuasi-eksperimen (quasi-experimental) pula bertujuan melihat keberkesanan pendekatan i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab yang dimuat naik dalam medium internet seperti di blogspot, wordpress dan wixsite. Selain itu, reka bentuk kuasi eksperimen juga digunakan untuk membuat perbandingan tahap pencapaian pelajar dalam menguasai bahasa Arab dengan menggunakan instrument i-kit dan kaedah konvensional.

Selain itu, kajian ini melibatkan tiga peringkat utama. Peringkat pertama ialah menganalisis keperluan penggunaan i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab oleh pelajar. Pada peringkat ini, pelajar diminta untuk membuat perbandingan BBM mautud yang sedia ada yang di gunakan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab dengan i-kit yang dapat dicapai dalam internet. Pelajar juga diminta untuk membuat analisis kesesuaian aplikasi i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah di samping mengklasifikasikan tajuk-tajuk yang sesuai untuk diaplikasi penggunaan i-kit.

Manakala peringkat kedua pula ialah merekabentuk dan mengolah satu i-kit baru seperti youtube, powtoon, audio dan sebagainya untuk kegunaan dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Hierarki Kon Dale (1964) dijadikan sebagai asas panduan dalam penyediaan i-kit ini. Peringkat ini bermula dengan asas pengenalan kepada kit media dan seterusnya mengaplikasikan kit media ini dengan tajuk-tajuk yang bersesuaian dengan pembelajaran dan pengajaran. Dengan berpandukan model pengintegrasian teknologi (TIP) oleh Roblyer (2010) pelajar diminta untuk mengintegrasikan elemen teknologi dalam aktiviti pembelajaran dan pengajaran yang akan dijalankan.

Proses seterusnya pelajar akan menyediakan satu medium capaian internet bagi tujuan muat naik aplikasi ini di sesawang internet. Aktiviti ini dilakukan secara berkumpulan kerana mengambil kira aspek keupayaan pelajar untuk menyiapkannya secara individu. Secara teorinya, pelajar tidak mengalami masalah dalam menyediakan i-kit ini kerana mereka telah mengikuti Kursus Universiti iaitu Kompetensi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (MTE3012) pada semester ke3 pengajian. Selain itu, para pelajar juga telah didedahkan dengan teori-teori berkaitan dengan pembelajaran dan pengajaran pada semester ke4 dengan mengikuti Kursus Teras Major iaitu Prinsip Pengajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing (BAP3016).

Peringkat terakhir ialah analisis keberkesanan penggunaan i-kit ini dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Data yang diperolehi adalah hasil daripada komentar yang dikemukakan oleh pengunjung dalam laman sesawang yang telah disediakan. Selain itu, untuk menganalisis keberkesanan penggunaan i-kit ini juga, ia merujuk kepada pemerhatian yang dilakukan hasil daripada perkongsian i-kit ini di laman sosial di facebook.

Dalam kajian ini juga, para pelajar diminta untuk mengintegrasikan penggunaan i-kit secara menyeluruh sepanjang tempoh waktu pembelajaran dan pengajaran di dalam kelas. Ini kerana melalui pemerhatian yang dilakukan dalam pengajaran makro dan mikro, data menunjukkan hampir 95% pelajar menggunakan i-kit pada langkah set induksi sahaja, manakala 85% pelajar menggunakan i-kit pada langkah pertama dan kedua dalam rancangan pengajaran harian mereka. Penggunaan i-kit ini sepatutnya diaplikasi dalam keseluruhan langkah dalam tempoh pembelajaran dan pengajaran. Ini bertujuan agar aktiviti pembelajaran dan pengajaran dapat dimudahkan di samping dapat menarik minat pelajar untuk terus mengikuti isi kandungan yang di ajar. Satu model contoh rancangan pengajaran harian (RPH) telah dicadangkan kepada pelajar supaya mereka dapat gambaran yang jelas dan di samping mempunyai idea dalam mengkonstruksikan instrumen i-kit ini dalam kelas.

### Model Rancangan Pengajaran Harian (RPH)

Model contoh RPH ini keseluruhannya mengintegrasikan penggunaan i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di dalam kelas. Berikut adalah perincian untuk setiap langkah di dalam RPH ini:

**Jadual 1:** Model contoh RPH menggunakan instrumen i-kit

<b>Tajuk</b>	Pakaian Unit Beruniform di Sekolah	
<b>Kemahiran</b>	Membaca dan Bercakap	
<b>Masa</b>	45 minit	
<b>Kelas</b>	2 Wardah (Kelas Aliran Agama)	
<b>Langkah</b>	<b>Aktiviti</b>	<b>Jenis i-kit</b>
<b>Set Induksi</b>	Pengenalan kepada tajuk yang akan di ajar. Guru menggunakan visual power point yang berkaitan dengan tajuk.	Power point.
<b>Langkah 1</b> (pengajaran)	Guru membuat bacaan contoh dengan menggunakan visual teks powtoon.	Powtoon
<b>Langkah 2</b> (perkembangan)	Aktiviti secara berkumpulan: Perbincangan secara berkumpulan berdasarkan video youtube yang ditunjukkan.	Youtube
<b>Langkah 3</b> (penilaian)	Penilaian kumpulan: Setiap kumpulan diminta membuat perbentangan berkaitan dengan video yang telah ditunjukkan. Penilaian individu: pelajar diminta menjawab soalan yang dikemukakan.	E-Quizz Plickers
<b>Penutup</b>	Kerja rumah: setiap pelajar diedarkan kertas yang mengandungi cetakan QR Barcode. Mereka	QR barcode



	diminta menyiapkan tugas di rumah. Untuk pelajar yang tidak dapat mencapai ke QR Barcode, mereka boleh melayari dalam blog/website yang disediakan.	Website/blogspot
--	--	------------------

## Analisis Data dan Perbincangan

Analisis data melibatkan dua peringkat. Peringkat pertama ialah penyediaan i-kit bahasa Arab di laman-laman web. Manakala peringkat kedua pula ialah menganalisis keberkesanan penggunaan i-kit ini dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Untuk tujuan persampelan, pelajar dibahagikan kepada enam kumpulan. Agihan kumpulan dilakukan kepada enam kumpulan agar setiap pelajar dapat membantu antara satu sama lain bagi menyiapkan i-kit yang telah ditetapkan. Setiap kumpulan telah menyediakan medium sesawang internet bagi tujuan naikmuat i-kit ini. Dua kumpulan telah menggunakan blogspot sebagai sesawang mereka, tiga kumpulan lagi menggunakan wordpress dan satu kumpulan menggunakan sesawang wixsite. Analisis hasil kerja setiap kumpulan adalah seperti dalam jadual berikut:

**Jadual 2:** Model contoh RPH menggunakan instrumen i-kit

Kumpulan	Bil Ahli	Ppt	Aud	Mvm	App	Yot	Pwt	Snc	Jum
<a href="http://binanimaira.blogspot.my/">http://binanimaira.blogspot.my/</a>	12P	1	2			5	2		10
<a href="http://muslimaharabicupsi.blogspot.my/">http://muslimaharabicupsi.blogspot.my/</a>	12P	1	2	1	1				5
<a href="https://tjuhcikgu.wordpress.com/">https://tjuhcikgu.wordpress.com/</a>	12L		1			2			3
<a href="https://awaktanyacikgujawab.wordpress.com/">https://awaktanyacikgujawab.wordpress.com/</a>	11L					1		2	3
<a href="http://mahasiswaarabian6.wixsite.com/mysite/">http://mahasiswaarabian6.wixsite.com/mysite/</a>	12P					2	1		3
<a href="http://edinhariz.wordpress.com">http://edinhariz.wordpress.com</a>	12P	1	3			2			6
<b>Jumlah</b>	<b>71</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>30</b>

Ppt = power point      Aud = audio      Mvm= movie maker      App =Adobe premier pro  
 Yot = youtube      Pwt = powtoon      Snc = sound cloud

Berdasarkan jadual 2, penghasilan i-kit dalam bentuk youtube adalah kadar yang tertinggi dengan jumlah penghasilan sebanyak 30 video youtube berbanding kit media yang lain. Manakala penghasilan i-kit dengan menggunakan movie maker dan adobe premier pro adalah yang paling sedikit dengan jumlah hanya satu i-kit dihasilkan.

Peringkat kedua pula ialah melihat keberkesanan i-kit ini dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. Cara yang digunakan ialah dengan menaikmuat i-kit ini dilaman sosial facebook. Cara ini digunakan kerana ia cepat dan mudah untuk dilaksanakan. Selama tempoh dua minggu i-kit ini dikongsi dalam media sosial facebook, ia mendapat komentar positif dari pengguna internet. Contoh i-kit kumpulan tjuhcikgu berkaitan dengan pembelajaran kata ganti diri telah dikongsi hampir 16 kali oleh pengguna internet dan di “like” 67 pengguna internet. Contoh lain, audio visual yang dinaikmuat oleh kumpulan binanimaira berkaitan dengan tajuk peribahasa arab telah di “like” 60 pengguna internet. Secara keseluruhannya, i-kit yang dihasilkan oleh pelajar KPD3016 ini telah dapat membantu meningkatkan kualiti pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab. I-kit ini akan digunakan dalam aktiviti pengajaran mikro dan makro serta dalam latihan mengajar yang melibatkan para pelajar ISM Bahasa Arab dengan Pendidikan di sekolah-sekolah menengah sekitar negeri Perak dan Selangor.

## Penutup

Penggunaan instrumen i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di sekolah dapat membantu untuk merangsangkan pelajar bagi mempraktikkan suasana kelas yang interaktif. Selain itu, penggunaan i-kit ini juga telah dapat menarik minat pelajar untuk mengikuti aktiviti pembelajaran dan pengajaran dengan baik. I-kit juga antara instrumen yang dapat menggalakkan pelajar untuk mengaplikasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) semasa dalam bilik darjah. Ia bersesuaian dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang mensasarkan kualiti pendidikan Negara dipertingkatkan dalam tempoh 13 tahun dengan pelaksanaan tranformasi pendidikan secara menyeluruh.

Bakal guru perlu melengkapkan diri dengan pengetahuan dan kemahiran serta amalan baru pengajaran dan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan dan keperluan abad ke-21. Intregasi penggunaan i-kit dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab diharapkan dapat merangsang kemahiran pemikiran pelajar ke arah kemahiran berfikir aras tinggi yang merupakan tunjang utama untuk menghasilkan kemenjadian pelajar sebagai fokus dalam pendidikan seperti yang diilhamkan oleh perdana menteri dalam Transformasi Nasional (TN50).

## Rujukan

- Ashinida Aladdin, Afendi Hamat, Mohd Shabri Yusof. (2004). *Penggunaan PBBK (Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer) dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahasa asing: Satu tinjauan awal*. GEMA Online™ Journal of Language Studies Vol.4 (1)2004.
- Cyril Brom, Michal Preuss & Daniel Klement. (2011). *Are Educational Computer Micro-Games Engaging and Effective for Knowledge Acquisition at High-Schools? A Quasi-Experimental Study*. Computers & Education 57(3): 1971-1988.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. 3rd ed. Holt, Rinehart & Winston. New York. p.108.
- Hamizul Mohd & Nik Mohd Rahimi. (2015). *Design and Development of Arabic Online Games – A Conceptual Paper*. Procedia Social and Behavioral Sciences. Volume 174, 12 February 2015. 1428-1433.
- Juan C Burguillo. (2010). *Using Game Theory and Competition-Based Learning to Stimulate Student Motivation and Performance*. Computers & Education 55(2): 566-575.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2015). Buletin Transformasi Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2015). Ringkasan Eksekutif Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi).
- Kristan Harris, Denise Reid. (2005). *The Influence of Virtual Reality Play on Children's Motivation*. Canadian Journal of Occupational Therapy. 72(1): 21-30.
- Leslie L Miller, Ching I Chang, Shu Wang, Margaret E Beier, Yvnonne Klisch. (2011). *Learning and Motivational Impacts of a Multimedia Science Game*. Computers & Education 57(1): 1425-1433.
- Maimun Aqsa Lubis. (1997). *Satu Perbandingan Kesan Tiga Kaedah Pengajaran Bahasa Arab Terhadap Pencapaian Kemahiran Bahasa di Pusat Matrikulasi Universiti Islam Antarabangsa*. Tesis Ph.D yang tidak diterbitkan. Universiti Kebangsaan Malaysia: Selangor.

- Martin Ebner & Andreas Holzinger. (2007). *Successful Implementation of User-Centered Game Based Learning in Higher Education: An Example from Civil Engineering*. Computers & Education 49(3): 873-890.
- Micheal D Dickey. (2010). *Murder on Grimm Isle: The Impact of Game Narrative Design in an Educational Game-Based Learning Environment*. British Journal of Educational Technology 42(3): 456-469.
- Nor Hayati Che Hat, Shaferul Hafes Sha'ari & Mohd Fauzi Abdul Hamid. (2013). *Persepsi pelajar Terhadap Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal Teknologi, 63(1): 25-29. Skudai: Penerbit Uniersiti Teknologi Malaysia Press.
- Nurkholis. (2015). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran bahasa Arab*. Journal Tarbawiyah. Vol. 12, No. 01, Edisi Januari – Juni 2015
- Rahimi Md Saad, Zawawi Ismail, Wan Nordin Wan Abdullah. (2005). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab Berasaskan Web*. Kertas Kerja Seminar Penyelidikan Pendidikan. Maktab Perguruan Baru Lintang Sarawak. 15-16.
- Raminah Sabran. (1987). *Kaedah Pengajaran Bahasa Malaysia*. Fajar Bakti Sdn. Bhd: Kuala Lumpur.
- Rapidah Hamzah. (2004). *Kesan Pembelajaran Berasaskan Laman Web Terhadap Miskonsepsi Pelajar Tentang Konsep Pembahagian Sel*. Kertas Projek 37-43. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Ridha Darmawaty & H. Ahmad Husaini HA. (2016). *Google Apps for Education Untuk Pengajaran Bahasa Arab Pelajar Universiti*. Urmal al-Maqayis Jurnal Kebahasaan dan Pendidikan Bahasa Arab. Vol.IV No.I, Januari-Juni 2016. 1-12.
- Roblyer, M., Doering, A. (2010). *Integrating Educational Technology into Teaching*. 5th Edition. Boston, MA. Pearson Education Inc. p. 50, 51, 52, 58.
- Sharifah Alwiah Alsagoff (1986). *Ilmu Pendidikan: Pedagogi*. Kuala Lumpur: Heinemann (Malaysia) Sdn.Bhd.
- Siti Fadzilah Mat Noor dan Shereena Mohd Arif. (2002). Pendekatan Multimedia Dalam Perisian Kursus Kisah Teladan Wanita Islam. Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, UKM.  
<http://www.ftsm.ukm.my/jabatan/tp/shereen/ISOIT.pdf#search=%22multimedia%20k epada%20kanak-kanak%22>)
- Siti Fatimah Ahmad. Ab Halim Tamuri. (2010). *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berasaskan Teknologi Multimedia dalam Pengajaran j-QAF*. Journal of Islamic and Arabic Education 2(2), 2010 53-64.
- Thomas W Malone. (1980). *What Makes Things Fun to Learn? : A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. Xerox, Palo Alto Research Center.
- Shulman, L. S. (1986). *Paradigms and research programs for the study of teaching*. In M.C. Wittrock (Ed.), *Handbook of research on teaching* (3rd ed). New York: Macmillan.
- Wen Hao Huang, Wen Yeh Huang & Jill Tschopp. (2010). *Sustaining Iterative Game Playing Processes in Dgbl: The Relationship between Motivational Processing and Outcome Processing*. Computers & Education 55(2): 789-797.
- Yien Jui Mei, Hung C M, Hwang G J & Lin Y C. (2011). *A Game-Based Learning Approach to Improving Students'learning Achievements in a Nutrition Course*. Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET). 10(2).
- Zarina Abd Malek. (2004). *Kemampuan Mengajar Guru: Teori, Strategi dan Perkaedahan Dalam Pendidikan Komputer. Teknologi & Pendidikan* (<http://pendidikan.tv/guruinternet.html>)