

BAB 1

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan

Balaghah atau *al-balāghatt* merupakan perkataan Arab yang membawa maksud petah dan fasih dalam percakapan (Kamus Dewan, 2005: 114). Mengikut Glosari Bahasa dan Kesusteraan Arab (1996: 58), ilmu balaghah dinyatakan sebagai penampilan makna yang menarik melalui ungkapan yang tepat di samping memberi kesan yang mendalam serta bersesuaian dengan makna. Ilmu ini mula berkembang di negara ini sejajar dengan perkembangan bahasa Arab di Malaysia. Hal ini kerana ilmu balaghah adalah salah satu komponen yang penting dalam bahasa Arab selain daripada komponen-komponen yang lain seperti nahu (tatabahasa), sarf (morfologi) dan sebagainya. Ilmu balaghah ini penting dalam bahasa Arab bagi memudahkan pemahaman terhadap sesuatu teks Arab kerana bahasa Arab ialah bahasa yang unik dan penuh dengan gaya bahasa sastera. Kedudukan ilmu ini sebagai komponen bahasa Arab semakin kukuh apabila mata pelajaran Bahasa Arab diterima dalam kurikulum kebangsaan untuk dipelajari oleh pelajar aliran agama sekolah Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Ilmu balaghah ini telah diterima sebagai salah satu mata pelajaran teras dalam kurikulum bahasa Arab dan menjadi semakin penting apabila ia telah diperkenalkan sehingga ke peringkat universiti.

1.1 Latar Belakang Masalah

Era perkembangan dunia teknologi dan multimedia masa kini memainkan peranan dalam mempengaruhi setiap bidang kehidupan sekarang termasuklah dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi telah dilaksanakan di sekolah-sekolah dan Institusi Pengajian Tinggi (IPT) ke arah menyemai dan memupuk minat serta sikap yang positif terhadap bidang teknologi dalam melahirkan pelajar yang bukan sahaja cemerlang dalam bidang akademik malah dalam bidang teknologi multimedia. Bagi memastikan matlamat tersebut tercapai, kaedah Pembelajaran Berpandukan Komputer (PBK) telah diperkenalkan di peringkat sekolah. Penggunaan komputer di dalam kelas ini telah menukarkan konsep Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) daripada tradisional kepada moden. Kaedah ini lebih menarik minat pelajar untuk menjalankan aktiviti pembelajaran di dalam kelas. Ini kerana situasinya yang menarik, interaktif dan mencabar serta memerlukan rangsangan yang pelbagai khususnya yang berbentuk visual. Melalui kaedah ini, komputer yang merupakan satu alat elektronik dijadikan sebagai bahan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran kerana komputer berkemampuan untuk menerima dan memproses data serta menyimpan data. Oleh itu, penghasilan perisian PBK bagi memperbaiki mutu pengajaran dan pembelajaran dari konsep tradisional kepada pengajaran sendiri secara individu dan interaktif amatlah digalakkan.

Memandangkan perisian multimedia yang ada di pasaran sekarang kebanyakannya hanya tertumpu kepada mata pelajaran bahasa Melayu, bahasa Inggeris, Sains dan Matematik, maka perisian bagi subjek Bahasa Arab khususnya komponen balaghah Arab juga perlu dihasilkan. Oleh itu, satu kajian perlu dilakukan bagi menghasilkan sebuah perisian multimedia khususnya dalam ilmu balaghah untuk digunakan oleh pelajar sebagai alat untuk proses pembelajaran yang lebih efektif.

1.2 Pernyataan Masalah

Banyak kajian yang dilakukan berkenaan penguasaan bahasa Arab di Malaysia mendapati bahawa tahap penguasaan bahasa Arab dalam kalangan pelajar berada di tahap yang kritikal berbanding pembelajaran bahasa penting yang lain (Nik Mohd Rahimi & Kamarulzaman, 2002) (Abdul Halim Tamuri et. al. (2010). Antara komponen yang menjadi masalah kepada pelajar dalam menguasai bahasa Arab di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) ialah komponen balaghah Arab. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Sohair Bakar (1999), mendapati bahawa penguasaan ilmu Balaghah dalam kalangan pelajar amat rendah dan tidak diminati pelajar. Hal ini masih berlaku walaupun balaghah Arab telah didedahkan kepada pelajar dalam pendidikan bahasa Arab semenjak di tingkatan empat. Menurut beliau, antara faktor yang menyebabkan kelemahan tersebut ialah proses pengajaran balaghah yang terlalu mementingkan definisi serta kaedah, baik semasa pembelajaran atau dalam peperiksaan.

Menurut Rosni Samah (2006) pula, masalah ini adalah disebabkan oleh pembelajaran mereka yang hanya semata-mata berorientasikan kepada hafalan contoh-contoh dan kaedah-kaedahnya sahaja serta kurang penekanan kepada unsur aplikasi. Hal ini menyebabkan mereka tidak dapat mengaplikasikan komponen balaghah Arab tersebut dalam perbualan seharian mereka. Selain itu, Hausaimi Othman (dlm. Balkis Abu Bakar eds, 1999: 113-127) dalam kertas kerjanya bertajuk “Pengajian Balaghah di Sekolah Agama Rakyat (Perak): Pengalaman dan Tinjauan” mendapati antara masalah yang dihadapi oleh sekolah dalam melaksanakan mata pelajaran bahasa Arab terutama balaghah ialah pelajar masih belum dapat memahami teks berbahasa Arab atau contoh lain daripada apa yang pernah dipelajari mengenai satu-satu bidang ilmu bahasa Arab terutama balaghah. Menurutny lagi, pelajar juga menganggap mata pelajaran bahasa

Arab dan balaghah terlalu susah untuk difahami menyebabkan mereka kurang berminat mempelajarinya. Ini mungkin disebabkan oleh cara atau kaedah pembelajaran yang masih mengikut cara lama.

Kaedah memperkenalkan teknik dan aktiviti pengajaran adalah kelemahan yang paling ketara dalam proses P&P balaghah (Abd. Halim Ariffin,1999). Teknik ceramah dan bersyarah perlu dikurangkan dan sebaliknya ditambah dengan aktiviti berfikir dan ketrampilan berbahasa. Selain itu, menurut Azhar (2008: 164) buku teks Bahasa Arab Tinggi (BAT) juga menjadi masalah dalam membantu pelajar menggunakannya secara sepenuhnya untuk memahami balaghah dalam sesi pembelajaran. Selain itu, faktor masa yang singkat untuk pengajaran balaghah juga memberi kesan kepada masalah kelemahan penguasaan pelajar terhadap ilmu balaghah (Azhar, 2008: 164).

Berdasarkan masalah yang dihadapi itu, pendekatan yang lebih efektif perlu diperkenalkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Antara pendekatan yang terbaik untuk digunakan oleh pelajar semasa sesi pembelajaran ialah melalui penggunaan perisian multimedia. Ini kerana menurut Ab. Rahim (1989) (dlm Kamarudin, 2004: 2), ia merupakan alat yang digunakan untuk mempersembah, menyokong dan memperkukuhkan pengajaran.

Namun begitu, agak sukar untuk mencari sebuah perisian multimedia pembelajaran yang berkualiti terutama dalam bidang bahasa Arab umumnya dan balaghah khususnya. Ini kerana menurut Jones Christoper (1987) dlm. Abdul Rasid & Arba'ie (2001: 68-69) perisian bagi pembelajaran bahasa amat terhad berbanding bidang-bidang yang lain. Jika ada sekalipun, ianya adalah daripada jenis produk komersial yang tidak sesuai dengan kurikulum sekolah. Hal ini berikutan kebanyakan perisian multimedia biasanya dihasilkan oleh pakar-pakar dalam bidang multimedia

atau lebih tepat pakar dalam pengaturcaraan. Mereka kurang mengambil kira kemahiran pedagogi dan keselarasannya dengan sukatan KBSM.

Untuk tujuan itu, satu kajian penyelidikan perlu dilakukan secara teliti dan terancang untuk mereka bentuk dan membangunkan sebuah perisian balaghah yang lebih berkualiti, efektif dan berkesan bagi memudahkan pembelajaran pelajar tentang konsep konsep dalam ilmu balaghah agar ia lebih mudah difahami dan seterusnya dapat diaplikasikan dalam komunikasi harian mereka.

1.3 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk:

1. Mereka bentuk alternatif pembelajaran balaghah yang lebih efektif dan menyeronokkan.
2. Mengenal pasti elemen teknologi multimedia yang digunakan dalam reka bentuk perisian pembelajaran balaghah.
3. Menilai keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia.

1.4 Persoalan Kajian

Kajian yang dilakukan ini akan menjawab beberapa persoalan bagi mencapai objektif kajian tersebut. Antara persoalan tersebut ialah:

1. Bagaimanakah reka bentuk alternatif pembelajaran balaghah yang lebih efektif dan menyeronokkan?
2. Apakah elemen teknologi multimedia yang digunakan dalam reka bentuk perisian pembelajaran balaghah?

3. Sejauh manakah keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia?

1.5 Kerangka Konseptual Kajian

Berdasarkan objektif dan persoalan kajian, sebuah kerangka konseptual kajian telah dirangka. Kerangka konseptual ini adalah berdasarkan kepada model ASSURE (Heinch, Molenda, Russell & Smaldino, 1996). Rajah 1.1 menunjukkan kerangka konseptual tersebut.

INPUT	PROSES REKA BETUK PERISIAN BALAGHAH ARAB						OUTPUT
<ul style="list-style-type: none"> •Balaghah BAT KBSM •Teknologi multimedia •Model reka bentuk instruksi 	A (Analyze learner)	S (State objectives)	S (Select method, media and materials)	U (Utilise media and materials)	R (Require learner response/participation)	E (Evaluate and revise materials)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul perisian Balaghah Arab • Papan cerita (story board) • Prototaip perisian Balaghah Arab
	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis pengguna : <ul style="list-style-type: none"> ▪ ciri-ciri umum pengguna ▪ pengetahuan sedia ada ▪ gaya pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Nyatakan objektif / hasil pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> ▪ penggunaan perisian ▪ kandungan perisian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kaedah, media dan bahan sumber: <ul style="list-style-type: none"> ▪ strategi pembelajaran & pengajaran bahasa ▪ elemen multimedia ▪ isi kandungan pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media dan bahan yang dipilih: <ul style="list-style-type: none"> ▪ reka bentuk struktur informasi ▪ reka bentuk struktur interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Penglibatan pelajar: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktiviti ✓ Latihan ✓ Ujian 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis data dan semakan semula bahan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kaedah Soal selidik: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pakar ✓ Pelajar ▪ Menggunakan: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Borang soal selidik 	

Rajah 1.1: Kerangka Konseptual (Heinch, Molenda, Russell & Smaldino, 1996)

Berdasarkan kerangka konseptual di dalam rajah 1.1, input bagi mereka bentuk perisian ini terbahagi kepada tiga bidang utama iaitu balaghah BAT KBSM, teknologi multimedia dan model reka bentuk instruksi. Ini penting bagi memastikan perisian yang dihasilkan adalah memenuhi keperluan dan kehendak di samping dapat meningkatkan lagi pemahaman dan penguasaan pengkaji secara peribadi.

Berdasarkan model ASSURE ini, fasa yang pertama dalam mereka bentuk sebuah perisian pembelajaran ialah melalui analisis pengguna. Di bahagian analisis pengguna ini, aspek yang perlu dianalisis ialah ciri-ciri umum pengguna, pengetahuan sedia ada pengguna dan stail pembelajaran pengguna. Seterusnya fasa kedua ialah menyatakan objektif pembelajaran, iaitu objektif penggunaan perisian dan objektif kandungan perisian. Setelah objektif pembelajaran ditentukan, pemilihan kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran akan dibuat. Kaedah dan media yang digunakan akan ditentukan berdasarkan strategi pembelajaran dan pengajaran bahasa yang dipilih berdasarkan analisis pengguna di fasa pertama.

Fasa berikutnya pula melibatkan proses penggunaan media dan bahan yang telah dipilih dalam fasa sebelumnya. Melalui proses menggunakan media dan bahan ini, beberapa struktur akan direka bentuk, iaitu struktur informasi dan struktur interaksi yang melibatkan pembinaan papan cerita (*storyboard*) dan pembangunan prototaip. Fasa seterusnya pula ialah penglibatan pelajar, di mana dalam menghasilkan sebuah perisian pembelajaran yang efektif dan berkesan, para pelajar perlulah dilibatkan semasa sesi pembelajaran dengan aktiviti seperti latihan, ujian, dan sebagainya.

Fasa yang terakhir merupakan proses pengujian dan pengubahsuaian yang dilakukan bagi menentukan kualiti kandungan dan keberkesanan persembahan perisian yang dihasilkan tersebut. Oleh itu, output daripada proses reka bentuk kajian ini adalah

merupakan sebuah modul perisian Balaghah Arab, papan cerita (*storyboard*) dan prototaip perisian Balaghah Arab. Data daripada proses penilaian akan dianalisis dan dapatan akan dibincangkan.

1.6 Kepentingan kajian

Secara umumnya, dapatan kajian dapat membantu para guru dalam mengenal pasti kaedah yang terbaik untuk proses Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) balaghah di sekolah. Bagi para pelajar, kajian ini dapat membantu mereka mencari alternatif yang lebih berkesan dan menyeronokkan dalam pembelajaran balaghah. Bagi pembangun perisian pula, kajian ini dapat dijadikan asas kepada pembangunan sebuah perisian pembelajaran balaghah yang lengkap. Ini kerana, kajian ini hanya menekankan kepada proses mereka bentuk perisian pembelajaran balaghah sahaja. Oleh itu, kajian ini boleh dijadikan panduan kepada proses pembangunan perisian balaghah yang lengkap seterusnya dapat dimanfaatkan oleh semua pihak.

Salain itu, kajian ini juga akan dapat memberi panduan kepada pengkaji-pengkaji lain untuk membuat kajian dalam bidang yang sama secara lebih mendalam. Ini kerana kajian ini hanya memberi fokus kepada balaghah tingkatan empat sahaja. Oleh itu, kajian ini boleh dijadikan sebagai rujukan untuk mereka bentuk perisian balaghah bagi tingkatan lima dan enam serta di peringkat IPT. Kajian ini juga boleh membantu pengkaji-pengkaji dalam bidang dan bahasa yang lain seperti Mandarin dan Tamil untuk mereka bentuk perisian pembelajaran bagi bidang dan bahasa masing-masing.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mereka bentuk perisian pembelajaran balaghah peringkat sekolah menengah, mengenal pasti elemen multimedia yang digunakan dalam reka bentuk perisian dan juga untuk mengetahui keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia. Maka, skop kajian ini terbatas kepada beberapa perkara iaitu:

- 1) Kajian ini hanya melibatkan proses mereka bentuk perisian sahaja tanpa melibatkan proses pembangunan sebuah perisian yang lengkap. Bagi menilai keberkesanan perisian yang dibina, hanya satu topik pembelajaran balaghah sahaja dipilih untuk dibangunkan menjadi sebuah prototaip dan dinamakan sebagai “Balaghah Arab”. Proses mereka bentuk perisian ini juga menggunakan model ASSURE sebagai panduan utama sepanjang proses reka bentuk dijalankan tanpa melibatkan model-model yang lain. Oleh itu, setiap proses reka bentuk perisian ini hanya akan berpandukan kepada peringkat-peringkat model tersebut.
- 2) Kajian ini hanya terbatas kepada ilmu balaghah tanpa melibatkan komponen-komponen yang lain dalam bahasa Arab. Selain itu, kajian ini juga hanya tertumpu kepada sukatan pembelajaran balaghah di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) tanpa melibatkan pembelajaran balaghah di peringkat Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM). Memandangkan sukatan balaghah KBSM untuk tingkatan empat adalah di peringkat permulaan ilmu tersebut, maka hanya sukatan balaghah Arab KBSM tingkatan empat sahaja akan diberikan penekanan.

- 3) Bagi menilai keberkesanan prototaip Balaghah Arab, kajian ini hanya melibatkan responden seramai 76 orang pelajar dalam kalangan pelajar tingkatan empat Maktab Mahmud Alor Setar Kedah yang mengambil matapelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) peringkat SPM. Para pelajar tersebut terdiri daripada tiga aliran pengajian yang berbeza mengikut tahap pencapaian akademik. Aliran tersebut termasuklah aliran sains, akaun dan ekonomi. Selain itu seramai 3 orang pakar bahasa Arab juga turut dijadikan responden. Oleh itu hanya pelajar tersebut dan 3 orang pakar sahaja yang terlibat sebagai responden dalam kajian ini tanpa melibatkan individu-individu yang lain.

1.8 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi bagi istilah yang digunakan dalam kajian ini:

- 1) Perisian kursus (*courseware*):

Perisian kursus atau *courseware* merupakan sebuah program atau perisian komputer yang dibangunkan untuk tujuan pendidikan dan digunakan sama ada untuk mengajar atau belajar dengan berbantuan komputer (<http://www.erudium.polymtl.ca/html-eng/glossaire.php>). Dalam kajian ini, perisian yang dibangunkan ialah perisian pembelajaran Balaghah Arab untuk kegunaan pelajar di peringkat sekolah menengah.

- 2) Pembelajaran balaghah:

Pembelajaran balaghah merupakan poses mempelajari ilmu balaghah yang merupakan salah satu komponen penting dalam bahasa Arab. Sepertimana komponen

bahasa Arab yang lain, pembelajaran balaghah juga memerlukan satu kaedah pembelajaran yang lebih efektif dan berkesan. Oleh itu, kajian ini menyentuh berkenaan reka bentuk kaedah pembelajaran balaghah yang lebih efektif dan berkesan berbanding kaedah pembelajaran secara tradisional.

3) Bahasa Arab Tinggi (BAT):

Mata pelajaran bahasa Arab di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) terbahagi kepada dua, iaitu Bahasa Arab Tinggi (BAT) dan Bahasa Arab Komunikasi (BAK). Kajian ini menyentuh berkenaan pembelajaran balaghah tingkatan empat yang merupakan salah satu komponen dalam BAT di peringkat SPM mengikut Sukatan Pelajaran Kementerian Pelajaran Malaysia.

4) Reka bentuk instruksi (*instructional design*):

Reka bentuk instruksi merupakan satu proses sistematik dan reflektif yang melaksanakan prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran dengan membangunkan bahan-bahan pengajaran, aktiviti, sumber-sumber informasi dan penilaian. Terdapat banyak model reka bentuk instruksi yang telah diperkenalkan oleh pakar-pakar pendidikan. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan model reka bentuk instruksi ASSURE sebagai panduan dalam mereka bentuk perisian pembelajaran balaghah.

5) Papan cerita (*storyboard*):

Papan cerita atau *storyboard* merupakan lakaran yang dibuat untuk menunjukkan perjalanan sesuatu perisian kursus yang akan dibangunkan. Dalam kajian ini, papan cerita direka bentuk bagi menunjukkan lakaran perjalanan bagi perisian pembelajaran Balaghah Arab. Selain itu, papan cerita ini juga akan menunjukkan

penggunaan elemen-elemen multimedia yang telah dipilih dan digunakan di dalam perisian Balaghah Arab.

6) Prototaip (*prototype*):

Dalam pembangunan perisian, prototaip merupakan model atau contoh sebenar bagi sesuatu produk yang biasanya dibina untuk tujuan demonstrasi dan perujian ataupun sebagai sebahagian daripada proses pembangunan. Dalam kajian ini, prototaip yang dibangunkan berdasarkan papan cerita yang telah direka bentuk adalah bertujuan untuk menilai keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia.

1.9 Rangka Penulisan

Kajian yang dijalankan ini akan dibahagikan kepada beberapa pembahagian bab. Bab pertama akan menjelaskan berkenaan latar belakang kajian, pernyataan masalah yang menjadi sebab kepada adanya kajian ini, objektif kajian yang merupakan tujuan kajian ini dibuat, persoalan kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasional.

Pada bab kedua akan dibincangkan mengenai sorotan kajian yang berkaitan dengan skop kajian yang antaranya adalah mengenai ilmu balaghah, kepentingan ilmu balaghah, pendidikan balaghah di Malaysia serta prinsip pengajaran dan pembelajaran balaghah yang merangkumi teori pembelajaran bahasa, pendekatan dan kaedah pengajaran bahasa. Dalam bab ini juga akan dibincangkan berkenaan pembelajaran bahasa berbantuan komputer (PBBK), yang merangkumi definisi, ciri-ciri PBBK, keberkesanan dan juga pendekatan PBBK. Di akhir bab ini dibincangkan tentang multimedia dalam pembelajaran bahasa yang meliputi perbahasan berkenaan elemen-

elemen multimedia serta model pembangunan aplikasi multimedia dalam pembelajaran bahasa.

Metodologi kajian pula akan dinyatakan di bab ketiga. Ini termasuklah perbincangan berkenaan metodologi kajian keseluruhan, model pembangunan perisian bahasa Arab dan model reka bentuk instruksi. Selain itu, perkara-perkara penting lain seperti sampel kajian, kaedah pengumpulan data dan instrumen kajian turut dijelaskan dalam bab ini. Di akhirnya akan dinyatakan berkenaan kaedah pemprosesan dan penganalisan yang digunakan dalam kajian ini.

Seterusnya bab empat akan menjelaskan berkenaan proses semasa reka bentuk dan selepas reka bentuk. Proses semasa reka bentuk melibatkan proses analisis pengguna, penentuan objektif pembelajaran dan pemilihan kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran. Turut dibincangkan juga semasa proses reka bentuk ini berkenaan reka bentuk informasi dan reka bentuk interaksi yang melibatkan pembinaan papan cerita. Seterusnya di akhir bab empat ini membincangkan berkenaan proses selepas reka bentuk yang melibatkan pembangunan prototaip perisian Balaghah Arab.

Bab lima akan menerangkan berkenaan fasa terakhir dalam model ASSURE iaitu fasa penilaian dan pengubahsuaian aplikasi. Dalam proses penilaian dibincangkan tentang penyediaan soal selidik dan prosedur pengumpulan data. Seterusnya, dalam bab ini akan membincangkan berkenaan analisis data dan dapatan daripada proses penilaian. Seterusnya beberapa kelemahan perisian yang perlu dilakukan pengubahsuaian turut diketengahkan.

Bab enam merupakan bab yang terakhir yang membincangkan kesimpulan kajian. Antara perbincangan yang dibuat dalam bab ini ialah mengenai dapatan kajian semasa reka bentuk perisian dan juga selepas reka bentuk perisian. Turut dinyatakan

dalam bab ini beberapa cadangan kajian dan juga cadangan kajian lanjutan untuk diambil perhatian oleh semua pihak.

1.10 Penutup

Bab pertama ini merupakan bab pengenalan kepada kajian pengkaji. Di dalam bab ini, perbincangan adalah berkenaan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif, persoalan kajian, kerangka konseptual kajian dan kepentingan kajian. Seterusnya pengkaji juga telah membincangkan berkenaan batasan kajian dan turut menyenaraikan definisi operasional yang digunakan dalam kajian ini supaya kajian ini akan menjadi lebih fokus dan terarah.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.0 Pengenalan

Pengkaji telah membuat tinjauan terhadap kajian-kajian lepas yang relevan dengan skop kajian ini. Daripada hasil tinjauan tersebut, beberapa perkara telah diketengahkan untuk diperbincangkan dalam bab ini. Perkara tersebut merangkumi pengenalan balaghah serta kepentingannya, pendidikan balaghah di Malaysia, prinsip pengajaran dan pembelajaran balaghah, pembelajaran bahasa berbantuan komputer (PBBK) dan multimedia dalam pembelajaran bahasa. Kajian-kajian lepas ini banyak membantu pengkaji dengan memberikan input yang penting untuk proses reka bentuk perisian kursus yang akan dibincangkan di dalam bab 4.

2.1 Pengenalan Kepada Balaghah

Balaghah merupakan salah satu komponen utama di dalam bahasa Arab. Perkataan balaghah berasal daripada kata dasar *balagha* sepertimana yang dijelaskan di dalam kamus *Lisān al-‘Arab* (2003: Jld. 1, 498-499) adalah seperti berikut:

بَلَّغَ: بَلَغَ الشَّيْءُ يُبَلِّغُهُ بُلُوغًا: وَصَلَ وَأَنْتَهَى ، وَتُبِّلَغُ بِالشَّيْءِ: وَصَلَ إِلَى مُرَادِهِ ،

وَالْبَلَاغُ: مَا يُتَبَلَّغُ بِهِ وَيَتَوَصَّلُ إِلَى الشَّيْءِ الْمَطْلُوبِ . وَالْبَلَاغَةُ: الْفَصَاحَةُ ،

وَرَجُلٌ بَلِيغٌ: حَسَنُ الْكَلَامِ فَصِيحُهُ يُبَلِّغُ بِعِبَارَةٍ لِسَانِهِ كُنْهَ مَا فِي قَلْبِهِ.

Terjemahan: *Balagha*: sesuatu telah sampai bermakna sampai dan berakhir, sampai kepada tujuannya. *Al-balāgh* ialah sesuatu yang menyampaikan kepada yang dikehendaki. *Al-Balāghatt* ialah fasih, lelaki yang *balīgh* ialah individu yang mengungkapkan kata-kata indah, menunjukkan kefasihan yang disampaikan melalui lisan mengenai sesuatu yang tersirat di dalam hatinya.

Menurut *al-Mu‘jam al-Wasīt* (2005: 70), *al-balāghatt* bermaksud bahasa penjelasan yang baik dan memberi kesan yang mendalam sementara *al-balāghatt* di sisi ulama’ balaghah pula ialah kesepakatan kata-kata dengan situasi serta disusuli dengan kefasihan. Dalam al-Quran al-Karim juga terdapat beberapa ayat yang menggunakan perkataan balaghah tetapi yang hanya mempunyai kaitan dengan perbahasan ini ialah ayat yang berada di dalam surah *al-Nisā’* walaupun ia didatangkan dalam pola “fa’īl” iaitu *balīgh*. Firman Allah SWT:

﴿وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا﴾

Terjemahan: dan katakanlah kepada mereka perkataan yang memberi kesan pada jiwa mereka.

(Surah *al-Nisā’*, 4:63)

Selain itu, terdapat juga sarjana barat yang telah memberikan pengertian kepada ilmu balaghah ini. Antaranya ialah Laharb yang telah mendefinisikan balaghah ini sebagai sesuatu ungkapan yang benar tentang perasaan yang sebenar. Ginng pula mendefinisikan balaghah sebagai suatu seni mengungkapkan kata-kata yang sesuai dengan tajuk berdasarkan kehendak orang yang bercakap atau pendengar (Mahdi Soleh, 2008).

Daripada definisi dan pengertian di atas, balaghah dapatlah disimpulkan sebagai suatu seni yang mementingkan bagaimana sesuatu kata-kata itu diungkapkan dengan jelas, menggunakan ungkapan yang fasih dan sesuai dengan situasi sehinggakan dapat memberikan kesan kepada orang yang bercakap dan pendengar.

Sejarah telah membuktikan bahawa konsep balaghah ini telah muncul semenjak zaman Jahiliah lagi apabila para penyair dari segenap pelosok tanah Arab akan berkumpul di sebuah tempat yang dikenali sebagai “*Sūq ‘Ukkāz*”. Di sini mereka akan mempersembahkan puisi masing-masing dan seterusnya akan dinilai, sama ada baik atau sebaliknya. Penilaian yang membezakan baik buruk sesuatu puisi itulah yang menunjukkan bahawa masyarakat Arab pada zaman Jahiliah sudah mengetahui konsep balaghah ini. Namun begitu konsep balaghah ini hanyalah secara asas dan tidaklah mempunyai pembahagian yang khusus seperti yang ada sekarang.

Antara tokoh-tokoh yang terkenal di dalam bidang balaghah Arab ialah al-Jāhiz (m 225H) iaitu pengarang kepada *al-Bayān wa al-Tabyīn*, al-Mubarrid (m 286H) pengarang kepada buku *al-Balāghatt*, al-‘Askariy (m 395H) pengarang kepada *al-Sinā’atayn*, ‘Abd al-Qāhir al-Jurjāny (m 471H) pengarang kepada buku *Dalāil al-I’jāz*, al-Sakkākiy (m 627H) pengarang kepada *Miftāh al-‘Ulūm* dan al-Qazwīniy (m 739H) iaitu pengarang kepada buku yang bertajuk *al-īdāh*.

Kemuncak kematangan ilmu balaghah Arab ini adalah pada zaman ‘Abd al-Qāhir al-Jurjāny (m 471H) iaitu pengarang kepada buku *Dalāil al-I’jāz*. Hal ini kerana menurut Basilah Musa di dalam bukunya ‘*Ilmu al-balāghatt nash’atuh wa tatawwaruh wa ahdāfuh wa ta’rīfuh wa ‘ulūmuh*, individu yang telah menjadikan balaghah ini sebagai satu seni yang mempunyai kaedah-kaedah tertentu ialah Abdul Qāhir al-Jurjāniy yang terkenal dengan karyanya iaitu *Asrar al-Balaghatt* dan *Dalā’il al-I’jāz*. Seterusnya ilmu balaghah telah mengalami beberapa pembaharuan sehinggalah ia mula dibahagikan kepada beberapa pembahagian disiplin ilmu.

Al-Sakkākiy di dalam bukunya *al-Miftāh* telah membahagikan ilmu balaghah ini kepada tiga cabang ilmu. Pembahagian ini turut diterima pakai oleh para ilmuan balaghah sehingga ke hari ini. Pembahagian tersebut telah disebut di dalam Ensiklopedia Islam (Jilid 1, 2004: 227-228) sebagaimana berikut:

1) Ilmu *al-Ma’āni*

Ilmu al-ma’āni ialah ilmu yang membahaskan berkaitan dengan kaedah dan susunan lafaz Arab yang sesuai dengan keadaan dan maksud penutur. Objek pembahasannya ialah lafaz Arab yang berkaitan dengan makna yang dimaksudkan oleh penutur dan sesuai dengan keperluan keadaan. Antara tajuk perbincangan dalam ilmu ini ialah *al-isnād*, *al-khabar*, *al-inshā’*, *al-itlāq wa al-taqyīd*, *al-qasr*, *al-wasl wa al-fasl* dan *al-ijāz wa al-musāwatt wa al-itnāb*.

2) Ilmu *al-Bayān*

Ilmu al-bayān ialah ilmu yang membahaskan berkenaan kaedah yang berkaitan dengan ungkapan sesuatu makna dengan pelbagai cara yang sesuai dengan konteks ayat. Di antara tajuk perbincangannya ialah *al-tashbīh*, *al-majāz*

(penggunaan kata secara metafora) dan *al-kināyatt* (penggunaan kata-kata kiasan).

3) Ilmu *al-Badī'*

Ilmu *al-badī'* ialah ilmu yang membicarakan pelbagai perkara yang berkaitan dengan aspek keindahan ayat seiring dengan kesesuaiannya dengan keadaan dan situasi. Antara objek perbincangan di dalam ilmu ini ialah *al-badī' al-lafḍiy* (kecantikan dari segi bahasa) dan *al-badī' al-ma'nawiy* (kecantikan dari segi makna).

2.2 Kepentingan Balaghah Arab

Menurut Azhar (2008: 22-33), tujuan mempelajari ilmu balaghah terbahagi kepada lima skop yang utama:

1) Mengetahui keindahan gaya bahasa dan rahsia kemukjizatan al-Quran.

Al-Quran merupakan kitab suci dan sumber rujukan utama bagi umat Islam. *Ṣubḥī al-Ṣālih* (1978: 8) telah mentakrifkan al-Quran dengan suatu definisi yang cukup lengkap dan telah dipersetujui oleh ulama usul fiqh dan bahasa al-Quran. Menurut beliau al-Quran adalah kalam Allah SWT yang bermukjizat, diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, ditulis dalam di dalam mushaf, dipetik daripada riwayat mutawatir dan membacanya merupakan suatu ibadat yang dimulai dengan surah *al-Fātihatt* dan diakhiri dengan surah *al-Nās*. Mukjizat yang dimaksudkan di sini bukanlah mukjizat yang diberikan Allah kepada nabi terdahulu, kerana mukjizat yang ada pada al-Quran adalah bersifat kekal dan dapat dilihat sehingga kini. Selain itu, antara mukjizat al-Quran yang dikagumi sehingga hari ini ialah pada keindahan dan ketinggian gaya bahasa

yang tidak mungkin manusia biasa mampu untuk mencipta apatah lagi menandingi kehebatannya. Oleh itu, melalui pembelajaran balaghah ini akan dapat membantu dan mempermudah lagi usaha bagi memperlihatkan ciri-ciri keindahan al-Quran dan kemukjizatannya.

2) Mengetahui keunggulan gaya bahasa Hadith.

Selain dapat menyingkap rahsia kemukjizatan al-Quran, dengan pembelajaran balaghah juga akan dapat mengetahui keunggulan gaya bahasa yang terdapat di dalam hadith. Menurut *Muhammad Abū al-Laīs* (2005: 21) di dalam bukunya *Ulūm al-Ḥadīth Asīliha wa Muā`sirihā* hadith atau sunah bermaksud apa yang disandarkan kepada Rasulullah s.a.w dari perkataan, perbuatan, perakuan dan akhlak sifat-sifat kejadian sama ada sebelum diutuskan atau setelah diutuskan menjadi Rasul. Hadith atau sunnah merupakan sumber rujukan kedua bagi umat Islam kerana setiap daripada kata-kata nabi Muhammad SAW adalah berteraskan wahyu daripada Allah dan bukan berasaskan hawa nafsu semata-mata. Ini dapat dibuktikan melalui firman Allah SWT:

﴿وَمَا يَنْطِقُ عَنِ الْهَوَىٰ ۗ إِنْ هُوَ إِلَّا وَحْيٌ يُوحَىٰ﴾

Terjemahan: *dan tiadalah yang diucapkannya itu (al-Quran) mengikut kemahuan hawa nafsunya. Ucapannya itu tiada lain hanyalah wahyu yang diwahyukan (kepadanya).*

(Surah *al-Najm*, 53: 3-4)

Ini merupakan suatu anugerah dan mukjizat yang Allah SWT kurniakan kepada baginda sehingga baginda diiktiraf dalam kalangan masyarakat Arab bukan

hanya sebagai orang yang paling fasih ketika berbicara malah setiap ungkapan yang dikeluarkan oleh Nabi Muhammad SAW mempunyai maksud dan hikmah yang tersendiri. Perkara ini turut diakui sendiri oleh baginda Rasulullah SAW melalui sepotong hadith baginda yang berbunyi:

أَنَا أَفْصَحُ الْعَرَبِ يَدًا أَنِّي مِنْ قُرَيْشٍ

Terjemahan: *Aku adalah orang yang paling fasih dalam kalangan Arab walaupun sesungguhnya aku dari kalangan Quraish.*

3) Mengetahui rahsia keistimewaan bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan antara bahasa yang tertua di dunia. Antara kelebihan bahasa Arab yang tidak ada pada mana-mana bahasa di dunia ini ialah ia merupakan bahasa yang telah diangkat darjat oleh Allah SWT apabila dijadikan sebagai bahasa al-Quran. Ini dibuktikan apabila Allah SWT telah menyandarkan perkataan “Arab” kepada al-Quran di dalam beberapa ayat al-Quran. Antara ayat-ayat tersebut ialah:

1. Surah *Yūsuf*, 12: 2:

﴿إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ﴾

Terjemahan: *Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa al-Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.*

2. Surah *al-Nahl*, 16: 103:

﴿وَهَذَا لِسَانٌ عَرَبِيٌّ مُبِينٌ﴾

Terjemahan: *Al-Quran adalah dalam bahasa Arab yang terang*

Oleh kerana bahasa Arab merupakan bahasa al-Quran, maka ia akan terjamin berkekalan hingga akhir zaman. Kekalnya bahasa Arab sehingga hari ini adalah disebabkan adanya al-Quran yang menjadi sumber rujukan dan bacaan umat Islam. Selain itu, al-Quran juga telah menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa yang kaya dengan kosa kata, bahasa yang utuh dengan tatabahasa dan gaya bahasa sehingga dapat mengatasi bahasa lain (Azhar, 2008: 30).

Selain daripada al-Quran, keistimewaan bahasa Arab juga dapat ditunjukkan melalui penggunaannya di dalam syair, puisi, qasidah, khutbah dan hikmah. Antara yang penyair yang terkenal dan menjadi kebanggaan masyarakat Arab sehingga hari ini ialah *Hasan ibn Thābit*, *Ahmad Syawqī* dan sebagainya. Puisi-puisi yang dihasilkan oleh mereka mempunyai kekuatan yang amat dikagumi terutamanya dari aspek bahasa dan sastera. Oleh itu, ilmu balaghah ini perlu dipelajari secara mendalam agar dapat mengetahui keindahan bahasa dan keunggulan sasteranya.

- 4) Menanam bakat *fasahah* dalam kalangan pengguna dan penutur bahasa Arab.

Menurut *al-Sayyid Ahmad al-Hāshimī* (2003: 7) di dalam bukunya *Jawāhir al-Balāghatt, al-fasāhatt* dari segi bahasa membawa maksud jelas dan

terang. Dari aspek istilah pula *al-faṣāḥatt* merupakan suatu ungkapan tentang lafaz-lafaz yang jelas dan terang, pengertiannya mudah difahami dan sering digunakan dalam kalangan penulis dan penyair. Seseorang manusia mampu untuk mengungkapkan ayat-ayat yang mempunyai keindahan dan sastera yang tinggi sekiranya mereka merupakan seorang yang fasih berbicara. Apabila wujud sifat fasih ini, maka dengan mudah seseorang itu akan mampu untuk mengungkapkan kata-kata yang mempunyai maksud yang tinggi.

Seseorang yang mempelajari ilmu balaghah tidak akan terlepas daripada mempelajari *fasahah* memandangkan *fasahah* mempunyai hubungan yang cukup rapat dengan balaghah. Menurut *Abū Hilāl al-‘Askarī* (m 395H) di dalam bukunya *al-Ṣinā‘atayn*, *fasahah* dan balaghah merupakan dua perkara yang merujuk kepada maksud yang sama walaupun berlainan asalnya. Ini kerana kedua-duanya membawa maksud makna yang jelas dan terang tentang sesuatu perkara (*al-Sayyid Ahmad al-Hāsyimiy*, 2003: 6). Menurut *Ramazān al-Mubārak* (1891: 117), ilmu balaghah boleh mengajar seseorang untuk bertutur dengan lidah bahasa Arab yang fasih, mengungkap gaya bahasa Arab yang betul, memahami kata-kata yang menarik, mengungkapkan maksud yang tersirat dalam perasaan dan meluahkan dengan cara yang terbaik mengikut situasi dan keadaan semasa. Ini kerana perbincangan tentang *al-faṣāḥatt* akan mencakupi kefasihan kata (*faṣāḥatt al-kalimat*), kefasihan ayat (*faṣāḥatt al-kalām*) dan kefasihan penutur (*faṣāḥatt al-mutakallim*) (Ensiklopedia Islam, 2004: 227).

2.3 Pendidikan Balaghah di Malaysia

Selain daripada nahu dan saraf, balaghah merupakan salah satu komponen yang turut dipelajari di Malaysia. Balaghah dipercayai mula diajar sepertimana komponen-komponen lain apabila agama Islam tersebar di rantau ini. Walau bagaimanapun, menurut Abdul Hakim Abdullah (2003: 19), tidak ada bukti yang jelas tentang tarikh ilmu balaghah ini diperkenalkan di negara ini. Secara umumnya, ilmu balaghah ini mula diajar secara tidak formal di rumah orang yang mahir pada ketika itu. Kemudian ilmu balaghah ini mula berkembang apabila ia mula diajar di institusi-institusi pondok oleh para ulama' dan tuan guru. Seterusnya ilmu balaghah ini terus berkembang apabila ia mula diajar secara formal menggunakan kurikulum dan sukatan tertentu. Ini dapat dilihat apabila sistem pendidikan madrasah atau sekolah agama mula diperkenalkan pada awal kurun ke 20 M. Melalui sistem madrasah ini, ilmu balaghah telah dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di dalam kurikulum pendidikan Islam dan bahasa Arab.

Balaghah terus menampakkan kepentingannya dalam bidang pendidikan di Malaysia apabila mata pelajaran bahasa Arab telah diterima pakai dalam kurikulum kebangsaan. Melalui kurikulum bahasa Arab, balaghah telah dijadikan salah satu mata pelajaran teras bersama dengan komponen bahasa Arab yang lain. Perkembangan di dalam pendidikan balaghah ini terus berlaku sehingga ke hari ini apabila ilmu balaghah telah diperkenalkan di peringkat institusi pengajian tinggi. Antaranya ialah seperti di Universiti Malaya (UM), Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) dan beberapa institut pengajian tinggi swasta yang lain seperti di Kolej Universiti Insaniah (KUIN) dan Kolej Universiti Islam Selangor (KUIS).

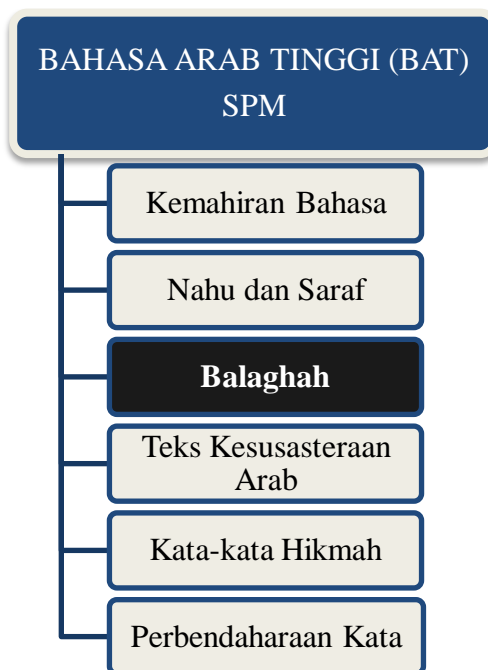
Oleh kerana kajian ini hanya terbatas kepada pendidikan balaghah di peringkat sekolah menengah khususnya di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) sahaja, maka hanya pembelajaran balaghah di peringkat ini sahaja yang akan dibincangkan tanpa menyentuh pembelajaran balaghah di peringkat yang lain.

2.3.1 Pendidikan Balaghah Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)

Dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula diperkenalkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) pada tahun 1992 (Azhar, 2008: 122), ilmu balaghah akan mula didedahkan kepada para pelajar semasa di tingkatan empat. Pendidikan ini akan diteruskan sehingga ke tingkatan lima dan para pelajar akan diuji dan dinilai melalui peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Selama dua tahun ini para pelajar akan diajar ilmu balaghah secara formal menggunakan Kurikulum Kebangsaan (KKPM) yang telah dirangka oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK) Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Kurikulum balaghah ini akan digunapakai di semua sekolah menengah di bawah seliaan KPM terutamanya Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA). Selain itu, kurikulum ini juga digunakan di Sekolah Menengah Agama Rakyat (SMAR) dan Sekolah Menengah Agama Negeri (SMAN) yang menawarkan mata pelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) di peringkat SPM.

Berkenaan kedudukan ilmu balaghah dalam kurikulum KBSM pula, menurut Abd Halim Ariffin (dlm. Balkis Abu Bakar eds, 1999: 3-4), ilmu balaghah tidak diperkenalkan sebagai mata pelajaran berasingan, akan tetapi diajar secara bersepadu dalam BAT di samping komponen lain seperti *al-istimā' wa al-fahm* (pendengaran dan kefahaman), *al-kalām wa al-fahm* (pertuturan dan kefahaman), *al-qirā'att wa al-fahm*

(bacaan dan kefahaman), *al-qawā'id* (tatabahasa) dan *al-nusūs al-adabiyat* (kajian teks sastera). Rajah 2.1 berikut menunjukkan kedudukan komponen balaghah dalam kurikulum BAT SPM.



Rajah 2.1: Kedudukan Komponen Balaghah Dalam Kuriikulum Bahasa Arab Tinggi SPM

Kesemua komponen BAT ini disampaikan secara bersepadu menerusi penggunaan satu buku teks sahaja (Abdul Halim Ariffin, 1992: 2). Buku teks yang digunakan untuk balaghah dan komponen yang lain dalam BAT bagi tingkatan empat ialah *al-Lughatt al-'Arabiyyatt li al-Sanatt al-Rābi'att*, manakala bagi tingkatan lima ialah *al-Lughatt al-'Arabiyyatt al-'Āliyatt li al-Sanatt al-Khāmisatt*.

Matlamat utama balaghah diperkenalkan dalam kurikulum bahasa Arab KBSM adalah sebagai asas untuk memperkembangkan kemahiran-kemahiran pelajar, penguasaan, dan cita rasa mereka terhadap kecantikan dan keunikan bahasa Arab di samping mereka dapat menggunakan gaya bahasa Arab yang baik (Huraian Sukatan

Pembelajaran BAT, 2009 & Buku Teks Bahasa Arab tingkatan empat, 2010). Disamping itu, berdasarkan Huraian Sukatan Bahasa Arab Tinggi (2009), beberapa objektif komponen balaghah dalam BAT telah disenaraikan seperti berikut:

- 1) Merasai kecantikan ungkapan-ungkapan bahasa Arab dan kesusasteraannya.
- 2) Mengasah bakat menilai sesuatu ungkapan Arab dengan betul.
- 3) Meneliti rahsia i'jaz al-Quran dan mengagumi ungkapan-ungkapannya yang menarik.
- 4) Mengungkapkan ungkapan-ungkapan Arab yang menarik di dalam bacaan, penulisan dan percakapan pelajar.

Sukatan pelajaran bagi komponen balaghah dalam BAT pula telah disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK) KPM. Sukatan pelajaran balaghah ini terbahagi kepada dua iaitu sukatan pelajaran balaghah BAT tingkatan empat dan sukatan pelajaran balaghah bagi tingkatan lima. Ia meliputi sebahagian besar tajuk ilmu balaghah bermula dengan *al-balāghatt*, *'ilm al-ma'āni*, *'ilm al-bayān*, dan sebahagian *'ilm al-badi'*. Berikut merupakan kandungan sukatan balaghah dalam BAT bagi tingkatan empat dan lima.

Jadual 2.1: Kandungan Sukatan Pelajaran Balaghah Dalam BAT Tingkatan Empat

Bil	Kandungan	Terjemahan
1	<i>al-Balāghatt</i>	Balaghah
2	<i>al-Tashbīh</i>	Perumpamaan
3	<i>al-Haqīqatt wa al-majāz</i>	Hakikat dan majaz
4	<i>al-Isti'āratt</i>	Isti'arah
5	<i>al-Majāz al-mursal</i>	Majaz mursal

(Sumber: Huraian Sukatan Pelajaran BAT, 2009)

Jadual 2.2: Kandungan Sukatan Pelajaran Balaghah Dalam BAT Tingkatan Lima

Bil	Kandungan	Terjemahan
1	<i>al-Uslūb al-khabariy</i>	Gaya bahasa khabar
2	<i>al-Uslūb al-inshā'iy</i>	Gaya bahasa insya'
3	<i>al-Qasr</i>	Qasar
4	<i>al-Saj'</i>	Saja'
5	<i>al-Jinās</i>	Jinas
6	<i>al-Iqtibās</i>	Iqtibas
7	<i>al-Tibāq</i>	Tibaq
8	<i>al-Muqābalatt</i>	Muqabalah

(Sumber: Huraian Sukatan Pelajaran BAT, 2010)

Komponen balaghah ini akan diuji bersama-sama komponen BAT yang lain dalam kertas 2 BAT melalui sistem peperiksaan kebangsaan iaitu SPM yang dikendalikan oleh Lembaga Peperiksaan Malaysia (LPM). Calon diberi masa satu jam setengah untuk menjawab soalan kefahaman, membina soalan daripada petikan, sinonim, balaghah, nusus dan tatabahasa (Abd Halim Ariffin, dlm. Balkis Abu Bakar eds., 1999: 2-3)

2.4 Prinsip Pengajaran dan Pembelajaran Balaghah Arab

Sepertimana ilmu yang lain, proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) balaghah juga tidak terlepas daripada mempunyai prinsip dan tatacara yang tertentu. Oleh kerana balaghah merupakan salah satu komponen di dalam ilmu bahasa iaitu bahasa Arab, maka proses P&P balaghah juga mempunyai hubungkait dengan teori Strategi Pembelajaran Bahasa (SBP) yang menjadi tunjang dan asas kepada keberkesanan sesuatu proses pemerolehan bahasa. Ini kerana rata-rata kajian yang telah dilakukan mendapati bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan SBP dengan

tahap kemahiran pencapaian bahasa (Manghubai 1991, Green & Oxford 1995, Wharton 2000). Selain itu, pembelajaran balaghah yang berkesan juga bergantung kepada pendekatan dan kaedah pengajaran bahasa yang tersendiri.

2.4.1 Teori Strategi Pembelajaran Bahasa

Menurut Oxford (1990) , perkataan strategi berasal daripada bahasa Greek Kuno iaitu “*strategia*” yang bermaksud kemahiran seni peperangan atau kepimpinan dalam pengurusan pasukan tentera dan kapal perang. Kemudian penggunaan perkataan “strategi” berkembang kepada suasana yang bukan berlatarbelakangkan ketenteraan termasuklah bidang pendidikan dengan membawa maksud yang baru. Menurut Zarina (2002), strategi pembelajaran pula bermaksud langkah-langkah yang diambil oleh pelajar untuk mempercepatkan proses pemerolehan, penyimpanan, mengingat kembali dan penggunaan maklumat.

Strategi Pembelajaran Bahasa (SBP) pula menurut Oxford (1990) ialah langkah atau tindakan khusus yang diambil oleh pelajar bagi menjadikan proses pembelajaran mereka lebih mudah, lebih cepat, lebih menyeronokkan, lebih berbentuk sendiri, lebih efektif dan lebih mudah disesuaikan dengan situasi baru. Cohen (1999) pula melihat SBP sebagai proses pelajar secara sedar memilihnya, dan tindakan yang diambilnya akan mempertingkatkan pembelajaran atau penggunaan bahasa kedua atau asing melalui pemerolehan, penyimpanan, pengingatan dan penggunaan maklumat. Griffiths (2003) mendefinisikan SBP sebagai tindakan khusus yang diambil oleh pelajar bahasa secara sedar untuk tujuan pembelajaran bahasa. Daripada pendefinisian yang diberikan oleh para sarjana tersebut, dapatlah disimpulkan bahawa konsep SBP sebenarnya adalah bertunjangkan kepada dua teori utama iaitu teori kognitif (mentalis) yang tertumpu

kepada proses mental pelajar dan teori behaviorisme (mekanis) yang melibatkan proses pengkondisian tingkah laku pelajar.

2.4.1.1 Teori Kognitif

Strategi pembelajaran tidak banyak berbeza daripada proses kognitif. Ini kerana kedua-duanya tertumpu kepada persoalan bagaimana pelajar menyimpan, memanggil semula dan memperoleh maklumat semasa mempelajari sesuatu pengetahuan atau kemahiran baru (Anderson 1983, 1985). Istilah kognitif ini mula dikenali ketika teori-teori Jean Piaget ditulis dan dibicarakan pada kira-kira permulaan tahun 1960-an (Kamarudin, 2010: 368). Antara ahli psikologi yang bermazhabkan aliran kognitif ini termasuklah Jean Piage, Noam Chomsky, Robert Glazer, Kohler, Robin Lakoff, David Ausubel, Bruner dan sebagainya. Mereka berpendapat pembelajaran ialah suatu proses dalaman yang berlaku dalam akal fikiran di mana proses tersebut tidak dapat diperhatikan secara langsung daripada tingkah laku manusia. Proses dalaman ini termasuk celik akal, pemprosesan maklumat memori dan persepsi. Teori ini juga menyatakan bahawa pembelajaran dikatakan berlaku bukan semata-mata menerusi proses menerima maklumat sahaja tetapi lebih daripada itu menerusi proses menterjemah, mengguna dan memperkembangkan semula maklumat yang diperolehi secara berkesan (Jamalludin & Zaidatun, 2007: 67).

2.4.1.1.1 Aplikasi Teori Kognitif Dalam Aplikasi Multimedia

Menurut Baharudin et al. (2001), untuk membentuk aplikasi multimedia yang menggunakan aplikasi kognitif, proses pengajaran dan pembelajaran mestilah melibatkan penglibatan pelajar secara aktif. Pembelajaran mesti memberi penekanan

kepada penstrukturan, organisasi dan penyusunan maklumat serta menggunakan analisis hierarki. Oleh itu, melalui teori ini, pelajar belajar menggunakan pemikiran aktif bagi membina kemahiran, memproses dan menyimpan maklumat.

Menurut Janudin (2009: 38), dalam aplikasi multimedia, antara perkara yang penting untuk menerapkan teori kognitif adalah seperti berikut:

- 1) Aplikasi dapat menunjukkan garis panduan atau maklumat keseluruhan yang hendak dipersembahkan terlebih dahulu.
- 2) Terdapat perkaitan antara teks, grafik, animasi, audio dan video dengan maklumat yang hendak dipersembahkan.
- 3) Latihan yang diberi mampu meningkatkan ingatan terhadap subjek utama.
- 4) Aplikasi mampu memberi pengulangan dalam bentuk media yang berlainan bagi memberi peneguhan kognitif.
- 5) Aplikasi mampu menggunakan analisis hierarki untuk mengenal pasti hubungan.
- 6) Aplikasi mampu menekankan proses penstrukturan dan organisasi maklumat.

2.4.1.2 Teori Behaviorisme

Proses pemerolehan bahasa yang berkesan tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kognitif semata-mata. Malah, ia juga bergantung kepada proses perubahan tingkah laku pelajar. Oleh itu, teori behaviorisme menekankan aspek kepentingan pengaruh persekitaran dalam pembelajaran bahasa. Mazhab atau aliran behaviorisme ini diasaskan oleh Ivan Pavlov yang telah mengenengahkan pelbagai kajian yang begitu bermakna (Kamarudin, 2010: 353).

Antara psikologi yang berpegang kepada aliran ini ialah Pavlov (1849-1936), Thorndike (1874-1949), Watson (1878-1958) dan Skinner (1904-1990) (Mergel, 1998 dlm. <http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/mergel/pdf>). Bagi mereka, pembelajaran ialah perubahan yang berlaku pada tingkah laku manusia yang dapat dilihat dan diamati berasaskan situasi tertentu. Mereka juga beranggapan bahawa pemerolehan sesuatu perlakuan terjadi melalui ulangan dan latih tubi secara kerap. Ini kerana mereka berpendapat bahawa terdapat hubungan di antara satu rangsangan (stimulus) dengan gerak balas (respons). Gerak balas yang sering diulangi kesan daripada rangsangan positif akan menjadi suatu kebiasaan.

2.4.1.2.1 Aplikasi Teori Behaviorisme Dalam Aplikasi Multimedia

Dalam mengaplikasikan teori ini di dalam kelas, guru sebaiknya menyediakan persekitaran pembelajaran yang selesa agar ia dapat menggalakkan pelajar untuk memberi tindak balas dengan sempurna. Menurut Janudin (2009: 35), berdasarkan teori ini, terdapat lima perkara yang boleh diaplikasikan ke dalam proses P&P menggunakan aplikasi multimedia, iaitu:

- 1) Menentukan matlamat tingkah laku.
- 2) Mengenal pasti peneguhan yang digunakan.
- 3) Memilih prosedur untuk mengubah tingkah laku.
- 4) Implementasi prosedur bagi mengubah tingkah laku.
- 5) Membuat penilaian berterusan dan pengulangan selagi diperlukan.

Menurut Janudin (2009: 35), dalam mereka bentuk aplikasi multimedia, pendekatan latih tubi dan tutorial boleh digunakan. Pelajar boleh mengulang sebanyak mungkin latih tubi apabila menggunakan aplikasi tersebut, secara tidak langsung

perlaziman ini dapat menghasilkan tingkah laku yang kekal dan meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Selain itu, dengan memberi peneguhan positif kepada pelajar dapat menghasilkan tindak balas (respon) atau perubahan tingkah laku yang diingini dan akan berkekalan. Contoh peneguhan positif adalah seperti “Tahniah!, anda telah berjaya” sama ada menggunakan paparan teks atau berbentuk audio. Manakala pendekatan tutorial pula dapat memberi kebebasan kepada pelajar untuk memilih isi pelajaran atau latihan mengikut tahap kebolehan sendiri.

2.4.1.3 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori pengetahuan epistemologi yang berpendapat bahawa manusia menghasilkan pengetahuan dari interaksi antara pengalaman dan idea-idea mereka. Dalam konteks pendidikan, konstruktivisme merupakan satu pendekatan pembelajaran yang menyediakan peluang kepada pelajar untuk membina kefahaman terhadap perkara yang telah dipelajari dengan idea dan fakta yang sedang dipelajari. Pada asasnya, konstruktivisme merupakan kepercayaan bahawa pembelajaran bermula daripada pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam stor memori atau struktur kognitif pelajar.

Antara tokoh-tokoh yang bermazhabkan konstruktivisme ini termasuklah Jean Piaget (1896 – 1980), Seymour Papert (1928-), Jerome Bruner (1915-), Lev Vygotsky (1896 – 1934) dan John Dewey (1859 – 1952). Mereka telah menekankan pembelajaran berasaskan kepada penglibatan aktif pelajar dalam menyelesaikan masalah dan pemikiran kritikal tentang aktiviti pembelajaran di mana pelajar membina pengetahuan sendiri dengan menjana idea dan pendekatan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman

sedia ada di samping mengaitkannya dengan situasi baru, mencantumkan dan menambah maklumat baru dengan pembinaan intelektual sedia ada (Jamalludin & Zaidatun, 2005).

2.4.1.3.1 Aplikasi Teori Konstruktivisme Dalam Aplikasi Multimedia

Antara ciri-ciri aplikasi multimedia yang dibina berdasarkan teori konstruktivisme (Baharudin et al., 2001) adalah seperti berikut:

- 1) Aplikasi mestilah berdasarkan kepada pengalaman pelajar dan menyediakan persekitaran yang melahirkan suasana ingin belajar.
- 2) Aplikasi juga mestilah berstruktur agar mudah diterima oleh pelajar.
- 3) Aplikasi yang direka bentuk mestilah memudahkan ekstrapolasi dan mengisi ruang kosong pada pengetahuan pelajar.
- 4) Reka bentuk aplikasi mestilah mempunyai perspektif yang pelbagai.
- 5) Pelajar bebas memilih topik yang ingin dipelajari, menjana persoalan sendiri, merancang pembelajaran masing-masing. Pilihan mestilah membolehkan pelajar masuk dan keluar dari persekitaran pembelajaran pada bila-bila masa sahaja.
- 6) Aktiviti yang dijalankan berbentuk autentik. Contohnya pelajar menggunakan peralatan saintifik yang digunakan oleh saintis dalam keadaan sebenar.
- 7) Aplikasi memberi sedikit sebanyak kawalan kepada pengguna untuk mengawal pembelajaran mereka.
- 8) Pelajar berpeluang memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya pembelajaran.

- 9) Aplikasi yang disediakan juga perlu memberi aktiviti yang melebihi kemampuan pelajar tetapi dengan bantuan guru atau komputer, pelajar dapat menyelesaikannya dan menyediakan persekitaran yang melahirkan suasana ingin belajar.

2.4.2 Pendekatan dan Kaedah Pengajaran Bahasa

Selain mempunyai hubungkait yang rapat dengan strategi pembelajaran bahasa, proses pengajaran dan pembelajaran bahasa juga mempunyai perkaitan secara langsung dengan pendekatan dan kaedah pengajaran bahasa. Ini kerana, proses pembelajaran bahasa itu memerlukan kepada pendekatan dan kaedah pengajaran yang tertentu berdasarkan strategi pembelajaran bahasa bagi memastikan bukan sahaja sesuatu bahasa itu dapat diajar dengan sempurna bahkan dapat diterima dan difahami dengan baik oleh para pelajar.

2.4.2.1 Pendekatan Pengajaran Bahasa

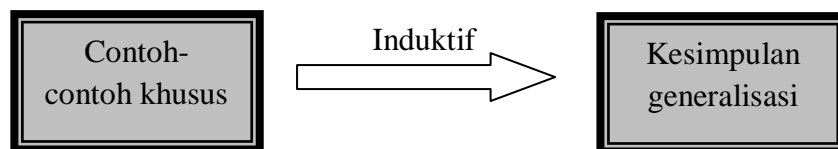
Pendekatan menurut kamus Dewan Bahasa dan Pustaka edisi keempat bermaksud kaedah, cara atau langkah yang diambil bagi memulakan dan melaksanakan sesuatu tugas dan sebagainya. Nik Hasan Basri (2003: 105), telah membuat kesimpulan berkenaan definisi pendekatan dan menurut beliau pendekatan ialah teori bahasa yang merupakan satu falsafah tentang apa sebenarnya bahasa itu dan mempunyai prosedur pengajaran dan pembelajaran yang diyakini berkesan jika dilaksanakan mengikut andaian yang tertentu, yang biasanya melahirkan pernyataan mengenai strategi pembelajaran kanak-kanak atau pelajar.

Oleh kerana para pelajar mempunyai kemampuan intelektual dan gaya pembelajaran yang berbeza, maka para guru perlulah menggunakan pelbagai bentuk pendekatan pengajaran yang lebih berkesan supaya para pelajar memahami sesuatu pelajaran dengan lebih jelas (Alix, Daniel & Molly, 2004). Secara umumnya, pendekatan pengajaran dapat digolongkan secara induktif, deduktif dan eklektif iaitu kombinasi kedua-duanya (Gabler & Schroeder, 2003). Namun begitu, pendekatan induktif dan deduktif adalah pendekatan pengajaran yang terpenting untuk memperkembangkan penaaakulan dan pemikiran pelajar terhadap sesuatu topik pelajaran. Ini kerana kedua-dua pendekatan tersebut mengalihkan peranan guru (penyalur ilmu) yang autokratik kepada fasilitator yang membimbing pelajar untuk membuat kesimpulan dan generalisasi daripada contoh-contoh atau mendapatkan contoh-contoh daripada prinsip dan petua umum (Lim, Chew, Noraini, 2009: 49-50) dlm. Noraini & Shuki, 2009). Pendekatan eklektif pula adalah hasil gabungan daripada kedua-dua pendekatan tersebut.

2.4.2.1.1 Pendekatan Induktif (*al-tarīqatt al-istinbā'iyyatt/al-istiqrā'iiyyatt*)

Pendekatan induktif atau juga dikenali sebagai pendekatan saintifik (Gabler & Schroeder, 2003) atau pendekatan gramatikal (Kamarudin, 1998), yang memulakan sesuatu pengajaran dengan memberikan contoh-contoh struktur penggunaan unsur-unsur kaedah yang dipelajari terlebih dahulu sebelum sesuatu kesimpulan mengenainya dilakukan. Pendekatan ini menggunakan kaedah pencarian atau penemuan '*discovery method*' yang melibatkan proses memerhati, mengkaji, menganalisis sesuatu aspek bahasa itu dari awal pembelajaran dan dibuat satu rumusan umum diakhir sesi pembelajaran (Kamarudin, 1998: 83). Dalam pendekatan ini, penekanan diberikan kepada kebolehan pelajar untuk memerhati dan menaaakul sesuatu perkara pada

permulaan pembelajaran. Secara umumnya, konsep pendekatan induktif dapat ditunjukkan melalui rajah berikut.



Rajah 2.2: Konsep Pendekatan Induktif

Pengajaran bahasa yang menggunakan pendekatan ini akan bermula terlebih dahulu dengan guru mendatangkan contoh-contoh yang spesifik bagi sesuatu tajuk. Kemudian pelajar akan cuba membuat interpretasi terhadap contoh-contoh tersebut sebelum mereka membentuk suatu kesimpulan yang umum. Sebagai contoh, sekiranya guru ingin mengajar tajuk *al-tashbīh* (perumpamaan), contoh-contoh *al-tashbīh* akan diberikan terlebih dahulu sebelum membuat penerangan berkenaan definisi *al-tashbīh*. Definisi *al-tashbīh* serta ciri-cirinya akan diberikan setelah contoh-contoh tersebut dianalisis dan difahami terlebih dahulu.

Menurut Azhar (2008: 72), proses pengajaran yang menggunakan pendekatan induktif ini melibatkan beberapa peringkat. Peringkat-peringkat tersebut adalah seperti berikut:

- 1) Peringkat pendahuluan (*al-tamhīd*).
- 2) Peringkat membentangkan tajuk dan membentuk konsep (*'arḍ al-mawḍū'*).
- 3) Peringkat menghubungkan kait dan membuat perbandingan (*al-rabṭ wa al-muwāzanatt*).

- 4) Peringkat membuat rumusan dan generalisasi (*al-ta'mīm wa istiqrā' al-qā'datt*).
- 5) Peringkat implimentasi dan penutup (*al-tatbīq wa al-khātimatt*).

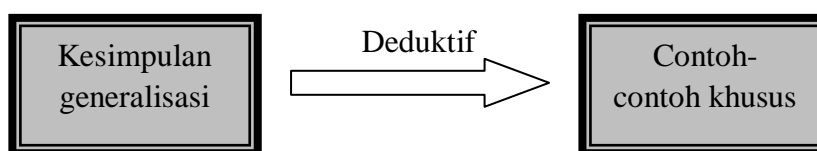
Bagi memaksimumkan keberkesanan pengajaran pendekatan induktif, Nik Hasan Basri (2003: 123) menyarankan kepada guru supaya megambil kira beberapa perkara penting;

- 1) Guru harus mendapat satu struktur isi yang hendak disampaikan.
- 2) Berdasarkan bahagian isi yang saling berkait yang diberikan dalam satu struktur, guru bolehlah menyusun satu turutan langkah penyampaian yang logikal bagi memudahkan kefahaman.
- 3) Satu strategi penyoalan haruslah diadakan supaya guru dapat membantu pelajar membentuk konsep dan seterusnya membuat generalisasi yang dikehendaki.
- 4) Latihan yang mencukupi haruslah diadakan untuk memberi peneguhan dan menguji kefahaman pelajar.

Selain daripada membentuk kemampuan pelajar untuk menaakul dan menginterpretasi, kelebihan menggunakan pendekatan induktif di dalam bilik darjah juga dapat menggalakkan pelajar berfikir secara saintifik, kreatif dan kritis. Selain itu, melalui pendekatan induktif juga dapat mewujudkan keseronokan kepada pelajar kerana pengajaran yang menggunakan pendekatan ini lebih kepada berpusatkan pelajar. Mereka akan terlibat secara aktif dari mula proses pengajaran sehinggalah tamat.

2.4.2.1.2 Pendekatan Deduktif (*al-tarīqatt al-qiyāsiyyatt*)

Pendekatan deduktif berlawanan dengan pendekatan induktif. Pendekatan deduktif merupakan pendekatan yang bermula dengan huraian undang-undang bahasa sebelum mengemukakan contoh-contoh berkaitan undang-undang tersebut. Proses pengajaran yang menggunakan pendekatan ini biasanya akan bermula dengan suatu definisi, hukum, teori atau rumus tertentu dan diikuti dengan aplikasinya dalam contoh-contoh yang khusus. Dalam pendekatan ini, penekanan diberikan kepada kebolehan pelajar untuk mengaplikasikan definisi, generalisasi, hukum, prinsip, teorem atau rumus dalam contoh-contoh khusus (Brahier, 2000). Secara umumnya konsep pendekatan deduktif dapat dilihat melalui rajah berikut.



Rajah 2.3: Konsep Pendekatan Deduktif

Pengajaran bahasa yang menggunakan pendekatan ini akan bermula terlebih dahulu dengan guru memberi penerangan berkenaan definisi dan hukum sesuatu tajuk. Kemudian berdasarkan penelitian terhadap definisi dan hukum tersebut, pelajar akan mengimplimentasikannya dengan mendatangkan contoh-contoh sesuai yang mempunyai persamaan dan perkaitan dengan definisi dan hukum yang diterangkan. Sebagai contoh, sekiranya guru ingin mengajar tajuk *al-tashbīh* (perumpamaan), definisi dan rukun *al-tashbīh* akan diterangkan terlebih dahulu sebelum memberikan contoh. Contoh-contoh *al-tashbīh* akan diberikan setelah definisi dan rukun *al-tashbīh* tersebut dianalisis dan difahami terlebih dahulu.

Menurut Azhar (2008: 69), proses pengajaran yang menggunakan pendekatan deduktif ini melibatkan beberapa peringkat seperti berikut:

- 1) Peringkat pendahuluan (*al-tamhīd*)
- 2) Peringkat membentangkan tajuk (*'ard al-mawdū'*).
- 3) Peringkat menganalisis rumusan terhadap hukum (*al-ta'mīm wa istiqrā' al-qawā'id*).
- 4) Peringkat penilaian (*al-taqyīm*).
- 5) Peringkat penutupan pengajaran (*al-khātimatt*).

Disamping itu, guru juga perlu memberikan pertimbangan yang wajar kepada beberapa perkara bagi memaksimumkan keberkesanan pengajaran pendekatan deduktif (Nik Hasan Basri, 2003: 121-122):

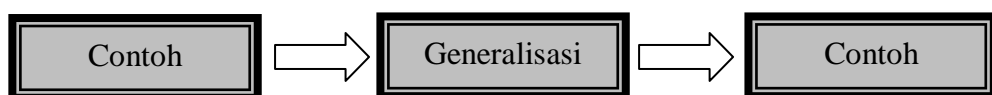
- 1) Generalisasi yang disampaikan pada permulaan pelajaran mestilah dinyatakan dengan sejelas-jelasnya dan secara yang mudah difahami.
- 2) Contoh-contoh tidak seharusnya datang daripada guru sahaja tetapi juga dikemukakan oleh pelajar sendiri.
- 3) Contoh-contoh yang dipilih dan digunakan mestilah sesuai dan mencukupi.
- 4) Latihan yang diberi patutlah:
 - a) Beraneka jenis dan dalam aneka konteks.
 - b) Bermakna dan bukanlah semata-mata menghafalan.
 - c) Tidak memakan masa yang terlalu panjang pada satu-satu kali.
- 5) Kefahaman generalisasi haruslah dinilai dengan memerlukan pelajar menggunakannya dalam situasi-situasi yang hampir sama.

Selain untuk mengimplimentasikan hukum, menurut Mok (2003), terdapat tiga tujuan utama pendekatan deduktif digunakan dalam bilik darjah:

- 1) Menyelesaikan masalah.
- 2) Membentuk generalisasi baru.
- 3) Membuktikan hipotesis.

2.4.2.1.3 Pendekatan Eklektif (*al-tarīqatt al-intiqā'iyatt*)

Eklektik atau *Eclectic* bermaksud gabungan. Oleh itu, pendekatan eklektif ialah pendekatan yang menggabungkan kedua-dua pendekatan induktif dan deduktif untuk menghasilkan satu pendekatan pengajaran yang baru. Proses pengajaran yang menggunakan pendekatan ini akan mempunyai dua kaedah pengajaran sama ada menggunakan pendekatan yang cenderung kepada induktif ataupun pendekatan yang cenderung kepada deduktif. Kaedah pengajaran yang cenderung kepada pendekatan induktif ialah dengan guru mendatangkan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek bahasa yang hendak diajar. Kemudian pelajar akan membuat generalisasi dan kesimpulan berdasarkan contoh-contoh yang telah diberikan. Akhir sekali para pelajar akan didorong untuk memberikan contoh-contoh lain sebagai pengukuhan. Kaedah ini dapat dilihat melalui rajah berikut.



Rajah 2.4: Konsep Pendekatan Eklektif 1

Sebaliknya dengan menggunakan pendekatan eklektif ini, guru juga boleh memulakan pengajaran dengan menggunakan kaedah yang cenderung kepada deduktif dengan menerangkan generalisasi dan kesimpulan terhadap tajuk yang ingin diajar

terlebih dahulu. Kemudian contoh-contoh akan diberikan oleh guru dan pelajar untuk menghuraikan generalisasi tersebut. Akhirnya, para pelajar digalakkan untuk menggunakan generalisasi tersebut dalam konteks dan contoh-contoh yang hampir sama sebagai pengukuhan. Secara umumnya konsep pendekatan eklektif dapat dilihat melalui rajah berikut.



Rajah 2.5: Konsep Pendekatan Eklektif 2

Selain daripada dapat meningkatkan keyakinan guru untuk mengendalikan pengajaran, antara kelebihan pendekatan eklektif ini ialah ia amat sesuai dilaksanakan dalam kelas yang mempunyai pelajar yang memiliki pelbagai kebolehan (Azhar, 2008: 74). Ini kerana pendekatan eklektif ini telah mencantumkan unsur-unsur penting kedua-dua pendekatan induktif dan deduktif untuk menghasilkan satu strategi yang lebih seimbang (Koh Boh Boon, 1981).

2.4.2.2 Kaedah Pengajaran Bahasa

Selain daripada mengetahui pendekatan pengajaran, seorang guru juga perlu mengetahui kaedah pengajaran yang sesuai untuk dijalankan samasa aktiviti pengajaran bagi memastikan proses P&P bahasa dapat dilaksanakan dengan berkesan. Ini kerana kaedah pengajaran inilah yang akan menentukan kejayaan atau kegagalan sesuatu pembelajaran. Kaedah merujuk kepada satu set siri tindakan guru yang sistematik dengan tujuan mencapai objektif pelajaran tertentu dalam jangka masa yang pendek (Kamarudin, 1998: 68). Nik Hasan Basri (2003: 106) di dalam bukunya *Teori Bahasa:*

Implikasinya Terhadap Pengajaran Tatabahasa telah merumuskan pengertian kaedah sebagai satu prosedur yang mengandungi bahan, yang tersusun, yang kita ikuti dalam menyampaikannya, berdasarkan kehendak pendekatan yang telah ditentukan, yang akan dilaksanakan selaras dengan pendekatan pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah. Perbincangan mengenai kaedah pengajaran bahasa Arab banyak dibincangkan oleh sarjana bahasa, antaranya Mulyanto Sumardi (1974), Muḥammad ‘Alīy al-Khūliy (1982) dan Maḥmūd Kāmil al-Naqāṭṭ (1985). Di sini pengkaji hanya menyebut beberapa kaedah pengajaran penting yang selalu digunakan untuk pengajaran bahasa Arab di Malaysia. Antaranya ialah kaedah terjemahan (*tarīqatt al-tarjamatt*), kaedah tatabahasa dan terjemahan (*tarīqatt al-qawā'id wa al-tarjamatt*), kaedah terus (*al-tarīqatt al-mubāsharatt*), kaedah dengar dan sebut (*al-tarīqatt al-sam'iyatt al-shafawiyatt*) dan kaedah eklektif (*al-tarīqatt al-intiqā'iyatt*).

2.4.2.2.1 Kaedah Terjemahan (*tarīqatt al-tarjamatt*)

Kaedah terjemahan merupakan kaedah pengajaran yang tertua sekali. Kebanyakan guru yang mengajar bahasa kedua akan mengaplikasikan kaedah ini semasa sesi P&P di dalam kelas kerana kaedah ini mudah digunakan tanpa memerlukan kepada syarat atau teknik mengajar yang tertentu. Namun begitu, menurut Nik Hasan Basri (2003: 134), kaedah terjemahan ini menetapkan penelitian makna adalah berdasarkan:

1. Makna kamus.
2. Makna dalam ayat itu.
3. Makna bentuk.
4. Makna kebudayaan.

5. Makna rentak irama.
6. Makna-makna lain selain makna kamus.

Berdasarkan kaedah terjemahan ini, bahasa ibunda akan digunakan untuk membantu para pelajar menambah kosa kata bahasa kedua, atau untuk menerangkan nahu, perkaataan-perkataan yang susah, rangkai-rangkai kata atau ungkapan-ungkapan yang tidak jelas (Nik Hassan Basri, 2003: 133-134). Antara kelebihan kaedah ini selain ia mudah digunakan ialah ia sesuai digunakan bagi P&P yang memerlukan penerangan yang mendalam dan logik terutama sekali dalam menerangkan perkara- perkara yang berbentuk abstrak seperti ‘indah’, ‘gembira’, ‘sedih’ dan sebagainya.

2.4.2.2.2 Kaedah Tatabahasa dan Terjemahan (*tarīqatt al-qawā'id wa al-tarjamatt*)

Kaedah tatabahasa dan terjemahan ini juga dikenali sebagai kaedah klasik (Nik Hasan Basri, 2003: 136) atau kaedah ikutan (Azhar, 2008: 76). Kaedah ini dikatakan menarik kerana memberi dorongan kepada kemahiran menulis pelajar dan bukan kemahiran bertutur. Ini kerana kaedah ini lebih mementingkan ejaan dan penulisan. Oleh kerana terjemahan merupakan salah satu cara utama kaedah ini, maka bahasa ibunda digunakan dalam menyampaikan isi pengajaran.

Menurut Nik Hasan Basri (2003: 138), kaedah ini mempunyai empat tujuan yang ciri-cirinya adalah seperti berikut:

- 1) Membantu pelajar memahami tatabahasa sesuatu bahasa dan berupaya menulisnya dengan bahasa gramatis.
- 2) Membolehkan pelajar menterjemah bahasa asing kepada bahasa ibunda dan sebaliknya.

- 3) Melengkapkan pelajar dengan kosa kata yang luas agar dapat digunakan dalam penulisan.
- 4) Membolehkan pelajar membaca dan menterjemahkan buku kepada bahasa ibunda serta menikmati nilai estetik.

Menurut beliau juga, terdapat dua sifat kaedah pengajaran nahu terjemahan:

- 1) Kaedah ini bersifat deduktif.
- 2) Kaedah ini lebih mementingkan bahasa tulisan daripada bahasa lisan.

2.4.2.2.3 Kaedah Terus (*al-tarīqatt al-mubāsharatt*)

Kaedah terus ini mula direka dan diperkenalkan oleh Michell West (di India) dan Herald Palmer, iaitu masanya lebih kurang 1920-1935 (Nik Hasan Basri, 2003: 144). Kaedah ini dinamakan sedemikian kerana proses pengajaran dilakukan dengan menggunakan bahasa yang diajar secara terus (sepenuhnya) tanpa menggunakan bahasa ibunda. Hai ini kerana prinsip utama kaedah ini ialah para pelajar tidak akan menggunakan bahasa ibunda mereka dalam mempelajari bahasa sasaran tersebut (Abd. Aziz Abd Talib, 2000: 35). Oleh itu, semasa proses pengajaran, bahasa sasaran akan digunakan sepenuhnya tanpa melibatkan bahasa ibunda. Bagi memudahkan proses pengajaran, kaedah ini dilakukan dengan menggunakan bantuan alat atau medium lain seperti gambar, objek konkrit dan sebagainya bagi memudahkan pemahaman pelajar.

Dalam pengajaran bahasa Arab misalnya, guru akan menggunakan bahasa Arab sepenuhnya dari awal pengajaran sehingga tamat tanpa menggunakan bahasa Melayu. Guru akan menggunakan alat bantu mengajar (ABM) seperti objek dan gambar sebagai medium untuk memudahkan pelajar memahami konsep atau contoh berkenaan sesuatu tajuk.

Menurut Juriah Long (1984: 14, dlm. Nik Hasan Basri, 2003: 148) pula, kaedah terus ini digunakan dalam bilik darjah berdasarkan dua tujuan iaitu:

- 1) Membolehkan pelajar menguasai keempat-empat kemahiran bahasa iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis.
- 2) Menggunakan bahasa yang dipelajari itu dalam masyarakat yang berkenaan.

2.4.2.2.4 Kaedah Dengar – Sebut (*al-tarīqat al-sam‘iyyat al-shafawīyyat*)

Kaedah ini amat sesuai digunakan bagi pelajar di peringkat permulaan. Pengajaran melalui kaedah ini akan menekankan dua kemahiran penting iaitu kemahiran mendengar dan bercakap. Menurut Maimun Aqsha Lubis (2009: 20), kaedah ini merupakan kaedah terbaik yang digunakan pada masa sekarang bagi pengajaran bahasa Arab kepada bukan penuturnya. Menurut Janudin (2009: 92), pendekatan ini bersandarkan kepada penggunaan latihan sebagai kaedah untuk membina kemahiran bahasa secara automatik (menjadi kebiasaan) yang berdasarkan kepada beberapa cadangan pendekatan, bahawa:

- 1) Mempelajari bahasa asing merupakan asas berbentuk amali untuk membina kebiasaan berbahasa. Oleh itu, kebiasaan tersebut perlu dikukuhkan dengan latihan pengukuhan yang dibentuk dengan cara memberikan jawapan yang betul lebih banyak berbanding dengan jawapan yang salah.
- 2) Pelajar belajar dengan lebih praktikal, iaitu dengan mendahulukan latihan kemahiran bercakap sebelum kemahiran membaca dan menulis.
- 3) Dalam latihan, pencontohan dan perbandingan menjadi asas yang baik untuk membina ayat yang baru berbanding hanya membuat penyelesaian masalah.

Menurut beliau lagi, cadangan pendekatan di atas membawa kepada perakuan bahawa pelajar mempelajari bahasa melalui kaedah fonetik terlebih dahulu, iaitu mendengar yang disebut kemudian bercakap.

2.4.2.2.5 Kaedah Eklektif (*al-tarīqatt al-intiqā'iyatt*)

Di Perancis, kaedah eklektif atau kaedah campuran (Hilmi, 1982: 44-45) juga dikenali dengan nama '*active method*' (Raja Mukhtarudin, 1980: 34-35). Ini kerana kaedah ini merupakan hasil gabungan antara kaedah terus dan beberapa kaedah lain yang berdasarkan kepada hukum tatabahasa dan terjemahan. Menurut Nik Hasan Basri (2003:157), kemahiran-kemahiran bahasa akan disampaikan menurut susunan berikut: bercakap, menulis, memahami dan membaca. Antara aktiviti-aktivitinya termasuklah latihan bahasa, membaca, latihan terjemahan beserta dengan tatabahasa serta induktif dan beberapa bantuan dengar lihat. Kaedah ini merupakan hasil ubah suai kaedah terus supaya keadaan yang tidak jelas dan tidak tepat dalam kaedah terus dapat diatasi.

Dari aspek tujuan, kaedah eklektif ini mempunyai tujuan yang sama dengan kaedah terus, iaitu membolehkan para pelajar menguasai keempat-empat kemahiran bahasa serta dapat menggunakan bahasa yang dipelajari dalam masyarakat yang berkenaan. Antara sifat kaedah ini ialah dapat disesuaikan dengan perubahan tujuan pelajar dalam bilik darjah dan personaliti guru. Ini kerana, menurut *al-Khūliy* (1982), apa yang penting semasa pengajaran bahasa dilakukan ialah penekanan terhadap keperluan pelajar dan bukannya terikat pada sesuatu kaedah tertentu tanpa mengambil kira persiapan dan persediaan pelajar yang berbeza-beza. Oleh yang demikian, guru yang menggunakan kaedah ini haruslah menggunakan kaedah yang paling baik untuk disesuaikan dengan pelajar, situasi bilik darjah dan bahan bacaan yang digunakan.

2.5 Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (PBBK)

Sepertimana bidang lain, bidang pendidikan juga tidak terkecuali daripada mengalami ledakan kemajuan dan perkembangan. Saban hari, ada sahaja perkara baharu yang diperkenalkan dalam bidang pendidikan terutamanya pendidikan bahasa, demi untuk menjadikan proses P&P menjadi lebih menarik dan mencabar sejajar dengan kecanggihan teknologi dan multimedia yang ada sekarang. Justeru itu, pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) telah memperkenalkan beberapa program untuk dilaksanakan di sekolah-sekolah dan di antaranya ialah program Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) yang telah diperkenalkan pada tahun 1995 (Yusup, 2002: 77). Dalam konteks pembelajaran bahasa pula, program ini dikenali sebagai Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer atau singkatannya PBBK.

2.5.1 Definisi PBBK

Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (PBBK) atau lebih dikenali di peringkat antarabangsa sebagai CALL (*Computer Assisted Language Learning*) merupakan salah satu strategi pembelajaran bahasa yang menjadikan komputer sebagai tutor. Menurut Beatty (2003), PBBK ialah satu proses di mana pelajar menggunakan komputer untuk meningkatkan penguasaan bahasa mereka. PBBK mula diperkenalkan pada tahun 1960-an bertitik tolak daripada Pembelajaran Berbantuan Komputer PBK atau CAI (*Computer Assisted Instruction*). Ia telah diperkenalkan oleh rangkaian sistem Programmed Logic for Automatic Teaching Operation (PLATO) di Universiti of Illinois di Amerika Syarikat sebagai satu program komputer yang direka khas untuk proses P&P bahasa.

Antara medium yang digunakan dalam pelaksanaan PBBK ialah perisian pembelajaran bahasa menggunakan storan cakera padat atau CD-ROM, internet, *e-Learning* dan sebagainya. Misalnya, antara perisian PBBK yang menggunakan CD-ROM adalah seperti kamus elektronik, *e-Book*, buku cerita elektronik dan perisian kursus pembelajaran bahasa.

2.5.2 Ciri-ciri PBBK

PBBK atau CALL adalah salah satu daripada inovasi dalam bidang pendidikan bahasa yang dilaksanakan samada di sekolah ataupun institut pengajian tinggi. Ia diperkenalkan bagi mewujudkan satu persekitaran dan suasana pembelajaran bahasa yang lebih interaktif, menarik dan efektif. Ini kerana, PBBK mempunyai beberapa ciri yang menarik, antaranya:

1) Pembelajaran secara fleksibel.

Dengan menggunakan PBBK, pembelajaran bahasa di dalam bilik darjah akan menjadi lebih fleksibel dan tidak terbatas pada sesuatu masa sahaja. Ini kerana dengan pelaksanaan PBBK ini, pembelajaran bahasa boleh dijalankan pada bila-bila masa sahaja yang diinginkan termasuk di rumah. Sebagai contoh, sekiranya ada pelajar yang tidak dapat mengikuti syarahan guru disebabkan oleh sakit dan sebagainya, mereka akan dapat mengikuti pelajaran yang telah diajar selepas itu pada bila-bila masa sahaja. Kesannya, para pelajar akan dapat mengikuti pelajaran walaupun mereka tidak dapat menghadiri kelas tersebut.

2) Pembelajaran secara penerokaan.

Perlaksanaan PBBK di dalam bilik darjah akan memberikan peluang kepada pelajar untuk mempelajari bahasa secara bebas dengan beberapa bantuan daripada guru. Para pelajar akan dapat mempelajari bahasa dengan cara meneroka bahasa tersebut sendirian dan cuba menjawab soalan-soalan latihan yang telah disediakan. Ini secara tidak langsung akan membuatkan mereka belajar sesuatu bahasa daripada kesalahan yang telah mereka lakukan. Kesannya, pembelajaran bahasa tersebut akan lebih bermanfaat, menarik dan mencabar.

Menurut Yusup (2002), terdapat beberapa sumbangan media terutamanya komputer dalam pembelajaran yang mencakupi aspek-aspek berikut:

- 1) Menjadikan pendidikan lebih produktif dengan membekalkan pengalaman baru yang mana tidak boleh disediakan oleh guru. Media akan meningkatkan kadar pembelajaran pelajar. Dengan menyediakan bahan pembelajaran, guru boleh menggunakan masa pengajaran ini untuk menjalankan aktiviti lain dengan pelajar.
- 2) Menjadikan pendidikan lebih individu dengan menyediakan berbagai pilihan untuk pelajar memilih media yang sesuai mengikut keutamaan, gaya dan kecepatan pembelajaran pelajar.
- 3) Menjadikan pembelajaran lebih serta merta, iaitu membawa pengalaman baru dari luar ke dalam bilik darjah.
- 4) Menjadikan pendidikan lebih adil dan saksama tidak kira di mana pelajar itu berada dan pada bila masa sahaja.
- 5) Menjadikan pengajaran lebih saintifik menggunakan pendekatan sistem dalam reka bentuk dan pengembangan pengajaran. Dalam pembinaan bahan,

teori komunikasi dan teori pembelajaran dan pengajaran dimasukkan supaya bahan yang dihasilkan dapat meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Nor Ein (1990: 184) pula, penggunaan komputer dalam pembelajaran bahasa mempunyai tiga peranan. Pertama, komputer bertindak sebagai 'gedung ilmu' apabila ia mampu untuk memberi maklum balas dengan memberikan jawapan yang betul kepada soalan latihan pembelajaran bahasa. Kedua, komputer boleh dijadikan 'kuda beban' atau pekerja keras yang boleh diarahkan untuk bekerja pada bila-bila masa dan dimana sahaja tanpa mengenal penat lelah dan ketiga, komputer boleh digunakan sebagai ejen perangsang yang dapat memberi rangsangan kepada pengguna.

2.5.3 Keberkesanan PBBK

Terdapat banyak kajian yang dijalankan untuk mengenal pasti keberkesanan program PBBK di dalam bilik darjah. Antaranya ialah kajian yang dijalankan oleh Shaffe Mohd Daud berkenaan keberkesanan P&P melalui sidang video dalam program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Kajian ini dijalankan terhadap pelajar PJJ Pusat pendidikan jarak jauh Universiti Sains Malaysia. Dapatan kajian mendapati bahawa keberkesanan P&P melalui sidang video adalah setara dengan kaedah P&P bersemuka.

Berlainan pula dengan dapatan kajian yang diperolehi oleh Rajeswari Raji (2009) dalam kajiannya yang bertajuk *The Effectiveness of Computer Assisted Language Learning: A Case Study*. Beliau telah menjalankan kajian tersebut keatas 60 orang pelajar di salah sebuah universiti di Kuala Lumpur yang bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan PBBK, motivasi pelajar semasa menggunakan PBBK dan sifat yang dipamerkan oleh pelajar ketika menggunakan program tersebut. Hasil

dapatan menunjukkan penggunaan PBBK sangat berkesan dan berguna kepada pelajar berdasarkan markah yang diperolehi mereka selepas menggunakan PBBK. Selain itu, beliau juga mendapati bahawa tahap motivasi pelajar adalah lebih tinggi ketika menggunakan PBBK berbanding pembelajaran biasa. Para pelajar juga didapati mempunyai pandangan yang positif terhadap penggunaan PBBK dalam proses pembelajaran.

Hasil daripada kajian yang dibuat oleh Hajar & Alias (2001: 1-13) berkenaan pengajaran perbendaharaan kata bahasa Inggeris melalui penggunaan permainan bahasa menggunakan komputer dalam kalangan pelajar Ijazah Sarjana Muda di Universiti Sains Malaysia mendapati bahawa permainan bahasa menggunakan komputer merupakan alat yang efektif dalam pengajaran dan pembelajaran. Mereka juga mendapati para pelajar dapat menggunakan komputer dengan baik dan sangat bermotivasi untuk mempelajari bahasa dengan berbantuan komputer.

Dalam bahasa Arab pula, kajian oleh Janudin (2009) berkenaan pembelajaran nahu dalam bahasa Arab komunikasi menggunakan aplikasi multimedia berasaskan web mendapati penggunaan teknologi multimedia sesuai dengan pembelajaran nahu bahasa Arab berdasarkan hasil kajian tersebut yang telah menyediakan satu panduan pembangunan aplikasi berasaskan web. Ini dapat dibuktikan lagi melalui kajian yang dibuat oleh Norazamudin (2005: 239-245) berkaitan E-TUITION IN ARABIC: Pengajaran dan Pembelajaran bahasa Arab Menggunakan ICT di Maktab Sabah mendapati bahawa selepas program E-TUITION IN ARABIC tersebut dijalankan, para pelajar telah menunjukkan minat dan kesungguhan untuk mempelajari bahasa Arab dan mampu untuk bertutur dalam bahasa Arab dengan baik.

Bagi komponen balaghah pula, antara kajian yang didapati ialah kajian berkenaan persepsi P&P balaghah berbantuan komputer dalam kalangan pelajar tingkatan empat kelas aliran agama daerah Hilir Perak. Kajian tinjauan yang melibatkan seramai 67 responden ini mendapati bahawa persepsi pelajar terhadap P&P balaghah berbantuan komputer mendapat min yang lebih tinggi berbanding P&P secara traditional.

Namun begitu, setelah membuat tinjauan terhadap kajian-kajian lepas, pengkaji mendapati bahawa tidak terdapat kajian khusus yang dibuat berkenaan keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan komputer. Oleh yang demikian, pengkaji merasakan adalah menjadi satu keperluan untuk membuat kajian yang khusus bagi mengkaji sejauh manakah keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia dengan berbantuan komputer.

2.5.4 Pendekatan PBBK

Pada bulan Disember 1997, Sektor Multimedia Pendidikan, Bahagian Teknologi Pendidikan di Kementerian Pelajaran Malaysia telah menyarankan beberapa kaedah dan pendekatan P&P yang dapat digunakan dalam PBBK (Jamalludin & Zaidatun, 2003). Pendekatan tersebut dapat dilihat melalui jadual berikut.

Jadual 2.3: Pendekatan P&P dalam PBBK

Bil	Pendekatan	Penerangan
1	Tutorial	Kaedah pembelajaran yang bercorak bimbingan dan latihan.
2	Latih tubi	Aktivi yang meningkatkan kefahaman konsep dan penguasaan kemahiran melalui latihan yang banyak, pelbagai bentuk dan pendekatan.

3	Permainan	Pendekatan secara permainan diyakini boleh meningkatkan minat dan keseronokkan belajar.
4	Simulasi	Pembelajaran yang melibatkan pelajar melakukan aktiviti yang menyerupai keadaan sebenar.
5	Penemuan	Pendekatan di mana pelajar yang menggunakan perisian dapat memahami dan menemui sesuatu (seperti konsep atau hukum) melalui aktiviti terbimbing.
6	Eksperimen	Kaedah ini bertujuan membolehkan para pelajar memahami sesuatu konsep melalui sesuatu proses yang dilaksanakan.
7	Demonstrasi	Penjelasan konsep, proses serta penguasaan sesuatu kemahiran melalui tunjuk cara.
8	Ensiklopedia	Pendekatan pembelajaran berkaedahkan kepada proses rujukan buku atau sumber maklumat lain.
9	Penceritaan	Kaedah pembelajaran yang menjurus kepada aktiviti menceritakan sesuatu yang berkaitan dengan sesuatu konsep atau idea.
10	Penjelajahan	Aktivi yang melibatkan kegiatan penjelajahan yang dijalankan samada di dalam atau di luar bilik darjah.
11	Kolaboratif	Pendekatan pembelajaran secara berkumpulan, bercorak saling bantu-membantu antara ahli dalam kumpulan.

Walaupun terdapat banyak pendekatan yang boleh digunakan untuk pelaksanaan PBBK di dalam bilik darjah, namun hanya empat yang teratas sahaja yang kerap digunakan dalam PBBK terutamanya dalam perisian multimedia pendidikan.

2.6 Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa

Multimedia merupakan di antara perkataan yang menjadi sebutan ramai dalam kalangan masyarakat umum sejak awal tahun 1990-an (Jamalludin & Zaidatun, 2003)

apabila ia mula diaplikasikan dalam bidang-bidang utama termasuklah pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penggunaan multimedia tidak dapat disangkal lagi kepentingannya apabila ia dijadikan sebagai medium dalam proses P&P termasuklah P&P bahasa. Ini kerana penggunaan multimedia dapat menjadikan proses P&P lebih menarik, interaktif dan efektif berbanding kaedah tradisional.

2.6.1 Multimedia

Perkataan multimedia secara asasnya terdiri daripada dua perkataan iaitu ‘multi’ dan ‘media’. Menurut Norazlin et al. (2007: 2), perkataan ‘multi’ bermaksud banyak atau pelbagai di mana ia menunjukkan terdapat lebih daripada satu media wujud dalam sesuatu aplikasi. Perkataan ‘media’ pula merujuk kepada alat atau pengantara untuk menyampaikan atau mempersembahkan sesuatu maklumat seperti teks, grafik, audio, video dan animasi. Menurut ISO 14915 (2001), multimedia adalah antaramuka pengguna yang mengintegrasikan dan menyeragamkan media (media statik seperti teks, grafik dan media dinamik seperti audio, animasi dan video) (Norazlin et al., 2007: 3). Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2003) pula, definisi multimedia adalah subjektif. Tetapi secara umumnya, multimedia merupakan proses komunikasi interaktif berasaskan penggunaan teknologi komputer yang merangkumi penggunaan media audio visual seperti teks, grafik, audio, video dan animasi.

Daripada definisi-definisi yang telah dinyatakan tersebut, dapatlah dibuat kesimpulan bahawa multimedia ialah satu kaedah yang digunakan untuk mengaplikasikan pelbagai media iaitu teks, grafik, audio, video dan animasi untuk menyampaikan sesuatu maklumat. Manakala aplikasi multimedia pula adalah aplikasi yang dibangunkan dengan menggabungkan lokasi pelbagai media seperti teks, grafik,

audio, video dan animasi dan mempunyai ciri-ciri interaktiviti (Norazlin et al., 2007). Antara contoh-contoh penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan adalah seperti perisian kursus (*courseware*), *e-Learning*, *e-Book*, portal pendidikan, pendidikan jarak jauh dan permainan pendidikan seperti '*Disney PlayHouse*'.

Menurut Norazlin et al., (2007) antara ciri-ciri umum multimedia adalah:

- 1) Semua maklumat adalah dalam bentuk digital.
- 2) Mestilah mempunyai sifat kesepaduan iaitu semua elemen mestilah diintegrasikan bersama.
- 3) Mestilah mempunyai sifat 'Navigasi' iaitu sebarang ikon, butang, 'hot spot' atau peralatan yang aktif.
- 4) Mestilah bercirikan interaktif.

Sebenarnya, terdapat banyak kepentingan menggunakan multimedia dalam pendidikan (Jamalludin & Zaidatun, 2003: 46-52). Antaranya adalah:

- 1) Komunikasi maklumat yang efektif.
- 2) Format yang interaktif dan merangsang.
- 3) Pengekalan informasi yang berkesan.
- 4) Memudahkan dan mempercepatkan proses P&P.
- 5) Membolehkan pelajar belajar mengikut keperluan mereka sendiri.
- 6) Menggalakkan pembelajaran sendiri.
- 7) Memenuhi stail pembelajaran pelajar.
- 8) Meningkatkan minat dan motivasi pelajar.

Dalam pembelajaran bahasa, menurut Wood (2001: 15), penggunaan multimedia berpotensi untuk meningkatkan pembelajaran kosa kata. Hal ini kerana menurut beliau,

dalam multimedia pembelajaran tersebut terdapat permainan, *hyperliunk*, *hypertext* dan animasi. Ashinida Aladin dan rakan-rakan (2004) berpendapat bahawa yang menjadikan multimedia sungguh berkesan penggunaannya dalam pembelajaran bahasa ialah pertautannya dengan *hypermedia* yang bermaksud jalinan semua rangkaian maklumat multimedia bagi memudahkan para pelajar menjana apa jua maklumat yang diinginkan. *Hypermedia* dapat membantu pembelajaran bahasa dengan lebih berkesan dengan mewujudkan situasi sebenar di mana pelajar dapat melihat di skrin serta mendengar sedutan, ucapan atau perbualan dalam satu masa, seolah mereka di dalam situasi tersebut. Hajar & Alias (2001: 1-13) yang membuat kajian berkenaan pengajaran perbendaharaan kata bahasa Inggeris melalui penggunaan permainan bahasa menggunakan komputer dalam kalangan pelajar Ijazah Sarjana Muda di Universiti Sains Malaysia mendapati bahawa permainan bahasa menggunakan komputer merupakan alat yang efektif dalam pengajaran dan pembelajaran. Mereka juga mendapati para pelajar sangat bermotivasi untuk mempelajari bahasa Inggeris. Dalam pembelajaran bahasa Arab pula, kajian oleh Janudin (2009) berkenaan pembelajaran nahu dalam bahasa Arab komunikasi menggunakan aplikasi multimedia berasaskan web mendapati penggunaan teknologi multimedia adalah sesuai dengan pembelajaran nahu bahasa Arab.

2.6.2 Elemen-Elemen Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa

Sepertimana yang telah dijelaskan di bahagian definisi di atas, multimedia terdiri daripada beberapa elemen penting iaitu teks, grafik, audio, video dan animasi. Setiap elemen-elemen tersebut mempunyai peranan dan cara penggunaannya yang tersendiri.

1) Teks:

Teks merupakan elemen multimedia yang paling asas kerana ia telah digunakan secara meluas untuk menyampaikan maklumat. Teks merupakan huruf yang tersusun bagi membentuk satu makna yang dapat difahami atau membawa pengertian yang tertentu. Teks juga ialah semua jenis simbol, huruf, abjad, nombor, statistik dan pelbagai jenis tulisan dan fon yang menjadi asas utama penyaluran maklumat masa dahulu dan juga masa kini (Jamalludin & Zaidatun, 2003). Menurut Jamaludin & Zaidatun lagi (2005: 77), teks sesuai digunakan dalam beberapa keadaan tertentu seperti:

- Untuk mempersembahkan sesuatu pernyataan perasaan atau konsep-konsep yang abstrak dan tidak dapat digambarkan melalui penggunaan grafik atau media visual yang lain.
- Untuk menggambarkan deria rasa atau pengalaman yang tidak dapat digambarkan oleh media lain contohnya sentuhan, bau dan rasa.
- Sesuatu maklumat yang tidak dapat digambarkan dengan grafik kerana tidak sesuai atau tidak dibenarkan oleh budaya.

Selain itu, terdapat beberapa panduan menggunakan teks dalam aplikasi multimedia (Jamalludin & Zaidatun, 2005: 93-103). Antaranya ialah:

- Ringkas tetapi padat.
- Menggunakan rupa taip dan fon yang bersesuaian.
- Memastikan teks tersebut boleh dibaca.
- Memilih stail tulisan dan warna teks yang sesuai.
- Mengawal pemilihan rupa taip serta konsisten.

- Mengawasi kuantiti dan kedudukan teks pada skrin.
- Menggunakan kesan khas pada teks yang berpatutan.

2) Grafik:

Perkataan grafik berasal dari perkataan Greek iaitu *Graphikos* yang bermaksud lukisan (Norasiah et al., 2009: 79). Menurut Noriati et al. (2009: 59) grafik ialah kombinasi gambar, lakaran, lukisan, huruf, angka, lambing, perkataan atau citra yang menjadi satu media pengajaran untuk memberikan dan menterjemahkan konsep atau idea daripada penghantar kepada penerima maklumat dalam situasi tertentu (pengajaran dan pembelajaran). Pada awal penggunaannya, grafik hanya digunakan dalam media-media cetak seperti buku, majalah dan sebagainya. Namun, dengan kemajuan teknologi pada zaman sekarang, grafik telah digunakan dalam media elektronik. Grafik jenis ini dikenali sebagai grafik interaktif (*interactive graphics*) atau grafik multimedia (*multimedia graphics*). Menurut Jamalludin et al. (2001: 103), grafik boleh diintegrasikan ke dalam sesebuah aplikasi multimedia melalui pelbagai cara iaitu:

- Latar belakang skrin.
- Antaramuka pengguna.
- Fotograf atau gambar foto.
- Gambar dua atau tiga dimensi.
- Carta.
- Kartun.

- Lukisan.
- Butang dan ikon.

Dari sudut fungsi dan peranannya pula, menurut Norazlin et al. (2007: 93), penyampaian maklumat adalah lebih mudah dengan menggunakan grafik berbanding teks. Ini kerana sebuah gambar mampu memberi gambaran secara visual dan jelas yang mana jika dilakukan secara teks memerlukan kepada pemahaman yang tinggi. Selain itu, grafik juga boleh digunakan untuk memberi penekanan maklumat, mengarahkan pandangan, menggambarkan konsep serta menyediakan latar belakang bagi maklumat yang hendak disampaikan.

Antara prinsip dalam menggunakan elemen grafik dalam aplikasi multimedia ialah:

- Menyampaikan mesej dengan jelas dan cepat.
- Objek atau item utama mestilah ditunjukkan dengan jelas supaya ia dapat dilihat dan maksudnya difahami oleh audien.
- Memperlihatkan pergerakan melalui pola atau corak yang bermakna dan menampakkan penyusunan elemen-elemen grafik bagi menarik dan mengekalkan perhatian audien serta memandu audien melihat maksud yang terkandung di dalam visual.
- Menunjukkan keseimbangan dalam reka bentuk grafik.
- Menampakkan elemen kontra pada grafik yang direka.
- Mengandungi suasana harmoni yang dapat memberikan keyakinan dan kepuasan kepada audien.

3) Audio:

Elemen audio juga tidak kurang pentingnya dalam aplikasi multimedia kerana ia mampu menyampaikan sesuatu maklumat dengan lebih berkesan. Hal ini kerana elemen audio dapat menyokong pelbagai aspek atau keperluan manusia. Melalui penggunaan audio, bukan sahaja ia mampu memberikan kesan kepada pengguna dari aspek pengetahuan yang ingin disampaikan tetapi dari aspek dalam diri pengguna itu sendiri seperti emosi dan perasaan. Menurut Jamalludin et al. (2001: 106) kaedah bagaimana audio boleh diintegrasikan ke dalam sebuah aplikasi multimedia antaranya ialah sebagai:

- Kesan bunyi yang istimewa.
- Pencerita atau suara latar.
- Kesan bunyi khas.
- Muzik latar belakang.

Menurut Jamalludin & Zaidatun (2005: 216), banyak faktor mengapa elemen audio digunakan dalam sesebuah aplikasi multimedia. Antara faktor-faktor utamanya ialah:

- Audio mampu menarik perhatian pengguna dan menghidupkan suasana.
- Audio berupaya mempengaruhi emosi dan pemikiran seseorang.
- Audio mampu mempertingkatkan kefahaman seseorang kepada sesuatu isi kandungan yang kompleks.
- Audio berfungsi memudahkan penerangan mengenai sesuatu konsep yang sukar untuk diterangkan melalui penggunaan teks atau grafik semata-mata.
- Audio mampu bertindak sebagai panduan kepada pengguna.

- Audio mampu meningkatkan minat serta mengekalkan penumpuan seseorang pengguna.

4) Video:

Video merupakan salah satu daripada elemen multimedia yang dapat menghasilkan imej yang realistik dan sangat bermanfaat dalam penyampaian sesuatu mesej. Ini kerana sifatnya yang dinamik serta realistik di samping terdapat gabungan pelbagai elemen multimedia yang lain di dalamnya seperti teks, grafik dan audio yang menjadikannya sebagai elemen yang mampu untuk meningkatkan minat pengguna serta dapat menyampaikan maklumat dalam bentuk yang lebih realistik. Terdapat banyak kajian yang telah dilaksanakan bagi membuktikan perkara tersebut dan di antaranya ada yang mendapati bahawa melalui penggunaan video yang digabungkan dengan kesan audio, para pelajar dapat mengingati isi kandungan pelajaran dengan lebih berkesan berbanding pelajar yang hanya mendengar melalui audio sahaja.

Menurut Jamalludin & Zaidatun (2003: 192-197), penggunaan video dalam pendidikan mempunyai pelbagai fungsi. Antaranya ialah:

- Maklumat lebih realistik.
- Mampu merangsang pelbagai deria.
- Memudahkan proses pengulangan.
- Meningkatkan keberkesanan proses P&P.
- Mampu meraih emosi dan mengubah sikap.
- Menyediakan kuasa kawalan kepada pelajar.
- Membentuk kemahiran dengan lebih pantas dan berkesan.

- Menjimatkan masa, tenaga dan perbelanjaan.

Selain itu, beberapa perkara perlu diberi perhatian apabila merancang untuk melaksanakan proses penghasilan video (Jamalludin et al., 2001: 107) dan di antaranya ialah:

- Matlamat aplikasi.
- Tempoh masa video yang akan dipaparkan.
- Kemampuan video digital dan kofigurasinya.
- Saiz tettingkap video yang akan digunakan.
- Perkakasan serta kofigurasi yang diperlukan untuk tujuan main semula.
- Keperluan alat pemain video.
- Sumber kewangan yang diperuntukan.

5) Animasi:

Animasi bermaksud “*bring to life*” ataupun menghidupkan sesuatu sama ada karakter, objek atau sesuatu benda abstrak di mana ia disusun menggunakan teknik tertentu dengan kadar masa tertentu (Norazlin et al., 2007: 149). Menurut kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, animasi bermaksud satu perbuatan atau proses menjadikan sesuatu agar kelihatan hidup. Roy Adilmoyo (2005) pula mendefinikan animasi sebagai suatu turutan gambar yang dijana atau dilarikan pada sela waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak (Norazlin et al., 2007: 151).

Animasi ini dapat dibina dengan menggunakan beberapa teknik yang dibahagikan kepada tiga kategori utama iaitu teknik animasi tradisional, animasi *stop-motion* dan animasi computer/digital. Secara umumnya terdapat tiga jenis

animasi dalam sesuatu aplikasi multimedia iaitu animasi dengan 2 dimensi (2D), animasi dengan 3 dimensi (3D) dan animasi khas. Antara fungsi animasi dalam pendidikan (Jamalludin & Zaidatun, 2003: 212-213) ialah:

- Dapat menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
- Animasi digital dapat menarik perhatian pelajar.
- Animasi digital juga dapat digunakan bagi menyediakan persekitaran pembelajaran secara maya.
- Animasi dapat menawarkan persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan.
- Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi memudahkan penerangan atau demonstrasi sesuatu kemahiran.

6) Interaktif:

Selain daripada teks, grafik, audio, video dan animasi, interaktif juga merupakan salah satu elemen multimedia yang sangat penting dalam sesuatu perisian multimedia. Ini kerana elemen interaktif ini dianggap sebagai jantung kepada sesuatu apliksai multimedia. Menurut kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, interaktif bermaksud interaksi atau saling bertindak. Menurut Kaur (1996, dlm. Ab. Rahman & Baharudin, 2003: 49-50), interaktif adalah pemilihan arahan yang telah diprogramkan oleh pelajar secara aktif dan tersusun supaya pembelajaran lebih bermakna dan memuaskan. Phillips (1997) telah mendefinisikan interaktif sebagai suatu proses memberikan kuasa kepada pengguna untuk mengawal persekitarannya dengan menggunakan komputer (Nor Aisyah, 2005).

Menurut Borsook dan Wheat (1992, dlm. Ab. Rahman & Baharudin, 2003: 49) menyatakan interaktif merangkumi:

- Kecepatan respon atau tindak balas terhadap aktiviti pengguna.
- Memasukkan maklumat yang tidak mengikut urutan di mana maklumat yang dimasukkan mengikut kesesuaian dan kehendak masa.
- Maklum balas serta merta.
- Pilihan untuk memberi arahan.
- Komunikasi dua hala antara komputer dan manusia.

Elemen interaktif ini terdiri daripada pelbagai jenis. Menurut Nor Aisyah (2005), terdapat tujuh jenis elemen interaktif yang boleh digunakan dalam sesuatu aplikasi multimedia dan masing-masing mempunyai fungsi dan peranan yang tersendiri. Antara elemen interaktif tersebut adalah seperti berikut:

- **Interaktif objek:** Iaitu butang, manusia dan benda dalam perisian diaktifkan apabila input diterima untuk tindakbalas.
- **Interaktif linear:** Fungsi yang membenarkan pengguna bergerak ke depan atau ke belakang dalam suatu jujukan linear.
- **Interaktif hierarki:** Perisian memberikan pengguna set-set pilihan yang telah ditetapkan. Oleh itu pengguna boleh memilih laluan yang spesifik untuk mengakses kandungan.
- **Interaktif sokongan:** Pengguna dibekalkan dengan pelbagai jenis bantuan '*help*' sokongan dan mesej, dari yang ringkas kepada yang sangat rumit.

- **Interaktif kemaskini:** Komponen perisian yang memulakan dialog antara pengguna dengan kandungan yang dihasilkan oleh komputer. Ia juga merupakan program yang memberi soalan atau masalah yang mesti diselesaikan oleh pengguna.
- **Interaktif reflektif:** Merujuk kepada tindakbalas teks. Perisian akan memberi jawapan kepada pengguna menggunakan jawapan yang telah dikumpul dari pengguna lain. Seterusnya perbandingan boleh dilakukan.
- **Interaktif hyperlink:** Pengguna diberi akses dan penerokaan terhadap kandungan perisian yang dibuat melalui konsep pautan.

2.6.3 Model Pembangunan Aplikasi Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa

Terdapat pelbagai bentuk model reka bentuk instruksi yang boleh digunakan dalam membangunkan aplikasi multimedia dalam pembelajaran bahasa. Antaranya ialah seperti model ASSURE (1996), model ADDIE (1987), model Dick & Carey (1979) dan model Hanafin & Peck (1988).

1) Model ASSURE

Model ASSURE telah diperkenalkan oleh Heinich, Molenda, Rusel dan Smaldino pada tahun 1996 berdasarkan Arahan Peristiwa Gagne (*Gagne's Events of Instruction*) (Norazlin et al, 2007: 221). Model ini telah mengalami perubahan dan yang terkini ialah pada tahun 2002. Model ASSURE

merupakan model yang berbentuk skala yang kecil dan ia lebih memberi penumpuan kepada perancangan pengajaran dalam bilik darjah. Selain itu, model ini juga mengaplikasikan teori pembelajaran konstruktivisme di mana pelajar dikehendaki aktif berinteraksi dengan persekitaran dan bukan pasif dalam menerima maklumat (Brunner, 1996 dlm Norazlin et al, 2007: 231). ASSURE merupakan akronim yang menunjukkan bahawa model ini terdiri daripada 6 langkah yang perlu diikuti. Langkah kerja model ASSURE ini dapat dilihat melalui rajah berikut.

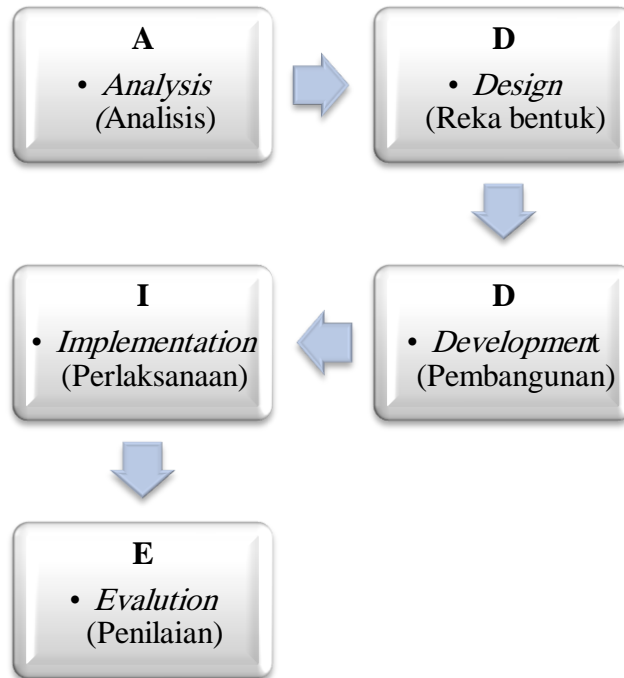


Rajah 2. 6: Model Reka Bentuk Instruksi ASSURE

2) Model ADDIE

Model ADDIE merupakan model yang menjadi asas kepada model-model yang lain. Model ini telah diperkenalkan oleh Rossett pada tahun 1987. Secara umumnya, model ini mempunyai lima turutan yang perlu

diikuti dan setiap turutan itu diwakili oleh akronim tersebut. Rajah berikut menunjukkan aliran kerja dalam model ADDIE.



Rajah 2. 7: Model Reka Bentuk Instruksi ADDIE

3) Model Dick & Carey

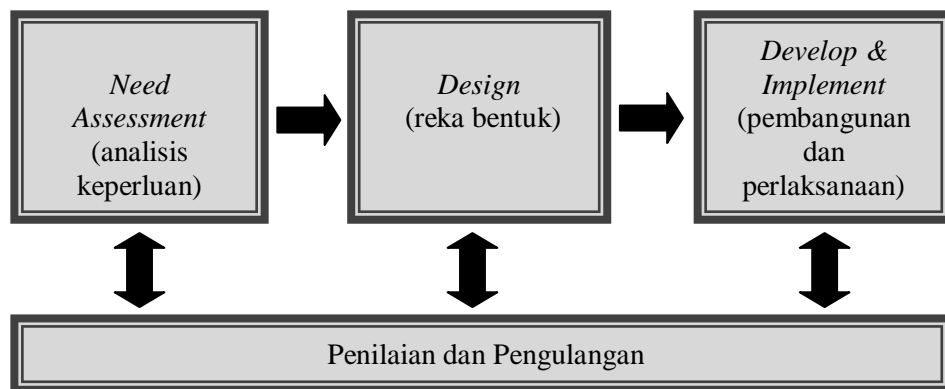
Model ini telah diperkenalkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1979. Model ini melibatkan pembinaan bahan untuk jangka masa yang panjang dalam menghasilkan sistem pengajaran yang berkesan (Norasiah et al., 2009: 29). Ia mempunyai sembilan langkah yang perlu dituruti:

- Kenal Pasti Matlamat Pengajaran.
- Buat Analisis Pengajaran.
- Kenal Pasti Ciri dan Perlakuan Peringkat Masuk Murid.
- Tulis Objektif Prestasi.

- Bina Item Ujian Rujukan Kriteria.
- Bina Strategi Pengajaran.
- Bina dan Pilih Bahan Pengajaran.
- Reka Bentuk dan Jalankan Penilaian Formatif.
- Semak Semula Pengajaran.

4) Model Hanafin & Peck

Model Hanafin & Peck telah diperkenalkan pada tahun 1988. Model ini terdiri daripada tiga fasa utama dan setiap fasa tersebut akan melalui proses penilaian dan pengulangan. Fasa dalam model Hanafin & Peck ini dapat dilihat melalui rajah di bawah.



Rajah 2. 8: Model Reka Bentuk Instruksi Hanafin & Peck

2.7 Penutup

Dalam bab ini, pengkaji telah membuat sorotan berkenaan ilmu balaghah yang merangkumi pengenalan kepada balaghah, kepentingannya serta pendidikan balaghah di Malaysia khususnya di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Selain itu, pengkaji juga menyorot berkenaan prinsip pengajaran dan pembelajaran balaghah yang meliputi teori pembelajaran bahasa, pendekatan dan kaedah pengajaran bahasa. Sorotan juga dibuat berkenaan Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer PBBK di mana perbincangan berkisarkan tentang pengenalan kepada PBBK, ciri-ciri, keberkesanan dan pendekatan dalam pelaksanaan PBBK. Di akhir bab, pengkaji telah menyentuh tentang multimedia serta elemen-elemen utamanya di samping beberapa model instruksi dalam pembangunan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa.

BAB 3



METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan

Dalam bab ini, pengkaji menjelaskan beberapa perkara penting yang melibatkan kaedah kajian yang digunakan sepanjang kajian ini dijalankan. Antara perkara yang dibincangkan dalam bab ini termasuklah metodologi kajian keseluruhan dan model pembangunan perisian bahasa Arab. Selain itu, beberapa perkara lain juga turut dijelaskan seperti sampel kajian, kaedah pengumpulan data dan instrumen kajian. Di akhir bab ini, pengkaji akan menjelaskan berkenaan kaedah pemrosesan dan penganalisan data yang digunakan dalam kajian ini.

3.2 Metodologi Kajian Keseluruhan

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan kaedah gabungan sebagai pendekatan untuk melakukan gerak kerja. Menurut L.R. Gay et.al (2009: 462), kaedah gabungan adalah reka bentuk penyelidikan pendekatan campuran yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan memasukkan kedua-dua data kualitatif dan kuantitatif dalam satu kajian. Secara keseluruhannya, kaedah gabungan yang digunakan dalam kajian ini dapat dilihat melalui rajah 3.1 seperti berikut.

INPUT	PROSES PEMBANGUNAN APLIKASI BALAGHAH ARAB						OUTPUT
<ul style="list-style-type: none"> •Balaghah BAT KBSM •Teknologi multimedia •Model reka bentuk instruksi 	A (Analyze learner)	S (State objectives)	S (Select method, media and materials)	U (Utilise media and materials)	R (Require learner response/ participation)	E (Evaluate and revise materials)	<ul style="list-style-type: none"> •Modul perisian Balaghah Arab •Papan cerita (<i>storyboard</i>) •Prototaip perisian Balaghah Arab
 Kaedah kualitatif		 Kaedah kuantitatif					

Rajah 3.1: Metodologi Kajian Keseluruhan

Berdasarkan rajah 3.1 tersebut, kaedah kualitatif akan digunakan pada peringkat awal kajian. Melalui kaedah kualitatif ini, data dikumpulkan dengan cara menganalisis dokumen mengikut aspek yang telah ditetapkan. Sebenarnya penggunaan kaedah kualitatif ini bermula sebelum fasa pembangunan lagi, apabila kaedah ini digunakan untuk menganalisis dokumen sumber tiga bidang utama dalam kajian ini iaitu Balaghah BAT, teknologi multimedia serta model reka bentuk instruksi. Semasa proses pembangunan, kaedah kualitatif digunakan dari fasa pertama sehingga fasa kelima. Fasa-fasa tersebut melibatkan proses menganalisis pengguna, menentukan objektif, memilih kaedah, media dan bahan, fasa menggunakan media dan bahan dan juga semasa fasa penglibatan pelajar terhadap aktiviti pembelajaran. Oleh itu, analisis dokumen akan dilakukan sepanjang fasa-fasa tersebut.

Dokumen yang dikumpulkan untuk dianalisis adalah dalam bentuk buku, e-book, jurnal, prosiding, latihan ilmiah dan sebagainya. Dokumen-dokumen tersebut meliputi beberapa aspek seperti balaghah, yang terdiri daripada huraian sukatan pelajaran BAT,

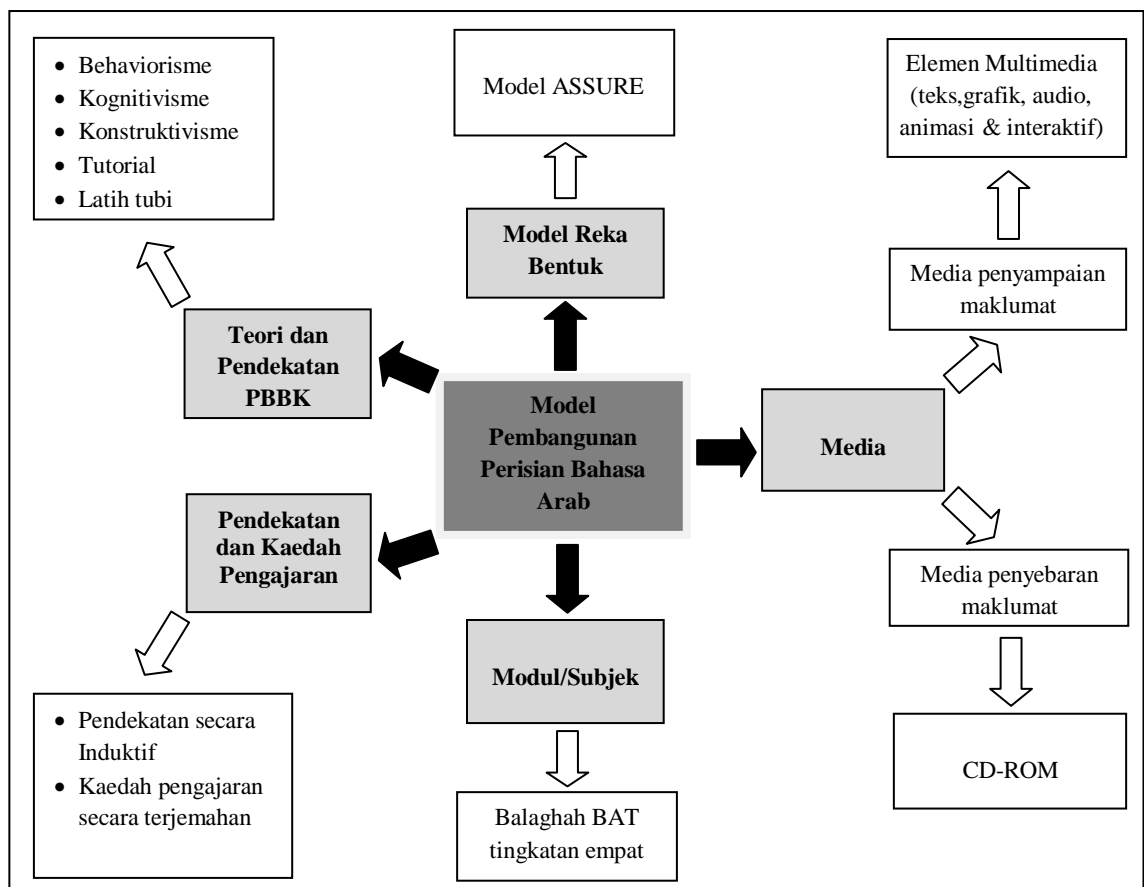
buku teks BAT KBSM, buku-buku rujukan Balaghah dan sebagainya. Dari aspek teori P&P pula dokumen yang dikumpulkan adalah berkenaan teori pembelajaran bahasa serta kaedah dan pendekatan pengajaran bahasa. Selain itu, dokumen berkenaan aspek multimedia juga dikumpulkan. Dokumen tersebut termasuklah berkenaan multimedia, elemen-elemen multimedia serta model reka bentuk instruksi.

Setelah dikumpulkan, dokumen-dokumen tersebut akan dianalisis. Proses menganalisis dokumen tersebut mempunyai beberapa tujuan berdasarkan pembahagian aspek dokumen yang telah dikumpulkan. Analisis terhadap dokumen-dokumen Balaghah adalah bertujuan untuk membina kandungan perisian Balaghah Arab yang sesuai dengan pengguna dan objektif pembelajaran yang disasarkan. Dokumen berkenaan teori P&P akan dianalisis di awal proses reka bentuk perisian untuk menentukan ciri-ciri pengguna, penetapan objektif pembelajaran dan untuk pemilihan kaedah P&P yang akan digunakan. Dokumen berkenaan multimedia pula dianalisis bagi menentukan model reka bentuk instruksi dan elemen-elemen multimedia yang sesuai untuk digunakan dalam perisian tersebut.

Seterusnya, kaedah kuantitatif pula digunakan semasa fasa penilaian prototaip perisian Balaghah Arab dilakukan. Kaedah soal selidik akan digunakan bagi mendapatkan data yang dikehendaki daripada sampel dengan menggunakan borang soal selidik yang telah disediakan pengkaji. Seterusnya borang soal selidik tersebut akan dianalisis menggunakan pakej bantuan analisis statistik iaitu pengaturcaraan *Statistical Package For Social Sciences* (SPSS) untuk mendapatkan data berkenaan maklum balas responden terhadap perisian Balaghah Arab yang telah dihasilkan.

3.3 Model Pembangunan Perisian Bahasa Arab

Dalam mereka bentuk perisian pembelajaran balaghah, terdapat pelbagai komponen yang menjadi asas kepada pembangunan perisian tersebut. Komponen-komponen tersebut telah digabungkan dalam sebuah model yang telah diolah daripada Model Pembangunan Perisian Bahasa Arab (Janudin, 2009) seperti dalam rajah 3.2 berikut.



Rajah 3.2: Model Pembangunan Perisian Bahasa Arab

1) Modul/subjek

Perisian pembelajaran balaghah yang direka bentuk ini terdiri daripada lima topik pembelajaran. Kesemua topik ini adalah berdasarkan Sukatan Pelajaran Balaghah BAT KBSM tingkatan empat. Setiap topik pula akan dipersembahkan dalam bentuk

huraian yang terdiri daripada contoh, huraian, kesimpulan dan peta minda. Latihan dan ujian juga turut disediakan sebagai panduan kepada pelajar untuk mengukur tahap penguasaan mereka terhadap sesuatu topik. Objektif pembelajaran juga disertakan di awal setiap topik untuk pengetahuan pelajar.

2) Model Pembangunan

Pengkaji menggunakan model instruksi ASSURE sebagai panduan dalam mereka bentuk perisian balaghah ini. Ini kerana berdasarkan pemerhatian pengkaji, model ASSURE merupakan model yang sesuai digunakan dalam kajian ini kerana ia mempunyai skala yang kecil dan lebih memberi menumpuan kepada perancangan pengajaran dalam bilik darjah. Selain itu, model ASSURE juga sesuai untuk persekitaran pembelajaran yang konstruktif di mana para pelajar perlu berinteraksi secara aktif dengan persekitaran. Model ASSURE ini mempunyai enam fasa yang perlu dilakukan untuk mereka bentuk sebuah perisian pembelajaran.

3) Teori dan Pendekatan PBBK

Teori pembelajaran yang diaplikasikan dalam perisian ini ialah teori behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme. Teori-teori ini dipilih semasa fasa ketiga berdasarkan model ASSURE dan diaplikasikan pada fasa berikutnya. Teori-teori ini dipilih berdasarkan kesesuaian dengan konsep dan ciri-ciri perisian yang hendak dibangunkan pengkaji.

Dari aspek pendekatan PBBK pula, pengkaji mendapati bahawa pendekatan PBBK yang sesuai digunakan dalam perisian ini ialah pendekatan yang berbentuk tutorial dan latih tubi. Ini bermaksud segala topik dalam perisian ini akan

dipersembahkan dalam bentuk tutorial manakala latihan tubi pula adalah sebagai pengukuhan kepada pemahaman pelajar terhadap topik yang dipelajari.

4) Pendekatan dan Kaedah Pengajaran

Perisian balaghah yang direka bentuk ini menggunakan pendekatan induktif untuk menyampaikan kandungan setiap topik. Melalui pendekatan induktif, contoh bagi setiap topik akan diberikan terlebih dahulu. Kemudian perbincangan akan dibuat berdasarkan contoh tersebut. Hasil daripada perbincangan tersebut, kaedah akan dibentuk dan dijadikan kesimpulan kepada topik pembelajaran.

Dari aspek kaedah pengajaran pula, perisian balaghah ini menggunakan kaedah pengajaran secara terjemahan untuk menyampaikan kandungan topik. Ini kerana pengkaji mendapati kaedah terjemahan adalah sesuai digunakan untuk semua peringkat pelajar terutama bagi pelajar yang lemah penguasaannya dalam bahasa Arab. Selain itu, balaghah juga merupakan mata pelajaran yang baru diperkenalkan kepada pelajar tingkatan empat dan memerlukan kepada penerangan yang jelas untuk memudahkan kefahaman pelajar.

5) Media

Terdapat dua bentuk media yang digunakan dalam reka bentuk perisian balaghah ini. Media tersebut ialah media penyampaian maklumat dan media penyebaran maklumat. Media penyampaian maklumat ialah media yang digunakan untuk menyampaikan kandungan perisian kepada pengguna. Dalam perisian balaghah ini, media penyampaian yang digunakan ialah teks, grafik, audio, animasi dan juga interaktif. Media penyebaran maklumat pula ialah media yang digunakan untuk menyalurkan kandungan perisian kepada pengguna. Dalam konteks perisian balaghah

ini, pengkaji menggunakan CD-ROM (*Compact Disk-Read Only Memory*) atau cakera padat ingatan baca sahaja sebagai medium untuk menyalurkan kandungan perisian. Ini kerana, penggunaan CD-ROM dalam pembelajaran adalah lebih mudah kerana ia kecil, ringan, murah dan boleh digunakan pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja tanpa perlu kepada jaringan internet.

3.4 Model Reka Bentuk Instruksi

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan model reka bentuk instruksi ASSURE sebagai panduan dalam mereka bentuk perisian pembelajaran balaghah. Ini kerana model ini mempunyai skala yang kecil dan lebih sesuai digunakan untuk merancang pengajaran dalam bilik darjah. Aliran gerak kerja model ASSURE ini dapat dilihat seperti dalam rajah berikut.



Rajah 3.3: Aliran Kerja Model Reka Bentuk Instruksi ASSURE

Berdasarkan model reka bentuk instruksi ASSURE, gerak kerja yang perlu dilakukan bagi mereka bentuk perisian pembelajaran balaghah adalah seperti berikut:

- 1. Fasa pertama:** Menganalisis pengguna perisian berdasarkan ciri-ciri umum pengguna, pengetahuan sedia ada dan gaya pembelajaran.

Dalam fasa ini ciri-ciri pengguna akan dianalisis berdasarkan perkara-perkara berikut:

- Mengenal pasti latar belakang pengguna seperti jantina, umur, aliran dan jenis sekolah dan sebagainya.
- Mengenal pasti pengetahuan sedia ada pengguna.
- Mengenal pasti gaya pembelajaran pengguna.

- 2. Fasa kedua:** Menentukan objektif pembelajaran perisian dan objektif topik pembelajaran dalam perisian.

Dalam fasa ini, objektif penggunaan perisian dan juga objektif topik pembelajaran balaghah akan ditentukan dan dinyatakan dengan jelas. Sebagai contoh (Janudin, 2009: 164):

- Objektif boleh diambil daripada sukatan, panduan kurikulum, buku teks, dokumen atau pernyataan pakar yang telah terjamin kualitasnya.
- Penentuan objektif juga adalah berdasarkan peringkat prestasi yang ingin dicapai, keadaan pembelajaran dan kriteria-kriteria atau darjah pencapaian.

3. Fasa ketiga: Memilih kaedah penyampaian maklumat, elemen multimedia yang sesuai dengan pengguna dan isi kandungan pelajaran.

Pemilihan tersebut melibatkan proses memilih kaedah penyampaian maklumat, elemen multimedia yang sesuai dan bahan sumber pembelajaran. Proses tersebut adalah berdasarkan kepada beberapa perkara (Noriati et al., 2009: 50-51):

- i. Penentuan kaedah hendaklah diasaskan kepada ciri-ciri pelajar, pengalaman sedia ada, gaya pembelajaran serta objektif pembelajaran yang hendak dicapai.
- ii. Pemilihan media perlulah mengambil kira ciri-ciri pengguna, gaya pembelajaran, domain objektif serta maklum balas yang akan dihasilkan.
- iii. Kriteria pemilihan bahan sumber pembelajaran melibatkan tiga langkah iaitu memilih bahan sumber sedia ada, mengubah suai bahan sumber sedia ada dan mereka bentuk bahan sumber baru.

4. Fasa keempat: Menggunakan media dan bahan yang dipilih dengan mereka bentuk struktur informasi dan reka bentuk interaksi.

Dalam fasa ini, media dan bahan yang telah dipilih akan digabungkan untuk membentuk persekitaran pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan. Elemen-elemen multimedia yang telah ditentukan akan digabungkan dengan bahan sumber pembelajaran yang telah dipilih. Proses penggabungan ini akan melibatkan proses reka bentuk struktur informasi dan reka bentuk interaksi.

5. Fasa kelima: Melibatkan pelajar dalam proses pembelajaran melalui aktiviti seperti latihan, ujian dan sebagainya.

Bagi melibatkan pelajar secara aktif semasa proses pembelajaran berlaku, aktiviti-aktiviti yang bersesuaian perlu disediakan dalam perisian seperti latihan pengukuhan, ujian, perbincangan, permainan dan sebagainya. Ini penting bagi memastikan proses P&P yang berlaku adalah secara dua hala.

6. Fasa keenam: Menguji perisian kepada para pelajar menggunakan kaedah soal selidik, menganalisis data daripada borang soal selidik yang diedarkan seterusnya membuat laporan dapatan serta mengenal pasti kelemahan untuk dibuat penambahbaikan.

Perisian yang telah siap direka bentuk akan dinilai di dalam fasa ini. Penilaian ini bertujuan untuk menilai dan mendapatkan maklum balas daripada pelajar. Segala kelemahan dan kekurangan perisian yang telah dikenal pasti tersebut akan dibincangkan agar ianya dapat diperbetulkan bagi memastikan perisian yang akan dibangunkan kelak adalah berkualiti dan berkesan. Berikut merupakan beberapa persoalan yang sesuai diajukan ketikan menjalankan penilaian tersebut (Norazlin et al, 2007: 233-234):

- Adakah objektif perisian tercapai?
- Adakah media tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran?
- Adakah pelajar dapat mengendalikan media dengan betul?
- Adakah suasana pembelajaran yang terhasil selesa dan kondusif?

3.5 Sampel Kajian

Dalam kajian ini, sampel yang digunakan untuk proses penilaian prototaip perisian Balaghah Arab dipilih berdasarkan kaedah persampelan bertujuan atau '*Purposive Sampling*' berdasarkan tahap mereka samada cemerlang, sederhana dan lemah. Sampel yang dipilih adalah terdiri daripada 76 orang pelajar tingkatan empat Maktab Mahmud Alor Setar Kedah dari tiga aliran pengajian yang berbeza (sains, perakaunan dan ekonomi) berdasarkan prestasi akademik mereka semasa PMR. Secara rasionalnya, para pelajar tersebut dipilih kerana mereka sedang mempelajari subjek balaghah dan mengambil matapelajaran BAT peringkat SPM. Pemilihan para pelajar tersebut juga dari tahap pencapaian akademik yang berbeza di mana bagi pelajar di aliran Sains (cemerlang), mereka merupakan pelajar yang mendapat keputusan 9A di dalam PMR, pelajar aliran Akaun (sederhana), merupakan pelajar yang minimum mendapat 4A manakala pelajar di aliran Ekonomi (lemah) kebanyakannya adalah mereka yang mempunyai masalah dari sudut akademik. Justifikasi pemilihan responden tersebut adalah seperti berikut:

- i. Pelajar tingkatan empat Maktab Mahmud Alor Setar dipilih sebagai responden kerana mereka merupakan para pelajar yang telah didedahkan dengan pembelajaran bahasa Arab sepenuhnya semenjak dari tingkatan satu dengan menggunakan gabungan kurikulum daripada *Ma'ahad Al-Bu'uth Al-Islāmiyyatt Al-Azhar*, Mesir bagi pelajaran Agama dan Arab dan kurikulum kebangsaan Kementerian Pelajaran Malaysia bagi pelajaran yang terlibat dengan peperiksaan di bawah KPM seperti Bahasa Arab Komunikasi untuk PMR dan Bahasa Arab Tinggi untuk SPM. Oleh sebab itu, pengkaji merasakan adalah selayaknya para pelajar tersebut dipilih sebagai responden dalam kajian ini kerana selain mendapat pendedahan bahasa Arab sepenuhnya semenjak tingkatan satu, para

pelajar ini juga telah mempelajari balaghah tingkatan empat menggunakan kurikulum daripada *Ma'ahad Al-Bu'uth Al-Islāmiyyat* Al-Azhar, Mesir selain daripada kurikulum KPM.

- ii. Responden juga dipilih daripada aliran yang berbeza mengikut prestasi akademik dalam peperiksaan PMR. Responden yang dipilih tersebut terdiri daripada pelajar cemerlang dari aliran sains iaitu pelajar yang memperolehi 9A di dalam PMR, pelajar sederhana dari aliran perakaunan iaitu pelajar yang memperolehi minimum 4A dan juga pelajar lemah dari aliran ekonomi. Pengkaji memilih responden dari aras akademik yang berbeza bagi memastikan perisian yang dibangunkan adalah sesuai untuk semua peringkat pelajar terutama pelajar yang berada di tahap yang lemah. Oleh itu, pemilihan responden dari aras akademik yang berbeza amat penting di dalam kajian ini supaya maklum balas yang diperolehi adalah merangkumi semua peringkat pelajar.

Selain itu juga, bagi mendapatkan maklum balas dari aspek yang berbeza, tiga orang pakar turut dijadikan responden dalam kajian ini. Pemilihan pakar ini adalah bertujuan untuk mendapatkan maklum balas yang lebih tepat. Mereka terdiri daripada pakar dalam bidang bahasa Arab. Penilaian daripada pakar amat penting bagi sesuatu perisian kerana untuk memastikan perisian yang akan digunakan tersebut benar-benar sesuai dan menepati objektif yang ditetapkan.

3.6 Pengumpulan Data

Dalam kajian ini, kaedah yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah:

3.6.1 Analisis Dokumen

Dalam kajian ini, beberapa dokumen telah dikenal pasti untuk dianalisis bagi mendapatkan maklumat tentang persoalan kajian. Antara dokumen tersebut ialah huraian sukatan pelajaran BAT KBSM tingkatan 4, buku teks BAT KBSM tingkatan 4, serta borang soal selidik. Selain itu, sebelum kajian ini dilakukan, analisis juga turut dilakukan terhadap kajian-kajian lepas yang berkaitan dengan skop kajian. Dokumen-dokumen yang dianalisis termasuklah dalam bentuk buku, e-buku, jurnal, disertasi, prosiding, kamus, glosari dan sebagainya.

Dalam kajian ini juga pengkaji menggunakan beberapa potongan ayat al-Quran yang digunakan sebagai dalil bagi mengukuhkan lagi pernyataan yang telah diketengahkan terutama sekali di bahagian kajian literatur. Selain itu beberapa potongan ayat al-Quran turut digunakan di dalam modul Balaghah Arab sebagai contoh kepada kaedah yang dipelajari. Untuk terjemahannya pula, pengkaji menggunakan Al-Quran dan Terjemahannya keluaran Pustaka Antara Sdn. Bhd. sebagai sumber rujukan terjemahan kepada ayat-ayat al-Quran tersebut.

3.6.2 Soal Selidik

Selain analisis dokumen, kaedah soal selidik juga digunakan untuk mendapatkan data. Data daripada soal selidik ini merupakan sumber utama dalam kajian ini. Ini kerana respon daripada sampel adalah sangat penting kepada pengkaji bagi menentukan keberkesanan output yang telah direka bentuk seterusnya menjawab kepada persoalan

kajian yang terakhir (rujuk persoalan kajian). Terdapat beberapa gerak kerja yang perlu dilakukan oleh pengkaji untuk mendapatkan data menggunakan kaedah soal selidik ini.

Gerak kerja tersebut adalah seperti berikut:

- 1) Menyediakan satu set borang soal selidik berdasarkan elemen-elemen yang dikehendaki pengkaji.
- 2) Mengedarkan borang soal selidik kepada pelajar selepas tamat sesi penilaian prototaip perisian Balaghah Arab.
- 3) Mengumpul data daripada borang soal selidik.
- 4) Membuat analisis terhadap data yang dikumpul.
- 5) Membuat perbincangan dapatan dan kesimpulan.

3.7 Instrumen Kajian

Instrumen ialah alat yang digunakan untuk mendapatkan data dalam sesebuah kajian. Dalam kajian ini, terdapat tiga bentuk instrumen penting yang digunakan bagi mendapatkan data iaitu:

3.7.1 Papan Cerita (*storyboard*)

Dalam kajian ini, perkara penting yang perlu dibina oleh pengkaji semasa proses reka bentuk perisian pembelajaran balaghah ialah papan cerita (*storyboard*). Papan cerita ialah lakaran yang dibuat bagi menunjukkan perjalanan sesuatu perisian kursus yang akan dibangunkan. Dalam kajian ini, papan cerita yang dibina merupakan medium untuk menggabungkan modul balaghah dengan elemen teknologi multimedia seperti teks, grafik, animasi, audio dan interaktif. Dengan terbinanya papan cerita, semua elemen teknologi multimedia yang digunakan dapat dikenal pasti dan diklasifikasikan

penggunaannya. Bagi menilai keberkesanan kandungan dan elemen multimedia dalam papan cerita tersebut, sebuah prototaip perlu dibangunkan.

3.7.2 Prototaip Perisian Balaghah Arab

Prototaip perisian pembelajaran balaghah yang diberi nama ‘Balaghah Arab’ merupakan instrumen terpenting dalam kajian ini. Prototaip ini akan digunakan sebagai instrumen semasa sesi penilaian perisian dilakukan. Penilaian prototaip perisian Balaghah Arab ini adalah bertujuan untuk menguji dan menilai kesesuaian kandungan dan penggunaan elemen multimedia yang telah digabungjalinkan melalui pembinaan papan cerita. Prototaip perisian Balaghah Arab dibangunkan berdasarkan papan cerita yang dibina oleh pengkaji hasil daripada proses reka bentuk perisian. Daripada kesemua lima topik pembelajaran, hanya satu topik sahaja dibangunkan untuk dinilai. Ini kerana setiap topik tersebut mempunyai persamaan dari aspek kaedah penyampaian dan elemen multimedia yang digunakan. Prototaip perisian yang telah dibangunkan akan dinilai oleh sampel menggunakan borang soal selidik bagi mendapatkan respon berkenaan keberkesanan kandungan dan penyampaian perisian Balaghah Arab yang dibangunkan. Hasil daripada proses penilaian akan dijadikan sebagai panduan untuk penambahbaikan kepada perisian agar lebih menepati kehendak dan keperluan pengguna.

3.7.3 Borang Soal Selidik

Borang soal selidik juga turut digunakan sebagai instrumen dalam kajian ini. Borang soal selidik digunakan untuk mendapatkan respon berkenaan output yang telah dihasilkan dalam kajian ini terutamanya papan cerita dan prototaip perisian Balaghah

Arab. Borang soal selidik akan diberikan kepada sampel setelah mereka selesai menggunakan prototaip perisian Balaghah Arab. Borang soal selidik yang diberikan tersebut mengandungi tiga bahagian yang perlu diisi oleh sampel.

Bahagian pertama adalah berkenaan latar belakang sampel termasuklah jantina, aliran dan sekolah untuk diisi pelajar dan tempoh pengalaman dalam bidang bahasa Arab untuk diisi oleh pakar bidang.

Bahagian kedua pula adalah berkenaan kandungan dalam perisian iaitu balaghah BAT tingkatan empat. Dalam bahagian ini, soalan akan meliputi beberapa aspek seperti kandungan, objektif, penerangan, contoh dan beberapa aspek lagi. Jawapan yang disediakan adalah menggunakan skala 5 *likert* iaitu bermula dari sangat setuju dengan persoalan, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Bahagian ketiga pula adalah berkenaan penilaian persembahan perisian. Bahagian ini akan menyentuh berkenaan penggunaan elemen-elemen multimedia dalam perisian yang melibatkan aspek rupa bentuk, penggunaan teks, grafik, warna, audio dan beberapa aspek lagi. Jawapan yang disediakan juga menggunakan skala 5 *likert* yang terdiri daripada sangat setuju dengan persoalan, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

3.8 Pemprosesan dan Penganalisan Data

Pengkaji akan mengumpulkan kesemua data daripada borang soal selidik yang telah diisi oleh sampel. Kemudian data tersebut akan dibahagikan kepada dua bahagian mengikut bentuk soalan dan diproses menggunakan pakej bantuan analisis statistik iaitu pengaturcaraan *Statistical Package For Social Sciences* (SPSS). Ini kerana SPSS dibina

khas untuk menampung penganalisan data yang banyak dan berulang-ulang dengan cepat dan cekap. Data bagi kedua-dua bahagian tersebut akan dianalisis dalam bentuk peratusan dan min bagi setiap 5 skala jawapan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut kemudiannya akan dipersembahkan dalam bentuk jadual. Seterusnya dapatan daripada data-data tersebut akan dibincangkan dan dibuat kesimpulan.

3.9 Penutup

Dalam bab ini, pengkaji telah membincangkan berkenaan metodologi kajian yang digunakan sepanjang kajian ini dilakukan. Antara aspek yang telah dibincangkan ialah berkenaan metodologi kajian keseluruhan yang melibatkan penggunaan pendekatan gabungan antara kaedah kualitatif dan kuantitatif. Seterusnya, pengkaji turut menjelaskan berkenaan konsep model pembangunan perisian balaghah yang digunakan sebagai asas dalam membangunkan perisian pembelajaran balaghah. Model reka bentuk instruksi ASSURE yang digunakan sebagai panduan gerak kerja sepanjang proses reka bentuk perisian juga turut diterangkan dalam bab ini. Selain itu, sampel kajian, kaedah pengumpulan data dan instrumen kajian turut dibincangkan. Di akhir bab ini pula, pengkaji telah membuat penerangan berkenaan kaedah yang digunakan untuk memproses dan menganalisis data yang telah diperolehi.

BAB 4

ANALISIS DAN REKA BENTUK PERISIAN

4.1 Pengenalan

Dalam bab ini, pengkaji menyentuh lima fasa pertama dalam model ASSURE yang melibatkan fasa analisis pengguna, fasa penentuan objektif, fasa pemilihan kaedah, media dan bahan pembelajaran, fasa penggunaan media dan bahan yang dipilih dan juga fasa penglibatan pelajar melalui latihan dan ujian. Daripada lima fasa tersebut, pengkaji akan membahagikan perbincangan kepada dua proses utama iaitu proses analisis utama perisian dan proses reka bentuk aplikasi. Dalam proses analisis utama perisian, pengkaji menyentuh berkenaan analisis pengguna, penentuan objektif pembelajaran, pemilihan kaedah, media serta bahan sumber pembelajaran manakala fasa penglibatkan pelajar pula akan dijelaskan dalam fasa pemilihan kaedah. Seterusnya pengkaji akan menerangkan berkenaan proses reka bentuk aplikasi yang merangkumi reka bentuk informasi, reka bentuk interaksi dan seterusnya pembangunan prototaip perisian.

4.2 Analisis Utama Perisian

Berdasarkan model reka bentuk instruksi ASSURE, sebelum sebuah perisian direka bentuk dan dibangunkan, pembangun perisian akan melalui beberapa fasa terlebih dahulu. Fasa-fasa tersebut termasuklah fasa analisis pengguna, fasa penentuan objektif serta fasa pemilihan kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran. Bagi memudahkan gerak kerja dalam kajian ini, pengkaji telah menggabungkan fasa-fasa

tersebut di bawah satu proses iaitu proses analisis utama kajian. Ini memandangkan ketiga-tiga fasa tersebut mempunyai satu persamaan di mana setiap gerak kerja dalam fasa-fasa tersebut melibatkan proses menganalisis maklumat. Ini termasuklah menganalisis pengguna, objektif serta kaedah, media dan bahan yang akan digunakan. Namun begitu, pengkaji tetap membahagikan ketiga-tiga fasa tersebut di bawah subtopik yang tertentu bagi memastikan gerak kerja kajian ini adalah sejajar dengan model reka bentuk instruksi ASSURE.

4.2.1 Analisis Pengguna Perisian

Perkara pertama yang perlu dilakukan oleh pengkaji sebelum mereka bentuk sebuah perisian pembelajaran ialah mengenal pasti dan menganalisis pengguna yang akan menggunakan sesuatu perisian. Proses analisis ini amat penting agar pengkaji dapat memilih kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran yang paling sesuai untuk mencapai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. Antara aspek yang perlu dianalisis termasuklah:

1) Ciri-ciri Umum Pengguna

Ciri-ciri umum pengguna seperti umur, jantina, aliran dan jenis sekolah dan sebagainya perlu dikenal pasti terlebih dahulu oleh pembangun sebuah perisian kerana berdasarkan ciri-ciri inilah akan menentukan objektif, kaedah, media dan bahan yang sesuai digunakan. Ini bagi memastikan perisian tersebut mampu memberi manfaat dan maklumat yang maksimum kepada pengguna.

Oleh kerana pengguna yang disasarkan dalam kajian ini ialah para pelajar tingkatan empat yang mengambil mata pelajaran BAT peringkat SPM, maka pengkaji

mendapati antara ciri-ciri umum pelajar terbabit ialah berumur sekitar 16 tahun, melibatkan jantina lelaki dan perempuan, aliran yang pelbagai dan dari sekolah dan negeri yang berbagai-bagai. Oleh kerana para pelajar tersebut dari pelbagai aliran dan sekolah, maka mereka terdiri daripada pelajar dari tahap akademik yang pelbagai sama ada lemah, sederhana dan cemerlang.

2) **Pengetahuan Sedia Ada Pengguna**

Setiap individu akan membawa maklumat awal atau *entry point* berkenaan sesuatu perkara ke dalam kelas sebelum mempelajarinya. Mengetahui tahap pengetahuan sedia ada pengguna adalah penting dalam pembangunan sebuah perisian. Dengan mengetahui tahap pengetahuan sedia ada pengguna, mudahlah bagi pembangun untuk memilih kandungan yang sesuai dan kaedah yang berkesan.

Azhar Muhammad (2008: 156-165) dalam kajian beliau berkenaan kesediaan pelajar terhadap pendidikan balaghah Arab peringkat awal pengajian, iaitu semasa mereka berada di tingkatan empat dan lima, mendapati bahawa para pelajar mempunyai maklumat untuk mempelajari ilmu balaghah Arab. Selain mempunyai minat untuk mempelajari balaghah, mereka juga mempunyai kesedaran yang tinggi terhadap kewujudan komponen ini dalam kertas Bahasa Arab Tinggi SPM dan faedah yang akan didapati daripada mempelajarinya. Berdasarkan dapatan kajian ini, maka pengkaji membuat kesimpulan bahawa secara umumnya para pelajar tersebut sudah mempunyai maklumat awal berkenaan ilmu balaghah seperti pengertian balaghah secara umum, peranan komponen balaghah dalam bahasa Arab dan sebagainya. Ini kerana pelajar tersebut merupakan pelajar yang mengambil matapelajaran BAT dan sudah pasti para pelajar tersebut telah didedahkan terlebih dahulu berkenaan balaghah ini sama ada oleh para guru, pelajar senior atau dari bacaan mereka sendiri. Oleh yang demikian, melalui

penggunaan perisian pembelajaran ini, para pelajar bukan sahaja dapat menambahkan lagi maklumat berkenaan balaghah malah akan dapat menguasai setiap tajuk pembelajaran balaghah tingkatan empat dengan baik.

3) **Gaya Pembelajaran Pengguna**

Gaya pembelajaran ialah *trait* psikologi berkaitan dengan cara dan gaya individu menangkap, berinteraksi dan bertindak balas secara emosi dengan persekitaran pembelajaran (Noriati et al, 2009: 47). Dalam pembangunan sebuah perisian pembelajaran, gaya pembelajaran pengguna perlu dikenal pasti bagi memastikan kaedah, media dan bahan pembelajaran yang dipilih adalah bersesuaian. Ini kerana pembinaan sebuah perisian yang mengambil kira gaya pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih lancar dan efektif (Noriati et al, 2009: 47).

Oleh kerana pengguna sasaran perisian ini ialah para pelajar tingkatan empat yang mengambil matapelajaran BAT peringkat SPM di seluruh Malaysia, maka pengkaji telah membuat kesimpulan bahawa pelajar yang akan menggunakan perisian ini terdiri daripada mereka yang mempunyai gaya pembelajaran yang tersendiri dan pelbagai. Ini kerana menurut Dunn dan Dunn (1978) yang membuat kajian berpanjangan (longitudinal) telah mengenal pasti 5 kategori gaya pembelajaran yang diamalkan oleh individu. Menurut beliau, gaya belajar seseorang adalah sangat berbeza di antara satu sama lain. Perbezaan gaya pembelajaran ini boleh dikategorikan kepada 5 kategori iaitu persekitaran, emosional, sosiologikal, fizikal dan psikologikal.

Kesimpulan daripada analisis pengguna ini, pengkaji dapat menyimpulkan bahawa pengguna yang akan menggunakan perisian ini ialah para pelajar tingkatan empat yang mengambil mata pelajaran BAT peringkat SPM di seluruh Malaysia yang

terdiri daripada pelajar kategori lemah, sederhana dan cemerlang. Mereka juga diandaikan telah mempunyai maklumat awal berkenaan ilmu balaghah secara umumnya sebelum menggunakan perisian pembelajaran ini. Oleh kerana mereka dari sekolah, aliran dan tahap akademik yang berbeza, maka para pelajar terbabit mempunyai gaya pembelajaran yang tersendiri dan pelbagai.

4.2.2 Penentuan Objektif Pembelajaran

Setelah menganalisis pengguna sasaran, apa yang perlu dilakukan oleh pengkaji berdasarkan model reka bentuk instruksi ASSURE ialah menentukan objektif pembelajaran. Objektif ialah satu pernyataan yang spesifik tentang kebolehan atau prestasi yang akan dipelajari atau ditunjukkan oleh pelajar selepas mengikuti pelajaran tersebut (Ismail, 2002: 35). Objektif ini amat penting kerana ia akan menentukan hasil pembelajaran yang akan diperolehi oleh pelajar. Di samping itu, objektif yang bersifat jelas dan spesifik juga akan dapat membantu pengkaji dalam menentukan media dan kaedah yang akan digunakan dalam perisian.

Berdasarkan maklumat analisis pengguna yang telah diperolehi, pengkaji telah menetapkan beberapa objektif utama pembelajaran yang perlu dicapai oleh para pelajar setelah menggunakan perisian pembelajaran balaghah ini. Antara objektif tersebut ialah di akhir pembelajaran, para pelajar mampu:

- 1) Mengenal pasti dan menilai unsur-unsur balaghah yang terdapat dalam sesuatu ayat.
- 2) Menghuraikan semula topik-topik balaghah beserta contoh-contohnya.
- 3) Merasai kecantikan gaya bahasa Arab dan kesusasteraannya.
- 4) Menggunakan gaya bahasa Arab yang menarik dalam percakapan dan penulisan.

Bagi mencapai objektif utama pembelajaran tersebut, pengkaji juga telah menggariskan beberapa objektif pembelajaran bagi setiap topik balaghah yang diketengahkan dalam perisian. Topik-topik tersebut adalah berdasarkan sukatan pelajaran BAT KBSM yang dikeluarkan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK) Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) 2009. Objektif-objektif tersebut dapat ditunjukkan melalui jadual 4.1 seperti berikut.

Jadual 4.1: Objektif Setiap Tajuk Balaghah BAT Tingkatan Empat

Bil	Topik	Objektif Pembelajaran
1	<i>al-Balāghatt</i> (Balaghah)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep balaghah serta peranannya dalam bahasa Arab. • Mengetahui pembahagian ilmu balaghah yang tiga. • Mengetahui perbahasan dalam setiap pembahagian ilmu balaghah. • Mengenali tokoh-tokoh balaghah beserta hasil karya mereka.
2	<i>al-Tashbīh</i> (Perumpamaan)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep <i>al-Tashbīh</i> dalam ilmu balaghah. • Mengetahui rukun-rukun <i>al-Tashbīh</i> serta pembeagiannya. • Mengenali adat-adat <i>al-Tashbīh</i>. • Menentukan rukun-rukun <i>al-Tashbīh</i> serta pembeagiannya dalam ayat. • Membina ayat dengan menggunakan rukun-rukun <i>al-Tashbīh</i> .
3	<i>al-Haqīqatt wa al-majāz</i> (Hakikat dan majaz)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep hakikat dan majaz dalam ilmu balaghah. • Menentukan hakikat dan majaz dalam ayat. • Menggunakan perkataan tertentu untuk menunjukkan penggunaan bagi hakikat dan majaz.

4	<i>al-Isti'āratt</i> (Isti'arah)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep isti'arah dalam ilmu balaghah melalui pembahagiannya yang dua. • Menentukan jenis isti'arah dalam ayat. • Membezakan antara dua pembahagian isti'arah. • Membina ayat berdasarkan pembahagian isti'arah.
5	<i>al-Majāz al-mursal</i> (Majaz mursal)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep majaz mursal dalam ilmu balaghah. • Mengetahui dan memahami alaqah-alaqah bagi majaz mursal. • Menentukan majaz mursal beserta alaqahnya dalam ayat.

4.2.3 Pemilihan Kaedah, Media dan Bahan Sumber Pembelajaran

Setelah objektif atau hasil pembelajaran ditetapkan, fasa seterusnya yang perlu dilakukan oleh pengkaji ialah memilih kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran yang akan digunakan sebagai kandungan utama sebuah perisian. Proses pemilihan kaedah, media dan bahan ini mestilah dilakukan secara sistematik dan terancang bagi memastikan pemilihan tersebut adalah benar-benar bersesuaian dengan ciri-ciri pelajar supaya objektif pembelajaran yang telah ditetapkan di akhir pembelajaran akan tercapai. Antara langkah dalam proses pemilihan tersebut ialah:

- 1) Membuat keputusan tentang kaedah yang paling sesuai dengan objektif yang hendak dicapai.
- 2) Memilih media yang sesuai dengan kaedah yang ditentukan.
- 3) Memilih, mengubah atau mereka bentuk bahan sumber pembelajaran.

4.2.3.1 Pemilihan Kaedah

Dalam membuat keputusan untuk memilih kaedah yang paling sesuai digunakan dalam perisian, pengkaji perlu melihat kepada ciri-ciri umum pelajar, pengetahuan sedia ada, gaya pembelajaran serta objektif pembelajaran yang hendak dicapai. Maklumat ini akan banyak membantu pengkaji dalam membuat keputusan untuk memilih kaedah yang paling tepat dan bersesuaian untuk digunakan dalam perisian yang ingin dibangunkan. Pemilihan kaedah yang tepat dan bersesuaian menjadikan proses pembelajaran lebih mudah seterusnya dapat mencapai objektif yang ditetapkan.

Oleh kerana pengguna perisian kajian ini ialah para pelajar yang terdiri daripada mereka yang mempunyai latar belakang dan tahap yang berbeza, maklumat sedia ada yang umum serta gaya pembelajaran yang pelbagai, maka pengkaji telah memilih gabungan beberapa kaedah yang sesuai untuk diaplikasikan dalam perisian ini. Antara kaedah yang digunakan dalam perisian ini termasuklah gabungan daripada pendekatan pengajaran secara induktif, kaedah pengajaran secara terjemahan, serta pendekatan PBBK secara tutorial dan latihan tubi.

Pendekatan pengajaran secara induktif digunakan dalam perisian ini kerana pendekatan ini amat bersesuaian digunakan untuk pengajaran balaghah kerana kaedah ini lebih berpusatkan pelajar. Ini dapat dibuktikan apabila pengkaji mendapati pendekatan yang sama turut diguna pakai dalam buku teks BAT KBSM tingkatan empat dan lima khususnya dalam menyampaikan isi kandungan balaghah. Melalui pendekatan induktif ini, setiap topik balaghah dalam perisian ini akan dimulai dengan contoh-contoh terlebih dahulu, diikuti pula dengan huraian kepada setiap contoh tersebut dan seterusnya dirumuskan di akhir pembelajaran setiap topik suatu kaedah umum yang berkaitan dengan contoh-contoh yang telah diberikan.

Kaedah pengajaran secara terjemahan dipilih memandangkan balaghah merupakan mata pelajaran yang baru diperkenalkan kepada pelajar tingkatan empat. Oleh itu, penggunaan bahasa Melayu sebagai medium terjemahan kandungan perisian amat diperlukan memandangkan pengguna perisian ini adalah dalam kalangan para pelajar yang memiliki latar belakang dan tahap akademik yang berbeza terutama sekali bagi pelajar yang lemah penguasaan dalam bahasa Arab. Ini penting agar proses pengajaran balaghah dapat difahami dengan baik oleh semua pelajar seterusnya objektif pembelajaran akan dapat dicapai.

Oleh kerana salah satu fasa aliran kerja dalam model reka bentuk instruksi ASSURE memerlukan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran, maka pengkaji telah memilih pendekatan PBBK secara tutorial dan latih tubi untuk digunakan dalam perisian ini. Ini bagi memastikan proses pembelajaran balaghah menggunakan perisian ini berlaku secara dua hala dengan melibatkan penyertaan pelajar secara aktif. Pendekatan PBBK secara tutorial digunakan kerana pendekatan ini lebih bercorakkan bimbingan dan latihan. Pendekatan secara latih tubi pula digunakan untuk meningkatkan kefahaman pelajar berkenaan sesuatu konsep dan kemahiran dalam setiap topik melalui latihan dan ujian yang disediakan. Melalui latihan dan ujian yang disediakan dalam perisian balaghah ini, para pelajar akan dapat mengukur sejauh manakah kefahaman mereka terhadap topik yang dipelajari.

4.2.3.2 Pemilihan Media

Setelah menentukan kaedah yang sesuai, proses seterusnya yang perlu dilakukan oleh pengkaji ialah memilih media yang sesuai dengan kaedah yang telah ditentukan. Dalam kajian ini, sepertimana yang ditunjukkan dalam Model Pembangunan Perisian

Bahasa Arab, terdapat dua bentuk media yang digunakan iaitu media penyampaian maklumat dan media penyebaran maklumat.

Media penyampaian maklumat melibatkan penggunaan elemen-elemen multimedia dalam menyampaikan maklumat. Oleh kerana pengguna perisian ini melibatkan pelajar yang mempunyai latar belakang dan gaya pembelajaran yang berbeza, di samping kaedah yang dipilih juga adalah pelbagai, maka pengkaji telah memilih untuk menggunakan gabungan daripada beberapa elemen multimedia dalam perisian ini. Antara elemen multimedia tersebut ialah teks, grafik, audio, animasi dan interaktiviti, tanpa melibatkan penggunaan elemen video.

Bagi menyalurkan kandungan perisian pula, pengkaji telah memilih untuk menggunakan CD-ROM (*Compact Disk-Read Only Memory*) atau juga dikenali sebagai cakera padat ingatan baca sahaja. Penggunaan CD-ROM sebagai media penyebaran maklumat ini dipilih memandangkan ia lebih mudah, ringan dan para pelajar boleh menggunakannya di mana-mana dan pada bila-bila masa sahaja. Ini bagi memastikan proses pembelajaran balaghah tidak hanya tertumpu di dalam bilik darjah, malah dapat juga dilakukan di luar bilik darjah seperti di perpustakaan sekolah, perpustakaan awam, di rumah dan sebagainya. Selain itu, pemilihan ini juga disebabkan oleh kelebihan yang ada pada CD-ROM itu sendiri berbanding media yang lain seperti mempunyai kandungan muatan yang tinggi, kemampuan pengguna untuk membelinya, data yang disimpan tidak akan berkurangan kualitinya kerana ia dibaca dan ditulis menggunakan teknologi pancaran laser dan mempunyai piawai (standard) yang membolehkan ianya digunakan di mana-mana sistem komputer sekalipun. Selain itu, dengan bantuan teknologi terkini, CD-ROM ini juga boleh dihasilkan dengan mudah dan dalam jumlah yang banyak. Dari aspek keselamatan data pula, oleh kerana CD-ROM ini hanya

mampu dibaca, maka data yang terdapat di dalamnya tidak dapat ditukar oleh pihak yang tidak bertanggungjawab.

4.2.3.3 Pemilihan Bahan Sumber Pembelajaran

Bahan sumber pembelajaran bermaksud isi kandungan pembelajaran dalam sesebuah perisian. Pemilihan kandungan bahan pembelajaran haruslah dilakukan dengan teliti dan terperinci bagi memastikan kandungan yang dipilih adalah bersesuaian dengan tahap pengguna serta objektif yang telah ditetapkan. Dalam memilih bahan sumber pembelajaran, terdapat tiga kaedah yang boleh dilakukan oleh pengkaji. Kaedah tersebut termasuklah memilih bahan sumber pembelajaran yang sedia ada, mengubah suai bahan sumber sedia ada dan mereka bentuk bahan sumber pembelajaran yang baru.

Dalam kajian ini, bahan sumber pembelajaran yang digunakan ialah topik-topik balaghah BAT tingkat empat. Topik-topik ini adalah berdasarkan Huraian Sukatan Pembelajaran BAT tingkatan empat yang dikeluarkan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK) Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) untuk tahun 2010. Ini penting bagi memastikan kandungan perisian pembelajaran ini selaras dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh KPM. Setelah membuat penilaian, pengkaji telah menetapkan lima topik pembelajaran balaghah sebagai isi kandungan perisian. Topik-topik tersebut adalah seperti berikut:

- 1) البَلَاغَةُ
- 2) التَّشْبِيهُ
- 3) الْحَقِيقَةُ وَالْمَجَازُ

- 4) الاستِعَارَةُ
- 5) المَجَازُ المُرْسَلُ

Dari aspek pemilihan kandungan pembelajaran, pengkaji telah memilih untuk menggunakan bahan sumber yang sedia ada, iaitu dengan menjadikan kandungan balaghah dalam buku teks BAT tingkatan empat KBSM sebagai sumber utama. Ini kerana contoh-contoh, huraian dan kaedah yang diberikan agak mudah, mempunyai ciri-ciri bahasa harian dan kemalaysiaan di samping tidak menafikan penggunaan *syawāhid* (contoh-contoh) yang masyhur seperti ayat al-Quran, hadith, sajak, prosa, kata-kata hikmat dan sebagainya (Azhar, 2008: 125). Beberapa bentuk latihan juga turut dikemukakan selepas perbincangan setiap tajuk untuk menguji kefahaman pelajar terhadap sesuatu tajuk yang dipelajari. Selain itu, pengkaji juga menggunakan sumber rujukan balaghah yang lain sebagai tambahan kepada sumber yang sedia ada terutama dari aspek huraian, latihan dan ujian bagi menambahkan lagi kefahaman pelajar terhadap sesuatu topik. Antara sumber rujukan tersebut termasuklah buku-buku rujukan balaghah, nota-nota balaghah dan sebagainya.

Bagi memudahkan lagi proses pembelajaran balaghah, pengkaji telah membahagikan kandungan pembelajaran setiap topik kepada beberapa bahagian iaitu contoh, huraian, kesimpulan, peta minda, latihan dan ujian.

1) Contoh, huraian, kesimpulan dan peta minda

Setiap topik dalam perisian ini akan dipersembahkan terlebih dahulu dengan beberapa contoh. Huraian dan penerangan akan dibuat mengikut keperluan bagi menjelaskan konsep setiap contoh tersebut. Seterusnya konsep bagi contoh tersebut akan digeneralisasikan dan dijadikan sebagai kesimpulan

umum. Ini termasuklah definisi, pembahagian dan lain-lain lagi yang berkaitan. Di akhirnya, peta minda disediakan untuk memberi gambaran keseluruhan berkenaan topik pembelajaran tersebut.

2) Latihan pengukuhan

Setiap topik yang telah dibincangkan akan diikuti dengan latihan pengukuhan. Sebanyak tiga soalan disediakan yang kesemuanya adalah berbentuk subjektif. Oleh itu, para pelajar perlu menjawab soalan tersebut menggunakan jawapan mereka sendiri. Namun begitu, contoh jawapan turut disediakan sebagai panduan kepada pelajar.

3) Ujian

Di akhir pembelajaran menggunakan perisian ini, para pelajar boleh menguji kefahaman dan penguasaan mereka terhadap topik yang dipelajari dengan mencuba ujian yang telah disediakan. Dalam ujian ini, terdapat lima soalan aneka pilihan yang perlu dijawab oleh pelajar. Kesemua soalan tersebut telah disediakan pilihan jawapannya dan para pelajar hanya perlu memilih satu sahaja jawapan yang betul. Setiap soalan yang telah dijawab akan diberikan maklum balas dengan serta merta.

Penerangan secara terperinci berkenaan pembahagian topik ini akan dibuat di bahagian reka bentuk perisian. Kandungan modul pembelajaran balaghah yang lengkap dapat dilihat dalam **Lampiran A** manakala terjemahan bagi kandungan perisian balaghah pula dapat dilihat dalam **Lampiran B**.

4.3 Reka Bentuk Perisian

Setelah melalui fasa analisis utama kajian yang melibatkan proses analisis pengguna, penentuan objektif pembelajaran, pemilihan kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran, fasa berikutnya yang perlu dilakukan oleh pengkaji berdasarkan model ASSURE ialah proses penggunaan media dan bahan. Secara umumnya, fasa ini lebih tertumpu kepada proses reka bentuk sebuah perisian. Ini kerana, dalam fasa ini, pengkaji akan menggabungkan kesemua elemen media yang telah ditentukan seperti teks, grafik, audio, video dan sebagainya dengan bahan sumber pembelajaran yang telah dipilih pada fasa sebelumnya. Proses ini sangat penting terutamanya untuk memastikan persekitaran pembelajaran yang disediakan adalah menarik. Ini kerana bahan sumber pembelajaran yang mengandungi elemen multimedia seperti teks, grafik audio, video dan animasi boleh membantu dalam proses P&P dengan baik (Jamalludin & Zaidatun, 2007: 233). Dalam kajian ini, pengkaji telah membahagikan proses reka bentuk perisian pembelajaran balaghah kepada tiga peringkat iaitu reka bentuk informasi, reka bentuk interaksi dan pembangunan prototaip perisian Balaghah Arab.

Bagi memastikan proses reka bentuk dapat dilaksanakan dengan baik, beberapa kelengkapan telah digunakan sepanjang proses reka bentuk ini. Kelengkapan tersebut adalah terdiri daripada perkakasan (*hardware*) dan perisian (*software*). Perincian berkenaan perkakasan (*hardware*) dan perisian (*software*) yang digunakan sepanjang fasa reka bentuk ini adalah seperti berikut:

1. Spesifikasi perkakasan (*hardware*)

i. Spesifikasi komputer

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan komputer (PC) sebagai medium untuk mereka bentuk perisian. Spesifikasi komputer yang digunakan tersebut dapat dilihat seperti berikut:

- a. Intel Pentium E6500 2.93GHZ LGA775 (2CORE/2MB)
- b. Kingston 4GB DDR3 1333
- c. Seagate 3.5” 500GB (16MB) S-ATA 6GB/S HDD
- d. Gigabyte GA-G41MT-S2 Intel G41 LGA775 Mainboard
- e. Asus Radeon HD5670 1GB DDR5 PCI-E 128BIT
- f. Liteon 24X S-Ata Dvd Rewriter (IHAS324-32A)
- g. Asbel Me2 Plus 350W+50W Power Supply (HB9017)
- h. Microsoft Wired Desktop 600
- i. Cm Elite 310 Red Casing (RC-310-RWN1-GP)
- j. BenQ 21.5” G2220HD Wide LCD Monitor

ii. Mikrofon

Mikrorfon digunakan dalam reka bentuk perisian Balaghah Arab ini adalah untuk merakam audio penerangan kandungan perisian.

2. Spesifikasi perisian

i. Microsoft Office 2007

Microsoft office 2007 merupakan satu set perisian *office suite* yang terdiri daripada program produktiviti yang direka atau dibeli oleh Microsoft dan dibangunkan untuk sistem pengendalian Microsoft Windows serta Mac OS dan Mac OS X buatan Apple (http://ms.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office). Antara set perisian di bawah Microsoft Office ialah Word, Excel, Publisher, Powerpoint dan beberapa lagi. Dalam kajian ini, pengkaji hanya menggunakan Microsoft Office Powerpoint 2007 untuk membina papan cerita (*story board*) bagi perisian yang ingin dibangunkan.

ii. Adobe Flash Profesional CS5

Flash merupakan salah satu perisian yang mempunyai keupayaan beroperasi dalam pelbagai aras penggunaan meliputi perisian pengurangan multimedia dan laman web, perisian grafik dan animasi dan juga perisian pengaturcaraan berasaskan objek. Ia juga digunakan untuk membenarkan elemen-elemen multimedia interaktif diintegrasikan ke dalam sesebuah laman web dan perisian dengan mudah dan berkesan. Oleh itu, pengkaji menggunakan perisian ini sebagai perisian utama dalam membangunkan prototaip perisian Balaghah Arab.

iii. Adobe Soundbooth CS5

Soundbooth adalah perisian di bawah Adobe yang berfungsi sebagai penyunting audio digital. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakannya untuk merakam dan menyunting audio yang perlu digunakan di dalam perisian.

4.3.1 Reka Bentuk Informasi

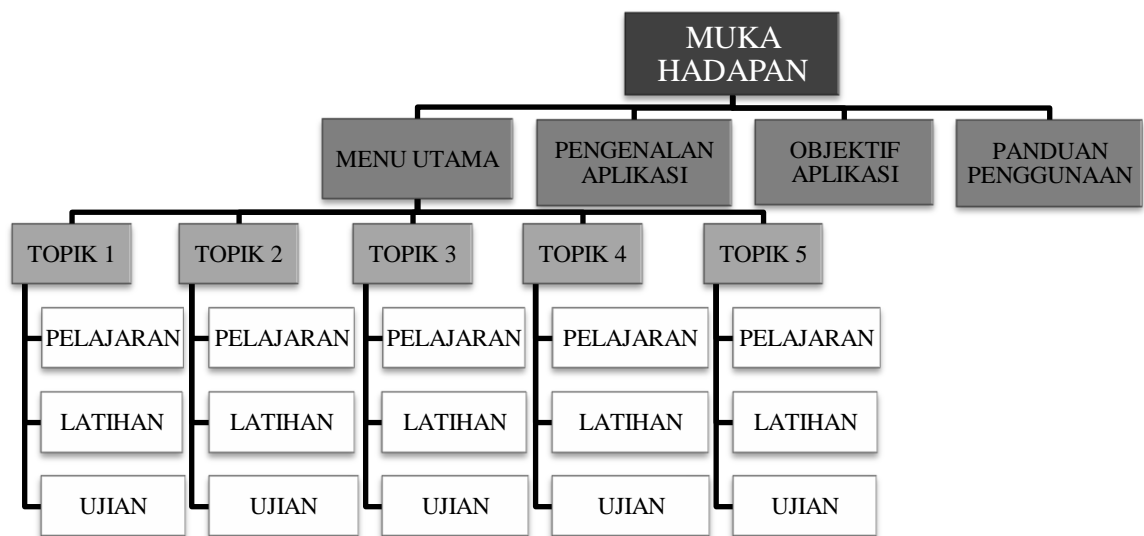
Reka bentuk informasi merupakan suatu proses merancang atau mereka bentuk aliran atau perjalanan bagaimana sesuatu maklumat itu disampaikan kepada pengguna. Bagi membantu proses mereka bentuk aliran ini, struktur navigasi atau struktur penerokaan boleh digunakan. Pengkaji perlu membina struktur navigasi ini terlebih dahulu sebelum membina papan cerita kerana melalui struktur navigasi inilah akan menentukan bagaimana pengguna akan bergerak atau meneroka perisian tersebut. Fokus utama reka bentuk navigasi ini adalah penyusunan kandungan kerana susunan kandungan yang baik akan memudahkan pengguna mencari arah penyusunan maklumat di dalam perisian. Struktur navigasi yang baik seharusnya dapat menunjukkan:

- Cabangan serta perhubungan antara bahagian-bahagian yang ada dalam sesuatu aplikasi.
- Susun atur skrin-skrin yang ada.
- Jenis-jenis skrin yang diperlukan.

Dalam mereka bentuk struktur navigasi ini, terdapat pelbagai bentuk struktur yang boleh digunakan sebagai panduan di antaranya ialah struktur Linear, Hierarki, Lingkaran, Rangkaian dan Komposit (Jamalludin & Zaidatun, 2007: 104). Namun, dalam kajian ini, pengkaji telah memilih untuk menggunakan struktur navigasi Hierarki

atau juga dikenali sebagai pendekatan seni bina ‘atas-bawah’ sebagai panduan. Ini kerana penggunaan struktur Hierarki ini dapat membantu pengguna menerima setiap maklumat yang disediakan dengan lebih mudah dan pantas. Peluang untuk pengguna sesat dalam proses pencarian maklumat juga dapat diminimumkan (Jamalludin & Zaidatun, 2007: 105). Gambaran berkenaan struktur navigasi berbentuk Hierarki tersebut adalah seperti berikut.

1. Struktur keseluruhan perisian

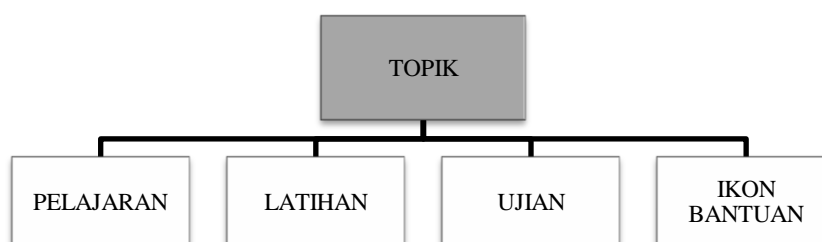


Rajah 4.1: Struktur Keseluruhan Perisian

Rajah 4.1 berikut menunjukkan struktur keseluruhan susur jalur perisian pembelajaran ini. Secara umumnya, struktur ini menjelaskan bahawa konsep reka bentuk perisian ini adalah terdiri daripada 4 menu di laman hadapan yang terdiri daripada menu topik, pengenalan aplikasi, objektif aplikasi dan panduan penggunaan. Fokus utama perisian pembelajaran ini pula adalah kepada menu topik yang terdiri daripada 5 topik pembelajaran dibawahnya. Topik-topik tersebut disusun berdasarkan

kandungan bahan pembelajaran yang telah dipilih sebelumnya. Setiap topik tersebut pula dibahagikan kepada subtopik-subtopik yang terdiri daripada pelajaran, latihan dan ujian. Struktur kandungan topik ini dapat dilihat seperti di rajah 4.2. Bagi memudahkan pengguna, ikon bantuan turut disediakan bagi setiap topik mengikut keperluan dan kesesuaian.

2. Struktur topik

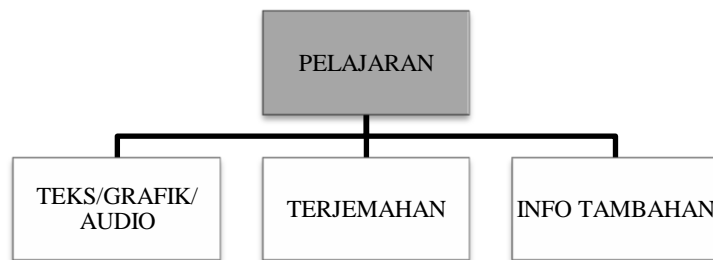


Rajah 4.2: Struktur Topik

3. Struktur subtopik :

1. Pelajaran

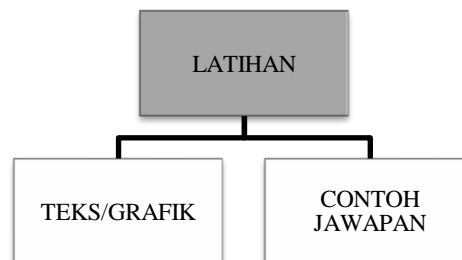
Konsep reka bentuk bagi subtopik ‘pelajaran’ adalah terdiri daripada penggunaan teks, grafik dan audio untuk menerangkan isi kandungan bahan pembelajaran. Di samping itu, penggunaan terjemahan bahasa Melayu juga digunakan bagi menjelaskan isi kandungan bahan pembelajaran yang tertentu. Info tambahan pula adalah bertujuan untuk menyampaikan maklumat tambahan yang berkaitan dengan topik yang dibincangkan. Berikut merupakan jadual struktur bagi subtopik ‘kaedah’.



Rajah 4.3: Struktur Subtopik Kaedah

2. Latihan

Konsep reka bentuk subtopik ‘latihan’ juga terdiri daripada penggunaan teks dan grafik sebagai elemen utama untuk mengemukakan soalan latihan pengukuhan. Bagi memudahkan pengguna, contoh jawapan bagi setiap soalan latihan pengukuhan turut diberikan sebagai panduan. Rajah 4.4 berikut menunjukkan struktur subtopik ‘latihan’.

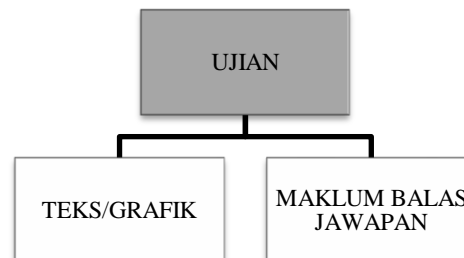


Rajah 4.4: Struktur Subtopik Latihan

3. Ujian

Konsep reka bentuk struktur subtopik ‘ujian’ juga seperti subtopik yang lain dengan menjadikan teks dan grafik sebagai elemen utama bagi menjelaskan arahan ujian, soalan ujian dan juga pilihan jawapan kepada pengguna. Sebanyak 5 soalan aneka pilihan yang perlu dijawab oleh

pengguna. Maklum balas yang bersesuaian bagi jawapan kepada soalan dalam ujian ini turut diberikan selepas setiap soalan tersebut dijawab. Rajah 4.5 berikut menunjukkan struktur bagi subtopik ‘ujian’.



Rajah 4.5: Struktur Subtopik Ujian

4.3.2 Reka Bentuk Interaksi

Setelah selesai mereka bentuk aliran perjalanan aplikasi melalui penggunaan struktur navigasi, proses reka bentuk seterusnya pula adalah melibatkan lakaran rupa bentuk halaman atau dikenali sebagai papan cerita (*storyboard*) yang akan digunakan dalam perisian tersebut. Papan cerita ini merupakan gambaran dari segi rupa perisian yang hendak dibangunkan. Secara ringkasnya, papan cerita haruslah mampu (Jamalludin & Zaidatun, 2007: 38):

- Menggambarkan rupa bentuk skrin-skrin perisian yang akan disediakan.
- Memaklumkan kepada pembangun perisian apakah butang atau sistem navigasi yang diperlukan di skrin berserta fungsi.
- Menggambarkan kepada pembangun perisian susun atur dan reka bentuk skrin-skrin perisian tersebut.

4.3.2.1 Pembinaan Papan Cerita (*storyboard*)

Papan cerita atau *storyboard* merupakan gambaran awal berkenaan perisian yang hendak dibangunkan. Dalam kajian ini, papan cerita dibina semasa fasa reka bentuk dijalankan. Bagi membina papan cerita ini, pengkaji telah menggunakan Microsoft Power Point 2007 untuk melakarkan reka bentuk skrin, teks, susun atur bebutang dan sebagainya. Dalam membina papan cerita ini, pengkaji telah menjadikan prinsip CASPER (KPM: 2006: 7-9) sebagai panduan dalam reka letak dan susun atur bahan-bahan multimedia di setiap halaman papan cerita. Prinsip CASPER ini adalah singkatan daripada perkataan CASPER yang dapat dijelaskan seperti berikut:

1) *Contrast* (perbezaan yang nyata)

Berdasarkan prinsip *contrast* (perbezaan), sesuatu objek akan dapat dibezakan dengan mudah sekiranya mempunyai warna yang kontra iaitu warna gelap dan warna terang. Selain itu, perbezaan warna ini juga dapat membezakan antara objek dan teks dengan latar halaman tersebut. Perbezaan warna ini penting kepada sesuatu perisian untuk menambahkan lagi tarikan dan perhatian pengguna kepada perisian tersebut. Selain itu, elemen kontra juga dapat ditunjukkan dengan penggunaan fon yang berbeza, objek besar dengan objek kecil, garis halus dengan garis kasar, tekstur licin dengan tekstur kasar dan sebagainya.

2) *Alignment* (susunan yang lurus)

Menurut prinsip *Alignment* (susunan yang lurus), setiap objek yang diletakkan hendaklah seimbang dengan halaman. Dalam erti kata lain, objek-objek tersebut hendaklah diletakkan dengan susunan yang teratur dan tidak berterabur. Ini bagi memastikan halaman perisian tersebut menarik dan tidak janggal apabila dilihat.

3) *Simplicity* (mudah)

Bagi memudahkan pengguna meneroka sesuatu perisian dan merangsang mereka untuk terus menggunakan perisian tersebut, grafik dan animasi yang digunakan perlulah mudah, jelas dan yang paling penting membantu pengguna untuk memahami arahan dan maksud yang hendak disampaikan kepada mereka.

4) *Proximity* (berhampiran)

Menurut prinsip *Proximity* (berhampiran), bahan atau objek yang diletakkan pada sesuatu halaman hendaklah dikumpulkan pada sesuatu kawasan. Ini penting untuk melihat kesinambungan antara bahan dan objek tersebut. Pemusatan objek dan bahan pada sesuatu kawasan akan membuatkan pengguna lebih selesa kerana mereka hanya perlu melihat bahan dan objek yang diletakkan pada sesuatu kawasan sahaja. Ini akan menyebabkan para pengguna lebih fokus dan dapat menerima input yang hendak disampaikan dengan mudah.

5) *Emphasis* (penekanan)

Untuk memastikan pengguna benar-benar memperolehi sesuatu maklumat penting yang hendak disampaikan, para pembangun sesuatu perisian perlulah memberikan penekanan terhadap maklumat tersebut. Pelbagai cara dapat digunakan seperti penggunaan saiz fon yang besar dan *bold*, warna yang terang pada objek dan teks, penggunaan audio, video, animasi dan sebagainya. Akan tetapi, perlulah diingatkan untuk tidak terlalu banyak menggunakan elemen sampingan agar tumpuan pengguna tidak tersasar.

6) *Repetition* (pengulangan)

Berdasarkan prinsip *Repetition* (pengulangan), terdapat satu piawai antara halaman perisian agar para pengguna dapat memahami arahan yang hendak disampaikan dengan mudah. Untuk menyampaikan maklumat yang sama, prinsip pengulangan ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan bahan multimedia yang pelbagai seperti menggunakan teks, grafik, audio dan video. Ini kerana pengguna perisian merupakan individu yang mempunyai minat dan kecenderungan yang berbeza antara satu sama lain terhadap media.

Bagi memudahkan lagi susun atur papan cerita ini, pengkaji telah meletakkan kod pada setiap halaman papan cerita tersebut. Kod tersebut terletak di penjuru kiri bahagian atas di setiap halaman papan cerita tersebut. Halaman yang dimaksudkan di sini termasuklah halaman pada menu utama, sub menu utama, topik dan juga sub topik. Jadual 4.2 berikut menjelaskan penggunaan kod dalam reka bentuk papan cerita perisian ini.

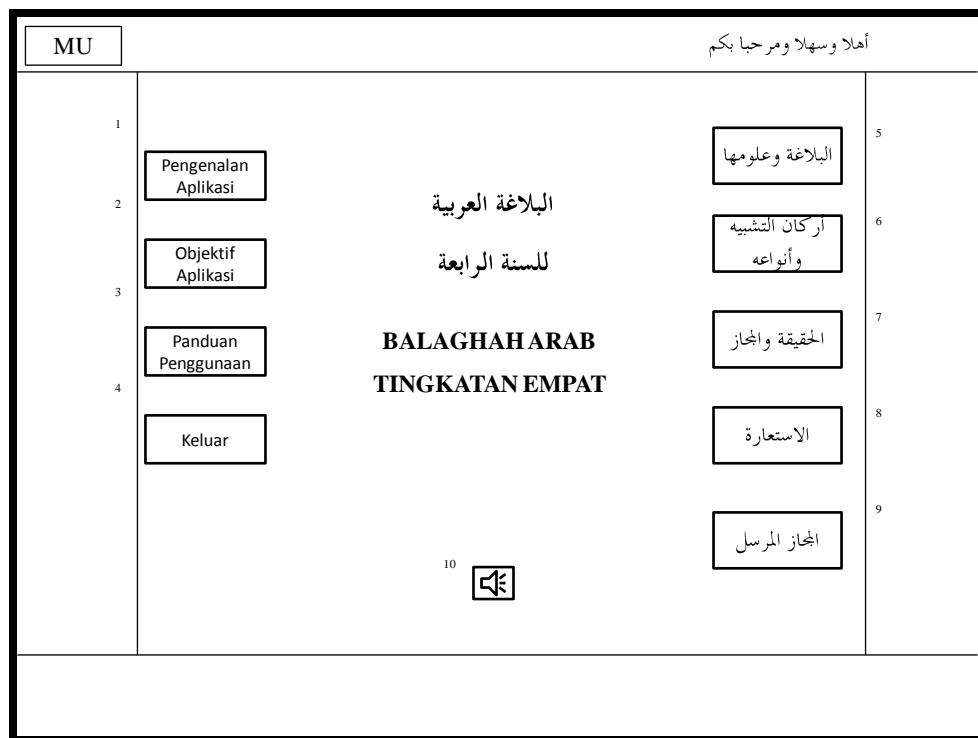
Jadual 4.2: Penggunaan Kod Dalam Reka Bentuk Papan Cerita Perisian

BIL	KOD	HURAIAN KOD	PENGGUNAAN
1	MU	Menu Utama	MU= Menu utama
2	SMU	Sub Menu Utama	SMU1= Sub Menu Utama 1
3	T	Topik	T2= Topik 2
4	ST	Sub Topik	ST1= Sub Topik 1
5	MS	Muka Surat	MS4= Muka surat 4

Sumber: adaptasi daripada Janudin (2009)

Berikut merupakan paparan papan cerita bagi menu utama dan topik pertama dalam perisian ini. Pengkaji hanya memaparkan papan cerita menu utama dan topik pertama sahaja kerana konsep pembinaannya adalah sama pada topik-topik yang lain. Untuk melihat papan cerita perisian ini secara keseluruhan, ia dapat dilihat dalam **Lampiran C**.

1. Paparan muka hadapan



Rajah 4.6: Paparan Menu Utama

2. Paparan pengenalan perisian

SMU 1	<p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: center;">Pengenalan Aplikasi:</p> <p>Merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang berkonsepkan multimedia interaktif sebagai medium pembelajaran bagi komponen balaghah Bahasa Arab Tinggi KBSM tingkatan empat.</p> <p>Antara kelebihan aplikasi ini ialah ianya dibina dengan menggabungjalinkan elemen-elemen multimedia dan interaktif, bagi menjadikan pembelajaran balaghah Arab lebih efektif dan menarik. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan terjemahan dalam bahasa Melayu, penerangan yang berbentuk audio, glosari dan sebagainya sebagai kemudahan kepada para pengguna.</p> <p>Aplikasi ini terdiri daripada 5 topik pembelajaran balaghah berdasarkan Huraian Sukatan Pelajaran BAT KBSM tingkatan empat.</p>	

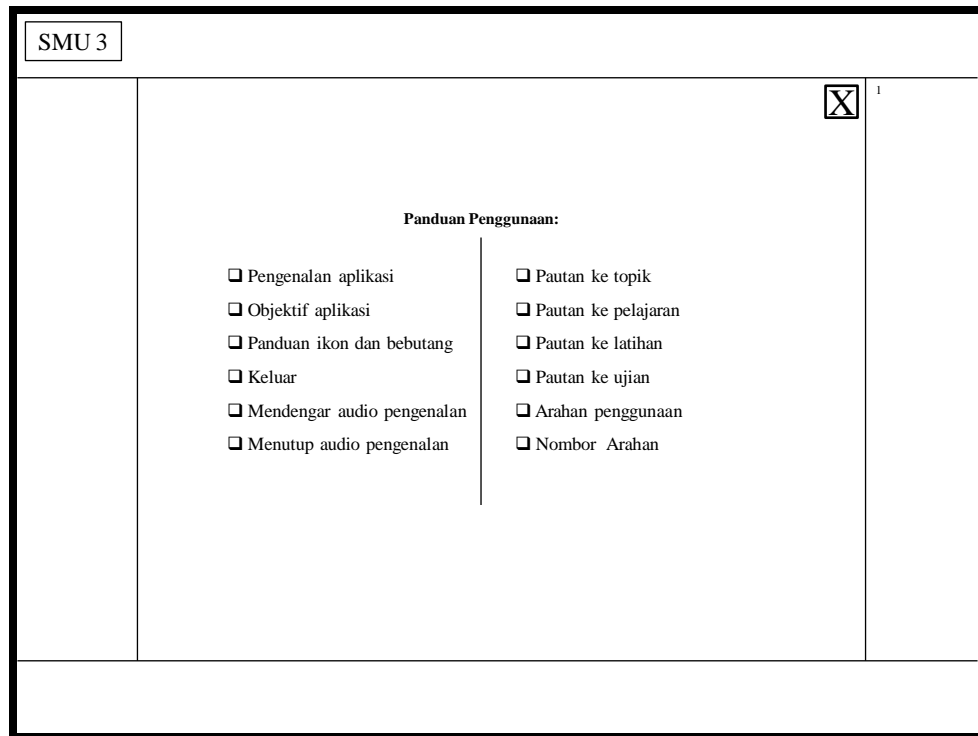
Rajah 4.7: Paparan Pengenalan Perisian

3. Paparan objektif perisian

SMU 2	<p style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/> 1</p> <p style="text-align: center;">Objektif Perisian:</p> <p>Setelah mengikuti pembelajaran ini, para pelajar akan mampu :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Merasai kecantikan gaya bahasa Arab dan kesusasteraannya.2. Mengenal pasti dan menilai unsur-unsur balaghah yang terdapat dalam sesuatu ayat.3. Menghuraikan semula topik-topik balaghah beserta contoh-contohnya.4. Menggunakan gaya bahasa Arab yang menarik dalam percakapan dan penulisan.	

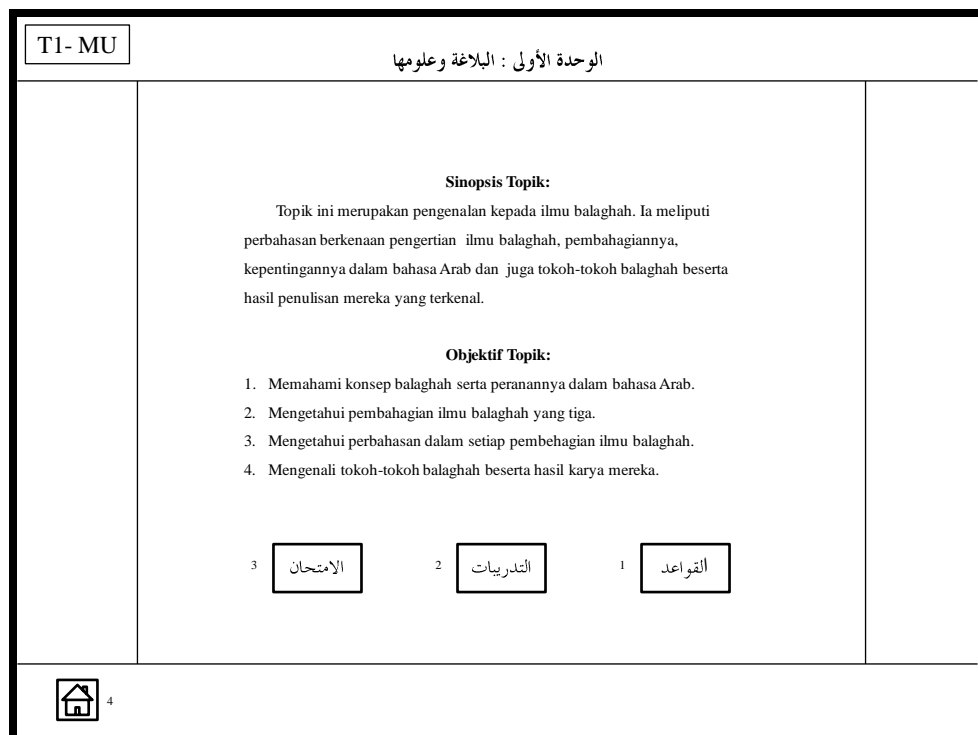
Rajah 4.8: Paparan Objektif Perisian

4. Paparan panduan penggunaan



Rajah 4.9: Paparan Panduan Penggunaan Ikon dan Bebutang

5. Paparan topik



Rajah 4.10: Paparan Menu Topik

6. Paparan subtopik pelajaran

T1-ST1-MS1
الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها
:: الدرس ::

Pengenalan ilmu balaghah:

(Teks pengenalan Balaghah)

 3


2


1


1


Rajah 4.11: Paparan Subtopik Pelajaran Muka Surat 1

T1-ST1-MS2
الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها
:: الدرس ::

4 

5 

6 

7 

عِلْمُ الْمَعَانِي :

الْمَعْلُومَاتُ الرَّائِدَةُ:


الْأَمْثِلَةُ:


1) اطلبُ العِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ الْمَسْرُودِ:


جُذُورُهَا	تَرْجُمَتُهَا	الكَلِمَاتُ
ط-ل-ب	Tuntutlah	اطلب
ع-ل-م	Ilmu	العلم
م-ه-د	Buaian	المهد
ل-ح-د	Liang lahad	اللحد


Ruangan arahan dan terjemahan



Arahan penggunaan:

1 

2 

3 

 10

9

2

8

Rajah 4.12: Paparan Subtopik Pelajaran (Contoh)

T1-ST1-MS5

الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها :: الدرس ::

Arahan penggunaan:

1 1

2 2

7 ⓘ

الْخُلَاصَةُ:

1 3 (1) 3 : إلقاء الكلام بعبارة صحيحة فصيحة.

2 4 (2) 4 : علم المعاني : تقسيم الكلام إلى خبري وإنشائي.

3 5 (3) 5 : علم البيان : تقسيم الكلام إلى حقيقي ومجازي.

4 6 (4) 6 : علم البديع : يهتم بالمحسنات لفظية ومعنوية.

Ruangan arahan dan terjemahan

10 🏠

9 ⏪ (5) ⏩ 8

Rajah 4.13: Paparan Subtopik Pelajaran (Kesimpulan)

T1-ST1-MS6

الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها :: الدرس ::

Arahan penggunaan:

1 1

7 ⓘ

الرُّمُوزُ الْمُبَسَّطَةُ:

2 (1) 2 : علوم البلاغة

3 (2) 3 : علم المعاني

4 (3) 4 : علم البيان

5 (4) 5 : علم البديع

مُحَسَّنَاتٌ مَعْنَوِيَّةٌ

مُحَسَّنَاتٌ لَفْظِيَّةٌ

مَجَازٌ

حَقِيقَةٌ

كِنَايَةٌ

مَجَازٌ مُرْسَلٌ

اسْتِعَارَةٌ

غَيْرٌ تَشْبِيهِيٌّ

تَشْبِيهِيٌّ

Ruangan arahan dan terjemahan

8 🏠

7 ⏪ (6) ⏩ 6

Rajah 4.14: Paparan Subtopik Pelajaran (Peta Minda)

7. Paparan latihan

T1-ST2-MS1		الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها	
		التدريبات ::	
			Panduan penggunaan: 1 (1) 2 (2)
		(1) مَا مَعْنَى الْبَلَاغَةِ وَمَا فَايِدَةُ دِرَاسَتِهَا ؟	
	نموذج الإجابة: ✓ البلاغة هي إلقاء الكلام بعبارة صحيحة فصيحة. ✓ وفائدة دراستها هي لمعرفة إعجاز القرآن.		
		Ruangan arahan dan terjemahan	
			6 5 1 4

Rajah 4.15: Paparan Subtopik Latihan

8. Paparan ujian

T1-ST3-MS1		الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها	
		الامتحان ::	
		Bahagian ujian ini terdiri daripada 5 soalan aneka pilihan. Anda dikehendaki memilih SATU sahaja jawapan dengan mengklik tetikus pada pilihan jawapan yang dikehendaki.	
		SELAMAT MENJAWAB!	
			4
			3 1 2

Rajah 4.16: Paparan Subtopik Ujian (Pengenalan)

T1-ST3-MS2	:: الامتحان ::	الوحدة الأولى : البلاغة وعلومها
	<p>(1) يَهْتَمُّ بِالْمَحْسَنَاتِ لَفْظِيَّةً وَمَعْنَوِيَّةً وَهِيَ التَّعْرِيفُ لِجُلْمٍ _____ .</p> <p style="text-align: right;"> أ. المَعَانِي ب. البَيَان ج. البَدِيع </p>	
	<p>Ruangan maklum balas jawapan</p>	
	<p>2 </p>	

Rajah 4.17: Paparan Subtopik Ujian (Soalan Ujian)

Bagi memberikan gambaran yang lebih jelas berkenaan keseluruhan papan cerita perisian ini, pengkaji telah menyediakan jadual bilangan muka surat berdasarkan kod untuk setiap topik dan subtopik yang ada dalam perisian ini. Jadual muka surat tersebut dapat dilihat sepertimana jadual yang tertera di bawah.

Jadual 4.3: Jadual Bilangan Muka Surat Papan Cerita Berdasarkan Kod

BIL	TOPIK	SUB TOPIK	BILANGAN MUKA SURAT
1	MU		1
		SMU 1	1
		SMU 2	1
		SMU 3	1
2	T1	MST	1

		ST1	6
		ST2	3
		ST3	6
3	T2	MST	1
		ST1	8
		ST2	3
		ST3	6
4	T3	MST	1
		ST1	5
		ST2	3
		ST3	6
5	T4	MST	1
		ST1	7
		ST2	3
		ST3	6
6	T5	MST	1
		ST1	10
		ST2	3
		ST3	6
JUMLAH MUKA SURAT			90

4.3.2.2 Penggunaan Elemen Multimedia Dalam Reka Bentuk Perisian

Berdasarkan reka bentuk papan cerita di atas, pengkaji telah mengenal pasti dan mengklasifikasikan elemen multimedia yang digunakan, spesifikasinya serta fungsi utama setiap elemen multimedia tersebut. Kesemua elemen multimedia ini akan diaplikasikan semasa proses pembangunan prototaip. Klasifikasi berkenaan elemen multimedia, spesifikasi serta fungsinya dapat dilihat seperti dalam jadual 4.4 berikut.

Jadual 4.4: Elemen Multimedia, Spesifikasi dan Fungsinya Dalam Perisian

Elemen Multimedia	Spesifikasi	Fungsi
Teks	Fon Arab Fon roman	Paparan teks utama Paparan teks terjemahan Paparan teks arahan Paparan teks butang
Grafik	Grafik statik	Ikon Simbol Bebutang Grafik latar Ilustrasi peta minda dan jadual
Audio	Audio muzik suntingan Audio rakaman	Audio muzik latar Audio penerangan Audio bebutang
Animasi	Animasi 2D	Animasi bebutang

4.3.2.3 Penggunaan Elemen Interaktif Dalam Reka Bentuk Perisian

Selain penggunaan elemen multimedia, perisian ini juga menggunakan elemen interaktif sebagai asas pembinaannya. Ini bagi memastikan perisian yang direka bentuk lebih menarik, efektif dan berkesan. Hal ini kerana dengan adanya elemen interaktif ini, pengguna berupaya mengawal isi kandungan selain dapat mengeratkan lagi perkaitan

antara perisian yang dibina dengan pengguna (Janudin, 2009: 225). Dalam perisian ini, elemen interaktif yang digunakan lebih berkait rapat dengan penggunaan tetikus. Jadual 4.5 berikut merupakan klasifikasi elemen interaktif yang digunakan dalam proses reka bentuk papan cerita seterusnya diaplikasikan semasa proses pembangunan prototaip.

Jadual 4.5: Elemen Interaktif Dalam Perisian

Fungsi Tetikus	Aktiviti	Kesan
<i>Mouse Click</i>	Aktiviti akan berlaku selepas tetikus diketik	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi • Bebutang audio • Grafik atau menu <i>pop-up</i> • Pautan grafik • Pautan teks
<i>Mouse Over</i>	Aktiviti akan berlaku semasa kursor berada di atas sesuatu objek seperti bebutang dan teks	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi • Grafik dan menu <i>pop-up</i> • Pautan grafik • Pautan teks

4.3.3 Pembangunan Prototaip

Pembangunan prototaip merupakan suatu proses penghasilan prototaip bagi sesebuah perisian. Dalam proses ini, semua elemen-elemen utama yang telah direka bentuk dalam fasa sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih praktikal sama ada dengan bantuan sistem bahasa pengaturcaraan, pengarangan dan

sebagainya (Jamalludin, Baharuddin & Zaidatun, 2001: 34). Dalam kajian ini, proses pembangunan prototaip diperlukan untuk menghasilkan sebuah prototaip perisian pembelajaran balaghah yang diberi nama “Balaghah Arab” dan akan digunakan sebagai instrumen kajian. Dengan adanya protototaip Balaghah Arab ini, kesemua elemen multimedia dan interaktif serta kandungan perisian dapat dinilai keberkesanannya. Akan tetapi, pembangunan prototaip dalam kajian ini hanya melibatkan topik pertama sahaja memandangkan konsep dan penggunaan elemen multimedia bagi setiap topik adalah sama.

Untuk membangunkan prototaip perisian Balaghah Arab, pengkaji menggunakan perisian Adobe Flash Professional CS5 sebagai perisian utama untuk membangunkan prototaip dan perisian audio Adobe Sound Booth CS5 untuk merakam dan mengedit audio yang digunakan dalam perisian ini. Secara umumnya, pembangunan prototaip Balaghah Arab ini dijalankan dalam dua proses:

- Proses menyediakan bahan-bahan multimedia yang akan digunakan dalam perisian. Bahan-bahan multimedia tersebut termasuklah teks, audio atau kesan bunyi dan grafik bagi bebutang dan ikon.
- Proses membangunkan halaman-halaman kerja dalam dokumen Flash berpandukan papan cerita dan mengintegrasikan semua bahan-bahan multimedia yang telah disediakan ke dalam halaman-halaman tersebut.

Sebelum pengkaji mendokumentasikan hasil pembangunan prototaip Balaghah Arab, di sini pengkaji telah membuat klasifikasi terlebih dahulu berkenaan ciri-ciri elemen multimedia yang digunakan dalam prototaip tersebut seperti dalam jadual 4.6 berikut.

Jadual 4.6: Ciri-Ciri Elemen Multimedia Dalam Prototaip

Perkara	Ciri-Ciri
Jenis fon dan saiz	Jenis Fon Roman: Zero Twos Century Gothic Trajan Pro Calibri Saiz fon: mengikut kesesuaian Jenis Fon Arab: Traditioanal Arabic Ae_AlHor Ae_AlMateen Ae_Dimnah Ae_Granada Saiz fon: mengikut kesesuaian
Reka bentuk grafik	Ikon, bebutang dan susun atur paparan
Elemen animasi	Animasi simbol
Warna	Warna halaman: coklat
Audio dan kesan bunyi	Ikon, bebutang, audio muzik latar dan audio penerangan
Susun atur bahan dalam halaman	Mempunyai bingkai di sekeliling halaman, ruang utama di tengah-tengah dan ruang terjemahan dan arahan di bawahnya
Interaktiviti	<i>Mouse click</i> dan <i>mouse over</i>




1. Pembangunan Menu Utama

Menu utama merupakan halaman pertama bagi perisian Balaghah Arab ini sebelum para pengguna memasuki halaman-halaman yang lain. Dalam menu utama ini, terdapat ruang utama di tengah-tengah halaman yang terdiri daripada kombinasi teks Arab dan teks Roman untuk menunjukkan tajuk bagi perisian ini. Di bahagian atas

halaman terdapat teks Arab yang menunjukkan ucapan selamat datang dalam bahasa Arab. Seterusnya, dalam halaman menu utama ini juga terdapat beberapa ikon dan bebutang yang mempunyai peranan tertentu. Di sebelah kanan halaman terdapat lima bebutang yang akan membawa pengguna ke halaman topik pembelajaran Balaghah. Di sebelah kiri halaman pula, terdapat ikon yang berfungsi untuk memberi maklumat berkenaan perisian kepada para pengguna. Selain itu, terdapat juga audio pengenalan di halaman menu utama ini dan ianya boleh dikawal oleh ikon yang telah disediakan. Kebanyakan ikon dan bebutang ini mempunyai grafik, *tooltips* dan kesan bunyi yang tertentu bagi menjadikan menu utama perisian ini lebih menarik dan interaktif. Jadual 4.7 berikut menunjukkan ikon dan bebutang yang terdapat di dalam halaman menu utama manakala rajah 4.18 menunjukkan paparan sebenar menu utama. Rajah 4.19, 4.20 dan 4.21 pula menunjukkan halaman bagi setiap pautan pada menu utama.

Jadual 4.7: Ikon dan Bebutang Dalam Menu Utama

Simbol	Penerangan
	Informasi Berkenaan Perisian
	Objektif Pembelajaran Perisian
	Panduan Menggunakan Ikon dan Simbol
	Keluar Dari Perisian

	Mendengar Audio Pengenalan
	Menutup Audio Pengenalan
	Pautan Ke Topik Pembelajaran



Rajah 4.18: Paparan Sebenar Menu Utama



Rajah 4.19: Paparan Sebenar Pengenalan Perisian



Rajah 4.20: Paparan Sebenar Objektif Perisian



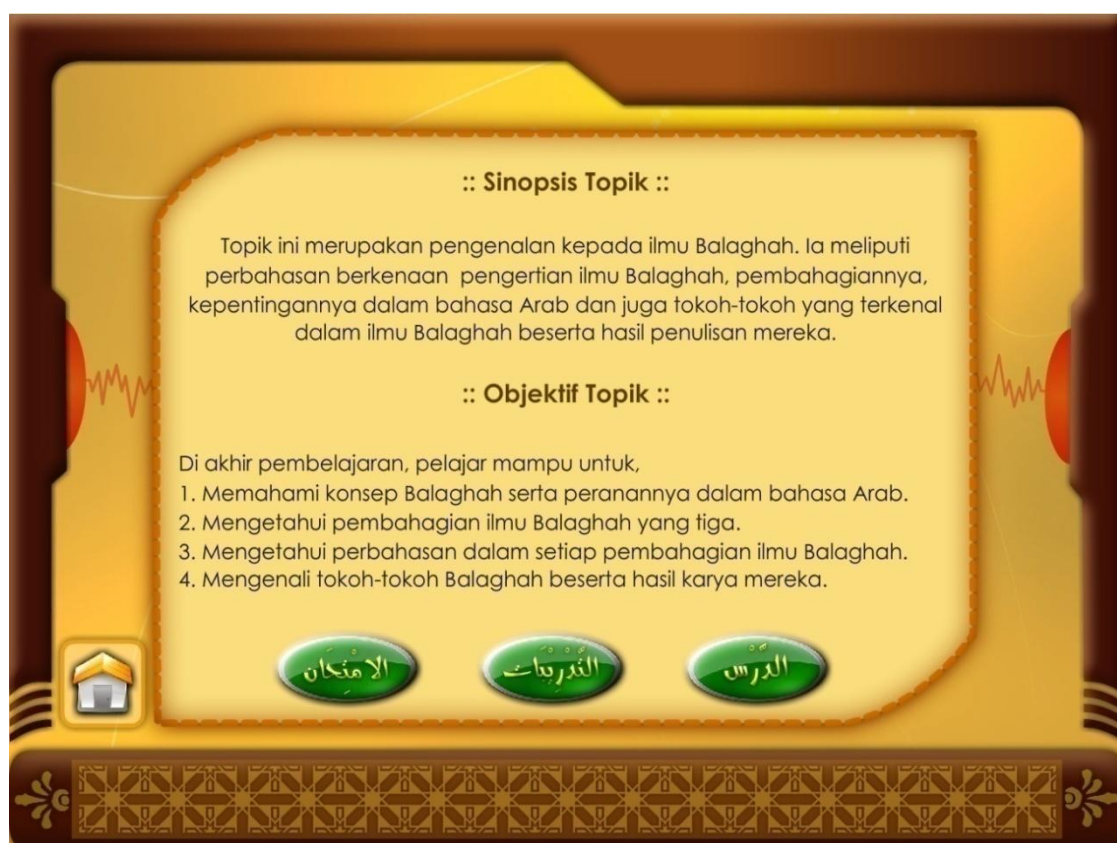
Rajah 4.21: Paparan Sebenar Panduan Menggunakan Ikon dan Bebutang

2. Pembangunan Topik Pertama
 - 1) Pembangunan Menu Topik Pertama

Apabila pengguna menekan butang topik pembelajaran, mereka akan mula memasuki halaman menu topik tersebut. Di halaman ini, terdapat teks di bahagian tengah halaman menu topik yang menjelaskan berkenaan sinopsis dan objektif pembelajaran topik. Halaman ini juga mempunyai tiga butang yang akan membawa pengguna ke halaman subtopik, iaitu halaman pelajaran, latihan dan ujian. Selain itu, halaman ini juga mempunyai ikon keluar untuk kembali ke halaman menu utama perisian. Jadual 4.8 berikut menunjukkan ikon dan bebutang yang terdapat di dalam halaman menu topik manakala rajah 4.22 menunjukkan paparan sebenar menu topik.

Jadual 4.8: Ikon dan Bebutang Dalam Menu Topik

Simbol	Penerangan
	Pautan ke Pelajaran
	Pautan ke Latihan
	Pautan ke Ujian
	Keluar ke Menu Utama





Rajah 4.22: Paparan Sebenar Menu Topik

2) Pembangunan Subtopik Pelajaran

Setelah pengguna menekan butang pelajaran, mereka akan mula memasuki halaman pelajaran untuk memulakan sesi pembelajaran topik. Di halaman ini, terdapat teks di bahagian tengah halaman menu topik yang terdiri daripada contoh-contoh, kesimpulan topik pembelajaran dan peta minda bagi keseluruhan topik. Halaman ini mempunyai beberapa ikon dan butang iaitu untuk arahan penggunaan, nombor arahan penggunaan, ikon terjemahan, audio penerangan, info tambahan dan glosari. Halaman ini juga mempunyai ikon keluar untuk kembali ke halaman topik disamping terdapat butang untuk undur ke halaman sebelumnya dan juga butang untuk maju ke halaman berikutnya. Kebanyakan daripada ikon dan bebutang ini mempunyai grafik dan *tooltips* bagi memudahkan pengguna memahami fungsi setiap ikon dan bebutang tersebut. Jadual 4.9 berikut menunjukkan ikon dan bebutang yang terdapat di dalam halaman subtopik pelajaran manakala rajah 4.23 menunjukkan paparan sebenar subtopik pelajaran, manakala rajah 4.24 dan 4.25 menunjukkan paparan bagi kesimpulan dan peta minda pelajaran.

Jadual 4.9: Ikon dan Bebutang Dalam Menu Subtopik

Simbol	Penerangan
	Arahan Penggunaan
	Nombor Arahan Penggunaan

	Terjemahan
	Audio Penerangan
	Info Tambahan
	Glosari
	Keluar ke Topik
	Undur ke Belakang
	Maju ke Hadapan

الوَحْدَةُ الْأُولَى : الْبَلَاغَةُ وَعِلْمُهَا - عِلْمُ الْمَعَانِي

:: الْأَمْثَلَةُ ::

(١) اَطْلُبُ الْعِلْمَ مِنْ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

التالي < ٢ > السابق

Rajah 4.23: Paparan Subtopik Contoh Pelajaran

الوَحْدَةُ الْأُولَى : الْبَلَاغَةُ وَعِلْمُهَا

:: الْخُلَاصَةُ ::

(١) الْبَلَاغَةُ : إِقَاءُ الْكَلَامِ بِعِبَارَةٍ صَحِيحَةٍ فَصِيحَةٍ

(٢) عِلْمُ الْمَعَانِي : تَقْسِيمُ الْكَلَامِ إِلَى خَبْرِيٍّ وَإِنْشَائِيٍّ

(٣) عِلْمُ الْبَيَانِ : تَقْسِيمُ الْكَلَامِ إِلَى حَقِيقِيٍّ وَمَجَازِيٍّ

(٤) عِلْمُ الْبَدِيعِ : يَهْتَمُّ بِالْمُحَسِّنَاتِ لَفْظِيَّةٍ وَمَعْنَوِيَّةٍ

التالي < ٥ > السابق

Rajah 4.24: Paparan Subtopik Kesimpulan Pelajaran



Rajah 4.25: Paparan Subtopik Peta Minda Pelajaran

3) Pembangunan Subtopik Latihan

Sekiranya pengguna menekan butang ujian, mereka akan mula memasuki halaman subtopik latihan. Di halaman ini, terdapat teks di bahagian tengah halaman yang terdiri daripada soalan-soalan ujian beserta jawapannya. Halaman ini mempunyai beberapa ikon dan butang iaitu untuk arahan penggunaan, nombor arahan penggunaan dan juga contoh jawapan. Halaman ini juga mempunyai ikon keluar untuk kembali ke halaman topik disamping terdapat butang untuk undur ke halaman sebelumnya dan juga butang untuk maju ke halaman berikutnya. Setiap ikon dan bebutang ini mempunyai grafik dan *tooltips* tersendiri bagi memudahkan pengguna memahami fungsi setiap ikon dan bebutang tersebut. Jadual 4.10 berikut menunjukkan ikon dan bebutang yang terdapat di dalam halaman subtopik latihan manakala rajah 4.26 menunjukkan paparan sebenar subtopik latihan.

Jadual 4.10: Ikon dan Bebutang Dalam Subtopik Latihan

Simbol	Penerangan
	Arahan Penggunaan
	Nombor Arahan Penggunaan
	Info Tambahan
	Contoh Jawapan
	Keluar ke Topik
	Undur ke Belakang
	Maju ke Hadapan







Rajah 4.26: Paparan Subtopik Latihan

4) Pembangunan Subtopik Ujian

Jika pengguna menekan butang ujian pula, mereka akan mula memasuki halaman subtopik ujian. Di halaman ini, terdapat teks di bahagian tengah halaman yang menunjukkan tentang panduan ujian, soalan-soalan ujian beserta tiga pilihan jawapan. Halaman ini mempunyai beberapa bebutang iaitu butang untuk memulakan sesi ujian, ikon keluar ke topik, butang undur ke belakang dan juga butang maju ke halaman berikutnya. Jadual 4.11 berikut menunjukkan ikon dan bebutang yang terdapat di dalam halaman subtopik ujian manakala rajah 4.27 dan rajah 4.28 menunjukkan paparan sebenar subtopik ujian.

Jadual 4.11: Ikon dan Bebutang Dalam Subtopik Ujian

Simbol	Penerangan
	Mula
	Keluar ke Topik
	Undur ke Belakang
	Maju ke Hadapan



Rajah 4.27: Paparan Subtopik Ujian



Rajah 4.28: Paparan Subtopik Soalan Ujian

Keseluruhan halaman prototaip perisian Balaghah Arab ini dapat dilihat di dalam CD perisian Balaghah Arab yang telah dilampirkan dalam **Lampiran D**.

4.4 Penutup

Dalam bab ini, pengkaji telah menyentuh lima fasa pertama dalam model ASSURE iaitu melibatkan fasa analisis pengguna, fasa penentuan objektif, fasa pemilihan kaedah, media dan bahan pembelajaran, fasa penggunaan media dan bahan yang dipilih dan juga fasa penglibatan pelajar melalui latihan dan ujian. Daripada lima fasa tersebut, pengkaji telah membahagikan perbincangan kepada dua proses utama iaitu proses analisis utama perisian dan proses reka bentuk aplikasi.

Dalam proses analisis utama perisian, pengkaji telah menyentuh berkenaan analisis pengguna, penentuan objektif pembelajaran dan pemilihan kaedah, media serta bahan sumber pembelajaran manakala penglibatan pelajar melalui ujian dan latihan pula telah dijelaskan di dalam fasa pemilihan kaedah. Seterusnya pengkaji menerangkan berkenaan proses reka bentuk aplikasi yang merangkumi proses reka bentuk informasi, reka bentuk interaksi dan seterusnya melibatkan pembangunan prototaip perisian Balaghah Arab.

Setelah melalui kesemua lima fasa dalam model ASSURE, pengkaji mendapati bahawa objektif pertama kajian iaitu mereka bentuk alternatif pembelajaran ilmu balaghah tingkatan empat telah dicapai apabila pengkaji telah berjaya mereka bentuk modul perisian pembelajaran balaghah tingkatan empat yang menjadi alternatif kepada pembelajaran balaghah secara tradisional yang menggunakan buku teks. Selain itu, pengkaji juga telah mencapai objektif kedua kajian iaitu mengenal pasti elemen teknologi multimedia dan interaktif yang digunakan dalam perisian pembelajaran Balaghah dengan terhasilnya papan cerita (*storyboard*) perisian pembelajaran Balaghah Arab. Melalui papan cerita ini, elemen-elemen multimedia dan interaktif yang digunakan dalam perisian Balaghah Arab tersebut dapat diklasifikasikan spesifikasi serta fungsinya. Di akhir bab ini, sebuah prototaip perisian pembelajaran balaghah tingkatan empat yang diberi nama Balaghah Arab telah dibangunkan untuk dinilai di dalam fasa yang berikutnya.

BAB 5

PENILAIAN PERISIAN

5.1 Pengenalan

Dalam bab ini akan dijelaskan berkenaan proses penilaian yang dilakukan ke atas prototaip perisian Balaghah Arab yang telah siap dibangunkan. Proses penilaian prototaip ini akan melibatkan proses penyediaan soal selidik dan juga prosedur pengumpulan data. Seterusnya, di akhir bab ini akan dibincangkan berkenaan analisis data dan dapatan hasil daripada penilaian yang telah dijalankan.

5.2 Penilaian Perisian

Fasa terakhir dalam model ASSURE melibatkan fasa penilaian di mana prototaip yang telah siap dibangunkan akan dinilai keberkesanannya. Penilaian dibuat adalah bertujuan untuk mendapatkan maklum balas daripada pengguna berkenaan keberkesanan sesebuah perisian itu. Berdasarkan model ASSURE, proses penilaian hanya dibuat di fasa terakhir proses reka bentuk dalam erti kata lain selepas sesebuah perisian itu siap dibangunkan. Oleh itu, kajian ini hanya melibatkan penilaian sumatif sahaja untuk mendapatkan maklum balas daripada pengguna berkenaan keberkesanan prototaip perisian Balaghah Arab yang telah siap dibangunkan. Penilaian sumatif yang dibuat ini menggunakan pendekatan secara tinjauan dengan membuat tadbiran secara berkumpulan terhadap pengguna. Daripada tinjauan ini, data berkenaan maklum balas pengguna terhadap prototaip perisian Balaghah Arab akan diperolehi dengan menggunakan kaedah soal selidik dengan menggunakan borang soal selidik yang

diedarkan kepada pengguna selepas selesai menggunakan prototaip perisian Balaghah Arab tersebut.

Pengkaji telah membahagikan borang soal selidik kepada dua bahagian utama iaitu bahagian latar belakang bagi mendapatkan maklumat berkenaan latar belakang pengguna seperti jantina, aliran dan sebagainya manakala bahagian kedua pula adalah berkenaan penilaian terhadap prototaip perisian Balaghah Arab. Bahagian ini telah dibahagikan kepada dua bahagian iaitu bahagian yang menyentuh berkenaan kandungan perisian dan juga bahagian berkenaan persembahan perisian. Kedua-dua bahagian ini merupakan bahagian yang terpenting dalam soal selidik ini kerana maklumat yang diperolehi daripada bahagian inilah yang akan menentukan keberkesanan prototaip perisian Balaghah Arab yang dibangunkan. Ini kerana bahagian pertama akan menunjukkan penilaian responden terhadap kandungan perisian manakala bahagian kedua pula akan menunjukkan penilaian responden terhadap kaedah penyampaian perisian yang melibatkan penggunaan elemen multimedia, interaktif dan sebagainya.

5.2.1 Penyediaan Borang Soal Selidik

Dalam kajian ini, borang soal selidik merupakan instrumen penting untuk mendapatkan data. Borang soal selidik yang digunakan semasa sesi penilaian perisian ini adalah bertujuan untuk menilai keberkesanan perisian Balaghah Arab yang telah dibangunkan. Borang soal selidik tersebut telah dibahagikan kepada dua bahagian utama. Bahagian pertama adalah berkenaan maklumat latar belakang pengguna seperti jantina, tingkatan dan aliran untuk diisi oleh pelajar manakala bidang dan tempoh pengalaman dalam bidang pula untuk diisi oleh pakar. Bahagian kedua adalah berkenaan penilaian terhadap prototaip perisian Balaghah Arab yang terbahagi kepada dua bahagian. Bahagian pertama adalah menyentuh berkenaan kandungan perisian

manakala bahagian kedua adalah berkenaan persembahan perisian. Oleh kerana hanya satu topik sahaja dinilai, maka pernyataan bagi kedua-dua bahagian ini lebih tertumpu kepada kandungan dan persembahan topik sahaja. Berikut merupakan pernyataan yang dinyatakan di bahagian kandungan perisian:

1. Rangka kandungan jelas
2. Objektif pembelajaran jelas.
3. Kandungan topik memenuhi sukatan Balaghah Bahasa Arab Tinggi tingkatan empat.
4. Kandungan topik disusun dengan teratur.
5. Penerangan kandungan topik mencukupi.
6. Contoh yang diberikan di dalam topik adalah pelbagai.
7. Bahan tambahan (latihan dan ujian) disediakan.
8. Maklumat tambahan (info, glosari dan peta minda) menambahkan maklumat berkenaan topik
9. Kandungan topik dalam perisian membantu untuk lebih memahami topik tersebut.
10. Keseluruhan kandungan topik adalah memuaskan.

Pernyataan bagi bahagian persembahan perisian pula adalah seperti berikut:

1. Reka bentuk skrin menarik.
2. Penggunaan fon untuk teks adalah jelas.
3. Grafik yang dipersembahkan adalah menarik.
4. Warna yang digunakan adalah menarik.
5. Audio yang digunakan berkesan dalam memahami kandungan.
6. Interaktiviti (*roll over* dan klik bebutang) adalah memadai.

7. Pautan ke setiap subtopik dan laman yang dikehendaki adalah mudah.
8. Ikon dan simbol mudah difahami.
9. Panduan perisian adalah jelas.
10. Keseluruhan persembahan topik adalah memuaskan.

Pilihan jawapan bagi kesemua pernyataan ini adalah menggunakan 5 skala *likert* yang terdiri daripada:

1. Sangat tidak setuju.
2. Tidak setuju.
3. Tidak pasti.
4. Setuju.
5. Sangat setuju.

5.2.2 Prosedur pengumpulan data

Dalam kajian ini, beberapa prosedur telah ditetapkan untuk menjalankan proses pengumpulan data. Prosedur pengumpulan data yang ditetapkan tersebut adalah seperti berikut:

1. Pemilihan responden.

Pengkaji telah memilih responden yang terdiri daripada 76 orang pelajar tingkatan empat di Maktab Mahmud Alor Setar Kedah. Mereka terdiri daripada pelajar dari aliran pengajian yang berbeza mengikut prestasi pelajaran di peringkat Penilaian Menengah Rendah (PMR) iaitu dari aliran sains (9A), perakaunan (minimum 4A) dan ekonomi. Dalam erti kata lain, kesemua responden ini dipilih daripada pelajar-pelajar yang terdiri daripada tiga peringkat iaitu pelajar cemerlang (aliran sains), sederhana (perakaunan) dan lemah (ekonomi). Pengkaji memilih responden dari aras akademik yang berbeza bagi

memastikan perisian yang dibangunkan adalah sesuai untuk semua peringkat pelajar terutama pelajar yang dikategorikan sebagai lemah. Oleh itu, pemilihan responden dari aras akademik yang berbeza amat penting di dalam kajian ini supaya maklum balas yang diperolehi adalah merangkumi semua peringkat pelajar. Bagi mendapatkan maklum balas dari aspek yang berbeza, tiga orang pakar bahasa Arab turut dijadikan responden dalam kajian ini. Pemilihan pakar juga adalah bertujuan untuk mendapatkan maklum balas yang lebih tepat.

Demografi responden dalam kalangan pelajar mengikut jantina dan aliran adalah seperti ditunjukkan dalam jadual 5.1 manakala demografi responden dalam kalangan pakar pula dapat dilihat dalam jadual 5.2.

Jadual 5.1: Demografi Responden Dalam Kalangan Pelajar

Demografi		Bilangan
Jantina	Lelaki	26 (34.2%)
	Perempuan	50 (65.8%)
Aliran	Sains	26 (34.2%)
	Perakaunan	16 (21.1%)
	Ekonomi	34 (44.7%)

Jadual 5.2: Demografi Responden Dalam Kalangan Pakar

Demografi		Bilangan
Jantina	Lelaki	2 (66.7%)
	Perempuan	1 (33.3%)
Bidang	Bahasa Arab	3 (100 %)
Pengalaman	5-10 tahun	2 (66.7%)
	11-15 tahun	1 (33.3%)

2. Tempat dan tempoh masa.

Proses pengumpulan data telah dibuat di makmal komputer Maktab Mahmud Alor Setar Kedah. Proses pengumpulan data ini dibuat sebanyak 3 sesi mengikut aliran para pelajar. Setiap sesi akan mengambil masa 35 minit iaitu bersamaan dengan satu sesi pengajian di sekolah tersebut. Tempoh masa ini termasuklah proses penerangan pengendalian perisian, proses penggunaan perisian oleh responden dan juga proses penilaian perisian menggunakan borang soal selidik yang diedarkan.

3. Kaedah pengendalian penilaian.

Sebelum memulakan proses penilaian, pengkaji terlebih dahulu membuat penerangan serba ringkas kepada responden berkenaan proses penilaian yang akan dijalankan. Penerangan yang dibuat adalah berkaitan dengan tujuan penilaian, kaedah penggunaan perisian Balaghah Arab dan beberapa perkara berkenaan borang soal selidik. Penerangan ini dibuat bagi memastikan proses penilaian dapat dijalankan dengan baik dan sempurna.

4. Kaedah pemprosesan dan penganalisan data.

Setelah data dikutip, pengkaji menyusun data tersebut bagi memudahkan gerak kerja semasa proses analisis nanti. Data dikumpulkan berdasarkan aliran responden sama ada dari aliran sains, perakaunan atau ekonomi. Data daripada pakar juga dikumpulkan di dalam satu kumpulan untuk dianalisis. Kesemua data tersebut kemudiannya akan dimasukkan ke dalam sistem SPSS mengikut item masing-masing untuk dianalisis. SPSS ini akan menghasilkan keputusan mengikut keperluan pengkaji untuk dibincangkan.

5.2.3 Analisis Data

Berikut merupakan keputusan analisis data yang telah diperolehi daripada proses penilaian yang telah dijalankan. Data tersebut telah dianalisis dalam bentuk peratusan dan min bagi setiap item dan akan diperjelaskan berpandukan jadual untuk memudahkan lagi kefahaman.

5.2.3.1 Kandungan Perisian

1. Rangka kandungan jelas

Topik di dalam prototaip perisian Balaghah Arab telah dibahagikan kepada tiga skop iaitu pelajaran, latihan dan ujian. Berdasarkan jadual 5.3, maklum balas daripada responden dalam kalangan pelajar mendapati sebanyak 68.4% daripada keseluruhan pelajar sangat bersetuju bahawa rangka kandungan prototaip adalah jelas, diikuti pula dengan 18.4% pelajar bersetuju dan sebanyak 13.2% daripada mereka adalah tidak pasti. Manakala min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 4.55.

Jadual 5.3: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Rangka Kandungan Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	10	13.2	13.2	13.2
Setuju	14	18.4	18.4	31.6
Sangat Setuju	52	68.4	68.4	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.55

Bagi maklum balas pakar pula, sebanyak 100% telah dicatatkan apabila kesemua mereka sangat bersetuju bahawa rangka kandungan topik adalah jelas. Ini menyebabkan min keseluruhan bagi item ini adalah sebanyak 5. Ini dapat dilihat dalam jadual 5.4 berikut.

Jadual 5.4: Taburan Penilaian Pakar Bagi Rangka Kandungan Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean = 5

2. Objektif pembelajaran jelas

Terdapat empat objektif pembelajaran topik telah ditentukan untuk dicapai oleh pengguna setelah tamat pembelajaran topik dalam prototaip perisian Balaghah Arab. Berdasarkan jadual 5.5 berikut, sebanyak 65.8% pelajar sangat bersetuju bahawa objektif topik adalah jelas, diikuti dengan 31.6% pelajar bersetuju manakala 2.6% pelajar pula adalah tidak pasti. Min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 4.63.

Jadual 5.5: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Objektif Pembelajaran Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	2	2.6	2.6	2.6
Setuju	24	31.6	31.6	34.2
Sangat Setuju	50	65.8	65.8	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.63

Berdasarkan jadual 5.6, hasil maklum balas daripada pihak pakar pula mendapati kesemua mereka adalah sangat bersetuju bahawa objektif pembelajaran topik adalah jelas apabila mencatatkan peratusan sebanyak 100%. Ini menyebabkan min keseluruhan bagi item ini adalah sebanyak 5.

Jadual 5.6: Taburan Penilaian Pakar Bagi Objektif Pembelajaran Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

3. Kandungan topik memenuhi sukatan Balaghah Bahasa Arab Tingkatan Empat

Kandungan topik ialah kandungan bagi topik *البلاغة وعلوؤها* dalam prototaip perisian Balaghah Arab. Seperti yang ditunjukkan dalam jadual 5.7, sebanyak 76.3% pelajar sangat bersetuju bahawa kandungan topik adalah memenuhi sukatan balaghah BAT tingkatan empat. Seterusnya, sebanyak 18.4% bersetuju diikuti dengan 3.9% pula tidak pasti. Hanya 1.3% daripada mereka tidak bersetuju dengan item yang dikemukakan ini. Min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 4.7.

Jadual 5.7: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Kandungan Topik Memenuhi Sukatan Balaghah Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1.3	1.3	1.3
Tidak Pasti	3	3.9	3.9	5.3
Setuju	14	18.4	18.4	23.7
Sangat Setuju	58	76.3	76.3	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.7

Jadual 5.8 menunjukkan 100% pakar sangat bersetuju bahawa kandungan topik adalah memenuhi sukatan balaghah BAT tingkatan empat manakala min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 5.

Jadual 5.8: Taburan Penilaian Pakar Bagi Kandungan Topik Memenuhi Sukatan Balaghah Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

4. Kandungan topik disusun dengan teratur

Kebanyakan responden dalam kalangan pelajar sangat bersetuju bahawa kandungan topik disusun dengan teratur, iaitu sebanyak 77.6%. Ini diikuti pula dengan setuju sebanyak 19.7%, manakala peratusan bagi pendapat tidak pasti dan tidak setuju

adalah sama iaitu sebanyak 1.3%. Min bagi item ini adalah sebanyak 4.74. Keseluruhan peratus dan min dapat dilihat dalam jadual seperti berikut.

Jadual 5.9: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Kandungan Topik Disusun Dengan Teratur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1.3	1.3	1.3
Tidak Pasti	1	1.3	1.3	2.6
Setuju	15	19.7	19.7	22.4
Sangat Setuju	59	77.6	77.6	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.74

Item ini juga turut sama dipersetujui oleh kesemua pakar apabila ketiga-tiga mereka, iaitu bersamaan 100%, sangat bersetuju bahawa kandungan topik disusun dengan teratur manakala min bagi item ini adalah 5. Ia boleh dilihat melalui jadual 5.10 seperti berikut.

Jadual 5.10: Taburan Penilaian Pakar Bagi Kandungan Topik Disusun Dengan Teratur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

5. Penerangan kandungan topik mencukupi

Terjemahan dan audio telah digunakan untuk membuat penerangan terhadap kandungan topik. Berdasarkan jadual 5.11, peratusan tertinggi bagi item ini adalah

sebanyak 55.3%, iaitu mewakili pelajar yang sangat bersetuju bahawa penerangan kandungan topik mencukupi. 27.6% daripada pelajar tersebut bersetuju dengan kenyataan tersebut, diikuti dengan 9.2% pelajar tidak pasti manakala sebanyak 7.9% daripada responden memilih untuk tidak bersetuju. Min bagi item ini adalah sebanyak 4.3.

Jadual 5.11: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Penerangan Kandungan Topik Mencukupi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	6	7.9	7.9	7.9
Tidak Pasti	7	9.2	9.2	17.1
Setuju	21	27.6	27.6	44.7
Sangat Setuju	42	55.3	55.3	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.3

Bagi maklum balas pakar pula, sebanyak 33.3% daripada mereka bersetuju dengan kenyataan tersebut. Peratusan yang sama juga turut dikongsi bagi mewakili pakar yang masing-masing bersetuju dan tidak pasti terhadap kenyataan tersebut. Item ini memperoleh min sebanyak 4. Peratusan dan min ini boleh dilihat dalam jadual 5.12 berikut.

Jadual 5.12: Taburan Penilaian Pakar Bagi Penerangan Kandungan Topik Mencukupi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	1	33.3	33.3	33.3
Setuju	1	33.3	33.3	66.7
Sangat Setuju	1	33.3	33.3	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4

6. Contoh yang diberikan di dalam topik adalah pelbagai

Sepertimana yang ditunjukkan dalam jadual 5.13, peratus tertinggi bagi item ini ialah 65.8% bagi mewakili pelajar yang sangat bersetuju bahawa contoh yang diberikan di dalam topik adalah pelbagai. Kemudian, diikuti dengan 27.6% pelajar setuju, 3.9% tidak pasti manakala peratus bagi pelajar yang tidak setuju pula adalah sebanyak 2.6%. Min bagi item ini adalah 4.61.

Jadual 5.13: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Contoh Yang Diberikan Di Dalam Topik Adalah Pelbagai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	2.6	2.6	2.6
Tidak Pasti	3	3.9	3.9	6.6
Setuju	21	27.6	27.6	34.2
Sangat Setuju	50	65.8	65.83	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.61

Jadual di bawah menunjukkan peratus bagi pakar yang sangat bersetuju bahawa contoh yang diberikan di dalam topik pelbagai adalah sebanyak 33.3%, manakala pakar yang bersetuju dengan kenyataan tersebut pula ialah sebanyak 66.7%. Min bagi item ini pula mencatatkan bacaan sebanyak 4.33 seperti yang dijelaskan di dalam jadual di bawah.

Jadual 5.14: Taburan Penilaian Pakar Bagi Contoh Yang Diberikan Di Dalam Topik Adalah Pelbagai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	2	66.7	66.7	66.7
Sangat Setuju	1	33.3	33.3	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.33

7. Bahan tambahan/sokongan (latihan dan ujian) disediakan

Di dalam prototaip perisian Balaghah Arab juga turut disediakan latihan dan ujian selain daripada pelajaran topik. Kebanyakan pelajar sangat bersetuju bahan tambahan/sokongan seperti latihan dan ujian disediakan, iaitu sebanyak 76.3% seperti yang ditunjukkan dalam jadual 5.15. Peratusan pendapat yang bersetuju pula adalah sebanyak 19.7% dan sebanyak 3.9% adalah tidak pasti. Min yang dicatatkan pula ialah 4.72.

Jadual 5.15: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Bahan Tambahan/Sokongan (Latihan dan Ujian) Disediakan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	3	3.9	3.9	3.9
Setuju	15	19.7	19.7	23.7
Sangat Setuju	58	76.3	76.3	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.72

Bagi pendapat pakar pula, sebanyak 66.7% daripada mereka bersetuju dengan kenyataan tersebut. Peratusan bagi pendapat setuju pula adalah sebanyak 33.3%. Item ini memperolehi min sebanyak 4.67. Peratusan dan min ini adalah seperti yang tertera di dalam jadual 5.16 berikut.

Jadual 5.16: Taburan Penilaian Pakar Bagi Bahan Tambahan/Sokongan (Latihan dan Ujian) Disediakan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	33.3	33.3	33.3
Sangat Setuju	2	66.7	66.7	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

8. Maklumat tambahan (info, glosari dan peta minda) menambahkan maklumat pengguna berkenaan topik

Sepertimana yang ditunjukkan dalam jadual 5.17, peratus tertinggi bagi item ini ialah 57.9%, iaitu pendapat pelajar yang sangat bersetuju bahawa maklumat tambahan

seperti info, glosari dan peta minda dapat menambahkan lagi maklumat mereka berkenaan topik. Sebanyak 39.5% pelajar bersetuju dan hanya 2.6% sahaja pelajar yang tidak pasti . Min bagi item ini adalah 4.55.

Jadual 5.17: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Maklumat Tambahan (Info, Glosari dan Peta Minda) Menambahkan Maklumat Pengguna Berkenaan Topik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	2	2.6	2.6	2.6
Setuju	30	39.5	39.5	42.1
Sangat Setuju	44	57.9	57.9	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.55

Jadual di bawah menunjukkan sebanyak 66.7% pakar sangat bersetuju bahawa maklumat tambahan seperti info, glosari dan peta minda dapat menambahkan lagi maklumat berkenaan topik manakala sebanyak 33.3% bersetuju dengan kenyataan tersebut. Min bagi item ini mencatatkan bacaan sebanyak 4.67. Peratusan dan min dapat ditunjukkan seperti di dalam jadual di bawah.

Jadual 5.18: Taburan Penilaian Pakar Bagi Maklumat Tambahan (Info, Glosari dan Peta Minda) Menambahkan Maklumat Pengguna Berkenaan Topik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	33.3	33.3	33.3
Sangat Setuju	2	66.7	66.7	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

9. Kandungan topik dalam perisian membantu pengguna untuk lebih memahami topik tersebut

Sebanyak 52.6% pelajar sangat bersetuju bahawa kandungan topik dalam perisian membantu mereka untuk lebih memahami topik tersebut. Peratusan seterusnya pula sebanyak 42.1% mewakili pelajar yang bersetuju, diikuti dengan 3.9% pelajar tidak pasti dan 1.3% pula tidak bersetuju. Min bagi item ini menunjukkan nilai sebanyak 4.46. Peratusan dan min bagi item ini dapat ditunjukkan seperti dalam jadual 5.19.

Jadual 5.19: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Kandungan Topik Dalam Perisian Membantu Pengguna Untuk Lebih Memahami Topik Tersebut

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1.3	1.3	1.3
	Tidak Pasti	3	3.9	3.9	5.3
	Setuju	32	42.1	42.1	47.4
	Sangat Setuju	40	52.6	52.6	100.0
	Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.46

Menurut jadual 5.20 berikut, kesemua pakar sangat bersetuju dengan pernyataan bahawa kandungan topik dalam perisian membantu untuk lebih memahami topik tersebut. Ini menyebabkan min bagi item ini berjumlah 5.

Jadual 5.20: Taburan Penilaian Pakar Bagi Kandungan Topik Dalam Perisian Membantu Pengguna Untuk Lebih Memahami Topik Tersebut

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

10. Keseluruhan kandungan topik adalah memuaskan

Pernyataan ini menilai kandungan topik di dalam prototaip perisian Balaghah Arab berdasarkan tahap kepuasan responden. Berdasarkan jadual 5.21, hasil penilaian kepada pernyataan ini menunjukkan sebanyak 60.5% responden dalam kalangan pelajar sangat bersetuju bahawa keseluruhan kandungan adalah memuaskan. Sebanyak 36.8% pelajar bersetuju manakala peratusan bagi pelajar yang tidak pasti pula adalah sebanyak 2.6%. Min bagi penilaian ini mencatatkan bacaan sebanyak 4.58.

Jadual 5.21: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Keseluruhan Kandungan Topik Adalah Memuaskan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	2	2.6	2.6	2.6
Setuju	28	36.8	36.8	39.5
Sangat Setuju	46	60.5	60.5	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.58

Bagi maklum balas pakar pula, sebanyak 100% telah dicatatkan apabila kesemua mereka sangat bersetuju bahawa keseluruhan kandungan topik adalah memuaskan, menyebabkan min bagi item ini adalah sebanyak 5. Peratusan dan min bagi penilaian terhadap item ini boleh dilihat di dalam jadual 5.22 berikut.

Jadual 5.22: Taburan Penilaian Pakar Bagi Keseluruhan Kandungan Topik Adalah Memuaskan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

5.2.3.2 Persembahan perisian

1. Reka bentuk skrin menarik

Berdasarkan jadual 5.23, maklum balas daripada responden dalam kalangan pelajar mendapati sebanyak 57.9% daripada keseluruhan pelajar sangat bersetuju bahawa reka bentuk skrin menarik, diikuti pula dengan 32.9% pelajar bersetuju dan sebanyak 9.2% daripada mereka adalah tidak pasti. Manakala min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 4.49.

Jadual 5.23: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Reka Bentuk Skrin Menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	7	9.2	9.2	9.2
Setuju	25	32.9	32.9	42.1
Sangat Setuju	44	57.9	57.9	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.49

Bagi maklum balas pakar pula, sebanyak 100% telah dicatatkan apabila kesemua mereka sangat bersetuju bahawa reka bentuk skrin menarik. Ini menyebabkan min keseluruhan bagi item ini adalah sebanyak 5. Ini dapat dilihat dalam jadual 5.24 berikut.

Jadual 5.24: Taburan Penilaian Pakar Bagi Reka Bentuk Skrin Menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

2. Penggunaan fon untuk teks adalah jelas

Terdapat beberapa jenis fon untuk teks telah digunakan di dalam prototaip perisian Balaghah Arab. Berdasarkan jadual 5.25 berikut, sebanyak 75% pelajar sangat bersetuju bahawa penggunaan fon untuk teks adalah jelas, diikuti dengan 23.7% pelajar bersetuju manakala 1.3% pelajar pula tidak pasti. Min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 4.74.

Jadual 5.25: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Penggunaan Fon Untuk Teks Adalah Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	1	1.3	1.3	1.3
Setuju	18	23.7	23.7	25.0
Sangat Setuju	57	75.0	75.0	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.74

Berdasarkan jadual 5.26, hasil maklum balas daripada pihak pakar pula mendapati peratusan tertinggi bagi item ini ialah sebanyak 66.7% bagi mewakili pakar yang sangat bersetuju dengan pernyataan ini. Peratusan bagi pakar yang setuju pula adalah sebanyak 33.7%. Ini menyebabkan min keseluruhan bagi item ini adalah sebanyak 4.67.

Jadual 5.26: Taburan Penilaian Pakar Bagi Penggunaan Fon Untuk Teks Adalah Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	33.3	33.3	33.3
Sangat Setuju	2	66.7	66.7	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

3. Grafik yang dipersembahkan menarik

Grafik yang terdapat di dalam prototaip perisian Balaghah Arab adalah seperti ikon, bebutang dan simbol. Seperti yang ditunjukkan dalam jadual 5.27, sebanyak 47.4% pelajar sangat bersetuju bahawa grafik yang dipersembahkan menarik.

Seterusnya, sebanyak 39.5% bersetuju diikuti dengan 7.9% pula tidak pasti. Sebanyak 5.3% daripada mereka pula adalah tidak bersetuju. Min keseluruhan bagi item ini ialah sebanyak 4.29.

Jadual 5.27: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Grafik Yang Dipersembahkan Menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	4	5.3	5.3	5.3
Tidak Pasti	6	7.9	7.9	13.2
Setuju	30	39.5	39.5	52.6
Sangat Setuju	36	47.4	47.4	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.29

Jadual 5.28 menunjukkan 100% pakar sangat bersetuju bahawa grafik yang dipersembahkan menarik manakala min keseluruhan bagi item ini pula adalah sebanyak 5.

Jadual 5.28: Taburan Penilaian Pakar Bagi Grafik Yang Dipersembahkan Menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

4. Warna yang digunakan menarik

Sebahagian daripada responden dalam kalangan pelajar sangat bersetuju bahawa warna yang digunakan dalam prototaip perisian Balaghah Arab menarik, iaitu sebanyak 50%. Ini diikuti pula dengan setuju sebanyak 32.9%, manakala peratusan bagi pendapat tidak pasti pula adalah 15.8%. Peratusan bagi pelajar yang tidak bersetuju pula sebanyak 1.3%. Min bagi item ini mencatatkan bacaan sebanyak 4.32. Keseluruhan peratus dan min dapat dilihat dalam jadual seperti berikut.

Jadual 5.29: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Warna Yang Digunakan Menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1.3	1.3	1.3
Tidak Pasti	12	15.8	15.8	17.1
Setuju	25	32.9	32.9	50.0
Sangat Setuju	38	50.0	50.0	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.32

Item ini juga turut sama dipersetujui oleh kesemua pakar apabila ketiga-tiga mereka, iaitu bersamaan 100%, sangat bersetuju bahawa warna yang digunakan menarik manakala min bagi item ini adalah 5. Ia boleh dilihat melalui jadual 5.30 seperti berikut.

Jadual 5.30: Taburan Penilaian Pakar Bagi Warna Yang Digunakan Menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

5. Audio yang digunakan berkesan dalam memahami kandungan

Berdasarkan jadual 5.31, peratusan tertinggi bagi item ini adalah sebanyak 64.5%, iaitu mewakili pelajar yang sangat bersetuju bahawa audio yang digunakan berkesan dalam memahami kandungan. 23.7% daripada pelajar bersetuju dengan kenyataan tersebut, diikuti dengan 11.8% pelajar pula tidak pasti. Min bagi item ini ialah sebanyak 4.53.

Jadual 5.31: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Audio Yang Digunakan Berkesan Dalam Memahami Kandungan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	9	11.8	11.8	11.8
Setuju	18	23.7	23.7	35.5
Sangat Setuju	49	64.5	64.5	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.53

Bagi maklum balas pakar pula, 100% telah dicatatkan apabila kesemua pakar sangat bersetuju audio yang digunakan berkesan dalam memberikan pemahaman terhadap

kandungan perisian. Oleh itu, min yang dicatatkan bagi item ini ialah 4. Peratusan dan min boleh dilihat dalam jadual 5.32 berikut.

Jadual 5.32: Taburan Penilaian Pakar Bagi Audio Yang Digunakan Berkesan Dalam Memahami Kandungan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

6. Interaktiviti (seperti roll over, klik bebutang) adalah memadai

Elemen interaktif seperti roll over dan klik bebutang juga digunakan dalam prototaip perisian Balaghah Arab. Sepertimana yang ditunjukkan dalam jadual 5.33, peratus tertinggi bagi item ini ialah 43.4% bagi mewakili pelajar yang sangat bersetuju bahawa interaktiviti yang digunakan adalah memadai. Kemudian, diikuti dengan 38.2% pelajar bersetuju, 13.2% tidak pasti dan peratus bagi pelajar yang tidak bersetuju pula adalah sebanyak 5.3%. Min yang dicatatkan ialah sebanyak 4.2.

Jadual 5.33: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Interaktiviti (seperti Roll Over, Klik Bebutang) Adalah Memadai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	4	5.3	5.3	5.3
Tidak Pasti	10	13.2	13.2	18.4
Setuju	29	38.2	38.2	56.6
Sangat Setuju	33	43.4	43.4	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.2

Jadual di bawah menunjukkan peratusan bagi maklum balas pakar terhadap kenyataan berkenaan interaktiviti. Berdasarkan jadual tersebut, sebanyak 100% telah dicatatkan apabila kesemua mereka sangat bersetuju bahawa elemen interaktif yang digunakan adalah memadai. Oleh itu, min bagi item ini mencatatkan bacaan sebanyak 5.

Jadual 5.34: Taburan Penilaian Pakar Bagi Interaktiviti (seperti Roll Over, Klik Bebutang) Adalah Memadai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	100.0	100.0	100.0

Mean= 5

- Pautan ke setiap sub topik dan laman yang dikehendaki adalah mudah

Majoriti pelajar sangat bersetuju pautan ke setiap sub topik dan laman yang dikehendaki adalah mudah, iaitu sebanyak 55.3% seperti yang ditunjukkan dalam jadual 5.35. Peratusan pelajar yang bersetuju pula adalah sebanyak 30.3%. Sebanyak 9.2% pelajar adalah tidak pasti. Peratusan bagi pelajar yang tidak bersetuju pula sebanyak 5.3%. Min yang dicatatkan pula ialah sebanyak 4.36.

Jadual 5.35: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Pautan ke Setiap Subtopik dan Laman Yang Dikehendaki Adalah Mudah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	4	5.3	5.3	5.3
Tidak Pasti	7	9.2	9.2	14.5
Setuju	23	30.3	30.3	44.7
Sangat Setuju	42	55.3	55.3	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.36

Bagi pendapat pakar pula, sebanyak 66.7% daripada mereka bersetuju dengan kenyataan tersebut. Peratusan bagi pendapat sangat bersetuju pula adalah sebanyak 33.3%. Min yang diperolehi bagi item ini sebanyak 4.67. Peratusan dan min ini dapat dijelaskan di dalam jadual 5.36 berikut.

Jadual 5.36: Taburan Penilaian Pakar Bagi Pautan ke Setiap Subtopik dan Laman Yang Dikehendaki Adalah Mudah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	2	66.7	66.7	66.7
Sangat Setuju	1	33.3	33.3	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

8. Ikon dan simbol mudah difahami

Sebagaimana yang ditunjukkan dalam jadual 5.37, peratus tertinggi bagi item ini ialah 57.9%, iaitu pendapat pelajar yang sangat bersetuju bahawa ikon dan simbol mudah difahami. Sebanyak 35.5% pelajar bersetuju dan manakala 2.6% pelajar adalah tidak pasti. Sebanyak 3.9% pelajar tidak bersetuju bahawa ikon dan simbol mudah difahami. Min bagi item ini berjumlah 4.47.

Jadual 5.37: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Ikon dan Simbol Mudah Difahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	3.9	3.9	3.9
Tidak Pasti	2	2.6	2.6	6.6
Setuju	27	35.5	35.5	42.1
Sangat Setuju	44	57.9	57.9	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.47

Jadual di bawah menunjukkan sebanyak 66.7% pakar bersetuju bahawa ikon dan simbol dapat difahami dengan mudah manakala sebanyak 33.3% pula adalah sangat bersetuju. Min bagi item ini mencatatkan bacaan sebanyak 4.67. Peratusan dan min boleh dilihat di dalam jadual di bawah berikut.

Jadual 5.38: Taburan Penilaian Pakar Bagi Ikon dan Simbol Mudah Difahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	2	66.7	66.7	66.7
Sangat Setuju	1	33.3	33.3	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

9. Panduan perisian adalah jelas

Sebanyak 65.8% pelajar sangat bersetuju bahawa panduan perisian adalah jelas. Peratusan seterusnya yang dicatatkan adalah sebanyak 28.9% iaitu mewakili pelajar yang bersetuju, diikuti pula dengan 5.3% adalah tidak bersetuju. Min bagi item ini menunjukkan nilai sebanyak 4.61. Peratusan dan min bagi item ini dapat ditunjukkan seperti dalam jadual 5.39.

Jadual 5.39: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Panduan Perisian Adalah Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	4	5.3	5.3	5.3
Setuju	22	28.9	28.9	34.2
Sangat Setuju	50	65.8	65.8	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.61

Jadual 5.40 berikut menunjukkan sebanyak 66.7% pakar sangat bersetuju bahawa panduan perisian adalah jelas manakala pendapat yang bersetuju pula mencatatkan peratusan sebanyak 33.3%. Ini menyebabkan min bagi item ini berjumlah 4.67.

Jadual 5.40: Taburan Penilaian Pakar Bagi Panduan Perisian Adalah Jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	33.3	33.3	33.3
Sangat Setuju	2	66.7	66.7	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

10. Keseluruhan persembahan topik adalah memuaskan

Pernyataan ini merupakan kesimpulan secara keseluruhan bagi persembahan perisian. Berdasarkan jadual 5.41, majoriti para pelajar sangat bersetuju bahawa keseluruhan persembahan topik adalah memuaskan apabila peratusan yang diperolehi paling tinggi iaitu sebanyak 68.4%. Peratusan bagi pelajar yang bersetuju pula sebanyak 25% manakala 6.6% daripada keseluruhan pelajar adalah tidak pasti. Min bagi penilaian umum ini mencatatkan bacaan sebanyak 4.62.

Jadual 5.41: Taburan Penilaian Pelajar Bagi Keseluruhan Persembahan Topik Adalah Memuaskan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pasti	5	6.6	6.6	6.6
Setuju	19	25.0	25.0	31.6
Sangat Setuju	52	68.4	68.4	100.0
Total	76	100.0	100.0	

Mean= 4.62

Bagi maklum balas pakar terhadap penilaian keseluruhan persembahan topik pula mendapati bahawa sebanyak 66.7% adalah sangat bersetuju ianya memuaskan, manakala sebanyak 33.3% pula adalah bersetuju menyebabkan min yang diperolehi bagi penilaian keseluruhan persembahan ini ialah sebanyak 4.67. Peratusan dan min bagi penilaian keseluruhan persembahan ini boleh dilihat di dalam jadual 5.42 berikut.

Jadual 5.42: Taburan Penilaian Pakar Bagi Keseluruhan Persembahan Topik Adalah Memuaskan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	33.3	33.3	33.3
Sangat Setuju	2	66.7	66.7	100.0
Total	3	100.0	100.0	

Mean= 4.67

5.3 Perbincangan Dapatan Analisis

Setelah data yang telah dikumpulkan selesai dianalisis, perbincangan berkenaan dapatan analisis akan dibuat berdasarkan objektif penilaian yang dilakukan terhadap prototaip perisian Balaghah Arab. Penilaian yang dilakukan tersebut adalah bertujuan untuk mendapatkan maklum balas daripada responden yang terdiri daripada pelajar dan pakar berkenaan kandungan dan persembahan prototaip perisian Balaghah Arab. Hasil daripada perbincangan dapatan analisis ini, pengkaji akan membuat kesimpulan umum berkaitan dengan objektif ketiga kajian ini.

5.3.1 Dapatan Analisis Kandungan Perisian

Perbincangan dapatan analisis kandungan perisian dapat dibahagikan kepada dua aspek berdasarkan tujuan penilaian kandungan prototaip dibuat. Aspek pertama yang dibincangkan adalah berkenaan tujuan pertama penilaian kandungan perisian dibuat iaitu untuk menilai kandungan topik balaghah BAT tingkatan empat yang merupakan kandungan utama prototaip. Perbincangan berkenaan aspek ini melibatkan item 1 hingga 9. Aspek kedua yang dibincangkan pula melibatkan penilaian terhadap keseluruhan kandungan topik yang dipersembahkan dalam prototaip. Perbincangan ini melibatkan item terakhir di dalam borang soal selidik. Dapatan analisis kandungan perisian ini dibincangkan seperti berikut:

1. Kandungan topik balaghah adalah jelas, mencukupi serta membantu proses pembelajaran balaghah

Berdasarkan analisis data yang telah diperolehi bagi item 1 hingga 9 mendapati bahawa majoriti responden dalam kalangan pelajar bersetuju bahawa kandungan topik balaghah yang melibatkan rangka kandungan, objektif pembelajaran, susun atur,

penerangan, contoh, bahan dan maklumat tambahan adalah jelas, mencukupi serta dapat membantu dalam proses pembelajaran balaghah. Ini dapat dibuktikan berdasarkan jadual 5.43 apabila bacaan min keseluruhan bagi setiap item tersebut adalah tinggi. Dapatan ini juga dikuatkan lagi dengan penilaian pakar apabila min yang dicatatkan bagi setiap item tersebut juga adalah tinggi sepertimana yang ditunjukkan dalam jadual 5.44 berikut.

Jadual 5.43: Bacaan Min Bagi Penilaian Pelajar Terhadap Kandungan Topik Balaghah

ITEM	PERKARA	MIN
1	Rangka kandungan jelas	4.55
2	Objektif pembelajaran jelas	4.63
3	Kandungan topik memenuhi sukatan Balaghah Bahasa Arab Tinggi tingkatan empat	4.7
4	Kandungan topik disusun dengan teratur	4.74
5	Penerangan kandungan topik mencukupi	4.3
6	Contoh yang diberikan di dalam topik adalah pelbagai	4.61
7	Bahan tambahan (latihan dan ujian) disediakan	4.72
8	Maklumat tambahan (info, glosari dan peta minda) menambahkan maklumat berkenaan topik	4.55
9	Kandungan topik dalam perisian membantu untuk lebih memahami topik tersebut	4.46

Jadual 5.44: Bacaan Min Bagi Penilaian Pakar Terhadap Kandungan Topik Balaghah

ITEM	PERKARA	MIN
1	Rangka kandungan jelas	5
2	Objektif pembelajaran jelas	5
3	Kandungan topik memenuhi sukatan Balaghah Bahasa Arab Tinggi tingkatan empat	5
4	Kandungan topik disusun dengan teratur	5
5	Penerangan kandungan topik mencukupi	4
6	Contoh yang diberikan di dalam topik adalah pelbagai	4.33
7	Bahan tambahan (latihan dan ujian) disediakan	4.67
8	Maklumat tambahan (info, glosari dan peta minda) menambahkan maklumat berkenaan topik	4.67
9	Kandungan topik dalam perisian membantu untuk lebih memahami topik tersebut	5

2. Keseluruhan kandungan topik perisian adalah memuaskan

Item terakhir adalah bertujuan untuk menilai kandungan topik perisian secara keseluruhan. Hasil daripada analisis data yang ditunjukkan dalam jadual 5.45, mendapati bahawa min bagi item ini adalah tinggi, iaitu 4.58. Ini menunjukkan bahawa keseluruhan pelajar berpendapat kandungan topik perisian secara keseluruhannya adalah memuaskan. Hasil analisis data daripada penilaian pakar juga membuktikan bahawa kesemua pakar sangat berpuas hati terhadap keseluruhan kandungan topik perisian apabila min yang dicatatkan bagi item ini adalah 5. Min yang diperolehi ini dapat dilihat seperti dalam jadual 5.46.

Jadual 5.45: Bacaan Min Bagi Penilaian Pelajar Terhadap Keseluruhan Kandungan Topik Balaghah

ITEM	PERKARA	MIN
1	Keseluruhan Kandungan Topik Adalah Memuaskan	4.58

Jadual 5.46: Bacaan Min Bagi Penilaian Pakar Terhadap Keseluruhan Kandungan Topik Balaghah

ITEM	PERKARA	MIN
1	Keseluruhan Kandungan Topik Adalah Memuaskan	5

Daripada perbincangan berkenaan dapatan analisis kandungan perisian ini, pengkaji telah membuat kesimpulan bahawa kandungan topik balaghah tingkatan empat dalam prototaip perisian Balaghah Arab adalah di tahap yang memuaskan.

5.3.2 Dapatan Analisis Persembahan Perisian

Dapatan analisis persembahan perisian dibincangkan berdasarkan empat aspek penilaian yang dibuat ke atas persembahan prototaip perisian. Aspek-aspek tersebut adalah meliputi penggunaan elemen multimedia yang melibatkan item 1 hingga 5 dan penggunaan elemen interaktif bagi item 6 dan 7. Item 8 dan 9 pula berkenaan penilaian terhadap kemudahan yang disediakan dalam perisian manakala item terakhir adalah bertujuan untuk menilai secara keseluruhan persembahan prototaip perisian Balaghah Arab.

Berdasarkan analisis data yang dibuat, beberapa dapatan telah dikenal pasti dan dibincangkan seperti berikut:

1. Penggunaan elemen multimedia adalah menarik dan berkesan

Elemen-elemen yang digunakan dalam prototaip perisian Balaghah Arab termasuklah elemen teks, grafik, audio dan sedikit elemen animasi, tanpa melibatkan penggunaan elemen video. Berdasarkan item 1 hingga 5, aspek yang dinilai adalah merangkumi reka bentuk skrin, penggunaan fon bagi teks, grafik yang dipersembahkan, warna dan video yang digunakan.

Hasil daripada analisis data yang diperolehi daripada penilaian yang telah dilakukan mendapati bahawa elemen multimedia yang digunakan dalam prototaip perisian Balaghah Arab adalah menarik dan berkesan. Ini dapat dilihat berdasarkan jadual 5.47, yang menunjukkan bahawa kebanyakan responden dalam kalangan pelajar bersetuju terhadap item yang dinyatakan apabila min yang diperolehi bagi kesemua item tersebut adalah tinggi. Bagi mengukuhkan lagi dapatan ini, penilaian pakar juga diambil kira. Hasil daripada analisis data terhadap maklum balas pakar mendapati bahawa kesemua mereka bersetuju bahawa elemen multimedia yang digunakan menarik dan berkesan apabila min bagi item 1, 3, 4 dan 5 masing-masing mencatatkan bacaan yang tertinggi iaitu 5 manakala bagi item 2 bacaan min yang diperolehi pula ialah sebanyak 4.67. Bacaan min bagi kesemua item ini dapat dilihat di dalam jadual 5.48.

Jadual 5.47: Bacaan Min Bagi Penilaian Pelajar Terhadap Penggunaan Elemen Multimedia

ITEM	PERKARA	MIN
1	Reka bentuk skrin menarik.	4.49
2	Penggunaan fon untuk teks adalah jelas.	4.74
3	Grafik yang dipersembahkan adalah menarik.	4.29
4	Warna yang digunakan adalah menarik.	4.32
5	Audio yang digunakan berkesan dalam memahami kandungan.	4.53

Jadual 5.48: Bacaan Min Bagi Penilaian Pakar Terhadap Penggunaan Elemen Multimedia

ITEM	PERKARA	MIN
1	Reka bentuk skrin menarik.	5
2	Penggunaan fon untuk teks adalah jelas.	4.67
3	Grafik yang dipersembahkan adalah menarik.	5
4	Warna yang digunakan adalah menarik.	5
5	Audio yang digunakan berkesan dalam memahami kandungan.	5

2. Penggunaan elemen interaktif adalah mudah dan memadai

Selain elemen multimedia, elemen interaktif juga digunakan di dalam prototaip perisian Balaghah Arab. Antara bentuk interaktif yang digunakan berdasarkan item 6 dan 7 ialah melalui penggunaan *mouse over*, *mouse click* dan juga pautan untuk ke setiap subtopik dan laman yang dikehendaki.

Setelah data bagi kedua item tersebut dianalisis, pengkaji mendapati bahawa elemen interaktif yang digunakan di dalam prototaip perisian Balaghah Arab adalah mudah dan memadai. Dapatan ini diperolehi apabila majoriti responden sama ada dalam kalangan pelajar dan juga pakar bersetuju terhadap item 6 dan 7 yang melibatkan penilaian terhadap penggunaan elemen interaktif. Ini dapat dilihat apabila bacaan min bagi kedua-dua item tersebut adalah tinggi seperti yang ditunjukkan di dalam jadual 5.49 dan jadual 5.50.

Jadual 5.49: Bacaan Min Bagi Penilaian Pelajar Terhadap Penggunaan Elemen Interaktif

ITEM	PERKARA	MIN
1	Interaktiviti (<i>roll over</i> dan klik bebutang) adalah memadai.	4.2
2	Pautan ke setiap subtopik dan laman yang dikehendaki adalah mudah.	4.36

Jadual 5.50: Bacaan Min Bagi Penilaian Pakar Terhadap Penggunaan Elemen Interaktif

ITEM	PERKARA	MIN
1	Interaktiviti (<i>roll over</i> dan klik bebutang) adalah memadai.	5
2	Pautan ke setiap subtopik dan laman yang dikehendaki adalah mudah.	4.33

3. Kemudahan yang disediakan dalam perisian jelas dan mudah difahami

Aspek lain yang turut dinilai dalam persembahan prototaip perisian Balaghah Arab ialah dari sudut kemudahan yang disediakan. Berdasarkan item 8 dan 9, kemudahan dalam prototaip perisian Balaghah Arab yang dinilai ialah dari sudut penggunaan ikon dan simbol serta panduan penggunaan.

Jadual 5.51 dan 5.52 menunjukkan min yang dicatatkan bagi item 8 dan 9. Berdasarkan jumlah min yang diperolehi daripada hasil maklum balas pelajar mendapati majoriti mereka bersetuju bahawa kemudahan yang disediakan dalam prototaip perisian Balaghah Arab jelas dan mudah difahami. Dapatan yang sama turut diperolehi daripada maklum balas pakar apabila min yang dicatatkan bagi kedua-dua item tersebut ialah 4.33 dan 4.67. Ini membuktikan bahawa kemudahan yang disediakan dalam prototaip perisian Balaghah Arab adalah jelas dan mudah difahami.

Jadual 5.51: Bacaan Min Bagi Penilaian Pelajar Terhadap Kemudahan Yang Disediakan Dalam Perisian

ITEM	PERKARA	MIN
1	Ikon dan simbol mudah difahami.	4.47
2	Panduan perisian adalah jelas.	4.61

Jadual 5.52: Bacaan Min Bagi Penilaian Pakar Terhadap Kemudahan Yang Disediakan Dalam Perisian

ITEM	PERKARA	MIN
1	Ikon dan simbol mudah difahami.	4.33
2	Panduan perisian adalah jelas.	4.67

4. Keseluruhan persembahan perisian memuaskan

Item terakhir ini bertujuan untuk mendapat maklum balas daripada responden berkenaan keseluruhan persembahan perisian Balaghah Arab yang melibatkan penggunaan elemen multimedia, elemen interaktif dan juga kemudahan yang disediakan. Hasil daripada analisis data yang ditunjukkan dalam jadual 5.53, mendapati bahawa min bagi item ini adalah tinggi, iaitu 4.62. Ini menunjukkan bahawa keseluruhan pelajar berpendapat kandungan persembahan perisian secara keseluruhannya adalah memuaskan. Hasil analisis data daripada penilaian pakar juga membuktikan bahawa kesemua pakar berpuas hati terhadap keseluruhan persembahan perisian apabila min yang dicatatkan bagi item ini agak tinggi iaitu 4.67 sepertimana yang ditunjukkan dalam jadual 5.54.

Jadual 5.53: Bacaan Min Bagi Penilaian Pelajar Terhadap Keseluruhan Persembahan Topik

ITEM	PERKARA	MIN
1	Keseluruhan persembahan topik adalah memuaskan.	4.62

Jadual 5.54: Bacaan Min Bagi Penilaian Pakar Terhadap Keseluruhan Persembahan Topik

ITEM	PERKARA	MIN
1	Keseluruhan persembahan topik adalah memuaskan.	4.67

Daripada perbincangan berkenaan dapatan analisis bagi persembahan perisian seperti di atas, pengkaji dapat menyimpulkan bahawa persembahan prototaip perisian Balaghah Arab yang melibatkan penggunaan elemen multimedia, elemen interaktif dan beberapa kemudahan lain berada di tahap yang memuaskan.

5.4 Penambahbaikan

Setelah proses penilaian terhadap prototaip perisian Balaghah Arab dilakukan, hasil daripada tinjauan pengkaji semasa proses penilaian dan maklum balas daripada responden mendapati bahawa terdapat beberapa kelemahan pada prototaip perisian Balaghah Arab dan perlu diperbaiki. Antara penambahbaikan yang perlu dilakukan terhadap prototaip tersebut ialah:

1. Menggunakan bebutang dan ikon yang lebih sesuai.
2. Penyusunan perenggan yang lebih kemas.
3. Menambahkan lagi penggunaan elemen animasi.
4. Menambahkan lagi *tooltips* bagi butang dan ikon tertentu.
5. Menambahkan lagi grafik di ruang yang kosong.

5.5 Penutup

Dalam bab ini telah dijelaskan berkenaan gerak kerja fasa terakhir dalam model reka bentuk instruksi ASSURE iaitu melibatkan proses penilaian dan semakan semula bahan. Antara aspek yang telah dibincangkan dalam proses penilaian perisian ialah penyediaan borang soal selidik dan juga prosedur pengumpulan data. Data yang dikumpulkan daripada proses penilaian telah diproses dan dianalisis menggunakan SPSS dan dibentangkan menggunakan jadual. Hasil daripada analisis data tersebut,

beberapa dapatan telah diperolehi dan seterusnya dibincangkan. Secara keseluruhannya, daripada maklum balas responden dalam penilaian prototaip perisian Balaghah Arab mendapati bahawa kandungan dan persembahan prototaip perisian Balaghah Arab berada di tahap yang memuaskan. Berdasarkan dapatan yang diperolehi ini, maka pengkaji dapat membuat kesimpulan bahawa pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia adalah berkesan. Berdasarkan tinjauan pengkaji semasa sesi penilaian dan maklum balas daripada responden terhadap prototaip perisian Balaghah Arab juga telah mengenal pasti beberapa kelemahan dan penambahbaikan perlu dibuat bagi menjadikan prototaip perisian Balaghah Arab lebih berkualiti dan berkesan.

BAB 6

DAPATAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

6.1 Pengenalan

Bab ini merupakan bab yang terakhir dalam kajian ini. Secara umumnya, bab ini merupakan kesimpulan dan rumusan daripada kajian yang telah dijalankan. Dalam bab ini diketengahkan dapatan kajian secara keseluruhan yang merangkumi dapatan semasa proses reka bentuk perisian dan selepas reka bentuk perisian. Seterusnya di akhir bab ini diberikan beberapa cadangan kajian untuk tindakan pihak yang berkenaan. Selain itu, cadangan untuk kajian lanjutan terhadap kajian yang telah dijalankan ini juga turut dibincangkan di dalam bab ini.

6.2 Perbincangan Dapatan Kajian

Setelah selesai melaksanakan kajian ini, beberapa dapatan kajian telah dapat dikenal pasti. Dapatan ini merupakan kesimpulan yang dapat dibuat oleh pengkaji sepanjang kajian ini dilaksanakan yang melibatkan semasa proses mereka bentuk perisian dan juga selepas perisian siap direka bentuk. Dapatan ini penting bagi menjelaskan persoalan-persoalan yang timbul di awal kajian ini. Perbincangan berkenaan dapatan kajian ini dapat dirumuskan seperti berikut:

6.2.1 Dapatan Kajian Semasa Reka Bentuk Perisian

Pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia merupakan alternatif yang cuba diperkenalkan oleh pengkaji. Untuk mereka bentuk modul perisian Balaghah Arab, beberapa proses telah dilaksanakan berdasarkan model reka bentuk instruksi ASSURE. Sepanjang proses mereka bentuk perisian tersebut, beberapa dapatan telah dikenalpasti dan dibincangkan seperti berikut:

1. Pemilihan model reka bentuk instruksi yang sesuai membantu memudahkan proses reka bentuk.

Dalam mereka bentuk dan membangunkan sebuah perisian pembelajaran, perkara penting yang perlu diutamakan oleh pereka bentuk atau pembangun adalah memilih reka bentuk instruksi yang mudah dan sesuai. Ini penting bagi memastikan proses reka bentuk dan pembangunan perisian tersebut dapat dilaksanakan dengan baik tanpa sebarang masalah. Dalam kajian ini, pengkaji telah menggunakan model reka bentuk instruksi ASSURE untuk mereka bentuk perisian pembelajaran Balaghah Arab tingkatan empat yang merupakan alternatif kepada kaedah pembelajaran Balaghah secara tradisional. Pemilihan model ASSURE ini kerana ianya mudah diaplikasi dalam proses reka bentuk perisian Balaghah Arab. Ini kerana model ASSURE mempunyai skala yang kecil dan lebih sesuai digunakan untuk merancang pengajaran di dalam bilik darjah.

Berdasarkan model ASSURE, proses reka bentuk perisian Balaghah Arab adalah seperti berikut:

- 1) Analisis pengguna
- 2) Penentuan objektif pembelajaran.
- 3) Pemilihan kaedah, media dan bahan sumber pembelajaran.

- 4) Penggunaan media dan bahan sumber pembelajaran.
- 5) Penglibatan pelajar.
- 6) Penilaian dan semakan semula bahan.

Berdasarkan model ASSURE ini, pengkaji telah membahagikannya kepada dua bahagian utama. Bahagian pertama terdiri daripada proses analisis utama kajian dan proses reka bentuk perisian. Secara keseluruhannya, bahagian pertama ini meliputi proses menganalisis pengguna, menentukan objektif pembelajaran, memilih kaedah, media dan bahan, menggunakan media dan bahan yang telah dipilih dan juga penglibatan pelajar. Kesemua proses ini telah dibincangkan dalam bab 4 iaitu, analisis dan reka bentuk aplikasi. Bahagian kedua pula merupakan perbincangan berkenaan fasa terakhir dalam model reka bentuk instruksi ASSURE, iaitu fasa penilaian dan pengubahsuaian. Proses penilaian dan semakan semula bahan ini meliputi penyediaan soal selidik, prosedur pengumpulan data dan juga analisis data dan dapatan daripada penilaian. Kesemua proses ini telah dibincangkan dalam bab 5, iaitu bab penilaian aplikasi.

2. Kaedah dan pendekatan yang sesuai perlulah dipilih dalam menyampaikan kandungan perisian.

Bagi memastikan perisian pembelajaran yang direka bentuk adalah berkesan dan kandungannya mudah difahami, kaedah dan pendekatan yang sesuai dalam penyampaian kandungan perisian perlu dipilih. Pemilihan kaedah dan pendekatan ini adalah berkait rapat dengan ciri-ciri pengguna yang disasarkan serta objektif pembelajaran yang ditetapkan. Dalam kajian ini,

beberapa kaedah dan pendekatan yang sesuai telah dipilih setelah ciri-ciri pengguna dan objektif pembelajaran ditentukan. Pendekatan dan kaedah tersebut adalah seperti berikut:

1) Pendekatan pengajaran bahasa secara induktif.

Pendekatan pengajaran secara induktif digunakan dalam perisian ini kerana pendekatan ini amat bersesuaian digunakan untuk pengajaran balaghah kerana kaedah ini lebih berpusatkan pelajar. Ini dapat dibuktikan apabila pengkaji mendapati pendekatan yang sama turut diguna pakai dalam buku teks BAT KBSM tingkatan empat dan lima khususnya dalam menyampaikan isi kandungan balaghah. Melalui pendekatan induktif ini, setiap topik balaghah dalam perisian ini akan dimulai dengan contoh-contoh terlebih dahulu, diikuti pula dengan huraian kepada setiap contoh tersebut dan seterusnya didatangkan di akhir pembelajaran berkenaan kesimpulan umum yang berkaitan dengan contoh-contoh yang telah diberikan.

2) Kaedah pengajaran bahasa secara terjemahan.

Kaedah pengajaran bahasa secara terjemahan dipilih kerana pengguna yang disasarkan adalah pelajar tingkatan empat dari pelbagai tahap samada cemerlang, sederhana dan lemah. Selain itu, balaghah juga merupakan subjek yang baru diperkenalkan kepada para pelajar tingkatan empat. Untuk memahami subjek tersebut dengan baik, mereka memerlukan satu kaedah pengajaran yang mudah dan berkesan. Oleh kerana terjemahan menggunakan bahasa ibunda merupakan asas dalam kaedah ini, maka pengkaji merasakan kaedah ini adalah amat sesuai dipilih untuk diaplikasikan dalam perisian ini.

3) Pendekatan PBBK secara tutorial dan latih tubi.

Pengkaji memilih pendekatan PBBK secara tutorial dan latih tubi untuk digunakan dalam perisian Balaghah Arab ini kerana bagi memastikan proses pembelajaran balaghah dapat berlaku secara dua hala dengan melibatkan penyertaan pelajar secara aktif. Pendekatan PBBK secara tutorial dipilih kerana pendekatan ini lebih bercorakkan bimbingan dan latihan manakala pendekatan secara latih tubi pula digunakan untuk meningkatkan kefahaman pelajar berkenaan sesuatu konsep dan kemahiran dalam setiap topik melalui ujian yang disediakan.

3. Elemen multimedia hendaklah sesuai dengan pengguna dan objektif perisian.

Elemen multimedia yang dipilih hendaklah sesuai dengan objektif dan ciri-ciri pengguna perisian agar perisian yang direka bentuk berkesan dan memuaskan pengguna. Pemilihan elemen multimedia dalam kajian ini telah dibuat selepas fasa analisis pengguna dan penentuan objektif pembelajaran, di mana faktor pemilihan bagi elemen multimedia ini adalah berdasarkan ciri-ciri pengguna yang disasarkan serta objektif pembelajaran yang ditentukan. Berdasarkan ciri-ciri pelajar dan objektif pembelajaran tersebut, maka pengkaji merasakan elemen multimedia yang sesuai digunakan dalam menyampaikan kandungan perisian Balaghah Arab ialah elemen teks, grafik, animasi dan audio. Selain itu, pengkaji juga memilih elemen interaktif untuk digunakan dalam perisian ini. Penggunaan elemen interaktif ini penting bagi menjadikan suasana pembelajaran lebih menyeronokkan dan berkesan. Hal ini kerana elemen

interaktif ini akan menjadikan pembelajaran berbentuk dua hala antara pelajar dengan perisian.

4. Bahan sumber pembelajaran hendaklah sesuai, menyeluruh dan memenuhi sukatan pelajaran yang telah ditetapkan KPM.

Dalam memastikan perisian yang direka bentuk berkesan, perkara utama yang perlu dititik beratkan adalah berkenaan kandungan atau bahan sumber pembelajaran dalam perisian tersebut. Perisian yang dapat membantu pelajar memahami topik atau subjek yang dipelajari adalah perisian yang mempunyai bahan sumber pembelajaran yang sesuai dengan tahap pelajar, bersifat menyeluruh dan sudah semestinya hendaklah memenuhi sukatan pelajaran yang telah ditetapkan oleh KPM.

Dalam kajian ini, pemilihan bahan sumber pembelajaran dibuat selepas analisis pelajar, penentuan objektif pembelajaran, pemilihan kaedah dan juga pemilihan media. Setelah ciri-ciri pelajar yang disasarkan telah dikenal pasti, objektif telah ditentukan, kaedah dan media telah dipilih, maka barulah proses pembinaan modul perisian Balaghah Arab tingkat empat dibuat. Ini bagi memastikan modul yang dibina adalah bersesuaian dengan pelajar, memenuhi objektif yang disasarkan, sesuai dengan kaedah yang telah dipilih di samping mudah diaplikasikan menggunakan elemen multimedia yang telah dipilih. Bagi memastikan modul yang dibina menyeluruh, pengkaji telah membahagikan kandungan setiap topik kepada tiga bahagian, iaitu kandungan untuk pelajaran, latihan dan juga ujian. Bagi memastikan kandungan pelajaran bersifat menyeluruh, pengkaji telah mempelbagaikan contoh yang diberikan sama ada menggunakan contoh daripada ayat al-Quran, pepatah Arab atau sebagainya.

Kesimpulan pelajaran, maklumat tambahan, glosari dan peta minda juga turut disediakan bagi memudahkan pelajar memahami topik yang dipelajari. Seterusnya, untuk memastikan modul perisian Balaghah Arab adalah memenuhi sukatan pelajaran yang telah ditetapkan oleh KPM, pengkaji telah merujuk terlebih dahulu huraian sukatan pelajaran Bahasa Arab Tinggi tingkatan empat yang telah dikeluarkan oleh BPK, KPM. Maklumat daripada huraian sukatan ini menjadi asas utama kepada pembinaan modul perisian Balaghah Arab.

6.2.2 Dapatan Kajian Selepas Reka Bentuk Perisian

Perbincangan berkenaan dapatan kajian selepas proses reka bentuk perisian adalah seperti berikut:

1. Reka bentuk kaedah pembelajaran alternatif bagi Balaghah Arab tingkatan empat

Salah satu daripada objektif utama kajian ini adalah untuk mereka bentuk alternatif pembelajaran balaghah BAT tingkatan empat yang lebih efektif dan menyeronokkan. Setelah melalui proses reka bentuk perisian pembelajaran balaghah berdasarkan model reka bentuk instruksi ASSURE, modul perisian pembelajaran Balaghah Arab telah berjaya direka bentuk dengan terhasilnya papan cerita perisian Balaghah Arab. Berdasarkan papan cerita yang telah dibina, pengkaji dapat mengenal pasti penggunaan elemen multimedia yang digunakan dalam perisian tersebut. Elemen-elemen multimedia yang digunakan tersebut adalah seperti elemen teks, grafik, audio, animasi dan interaktif. Selain itu, pengkaji juga telah membuat klasifikasi terhadap penggunaan setiap elemen multimedia dan interaktif yang digunakan dalam reka bentuk modul perisian Balaghah Arab. Klasifikasi ini penting bagi menjelaskan spesifikasi serta fungsi

setiap elemen multimedia dan interaktif yang digunakan kerana setiap elemen tersebut mempunyai spesifikasi dan fungsi yang tertentu.

2. Keberkesanan pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia.

Bagi menilai keberkesanan modul perisian Balaghah Arab ini, pengkaji telah membangunkan prototaip bagi salah satu daripada lima topik pembelajaran balaghah tingkatan empat untuk dinilai. Prototaip tersebut dibangunkan berdasarkan papan cerita yang telah dibina dan seterusnya diimplimentasikan dengan menggunakan CD-ROM (*Compact Disk-Read Only Memory*). Dapatan daripada penilaian tersebut mendapati bahawa kandungan dan persembahan perisian prototaip perisian Balaghah Arab adalah di tahap yang memuaskan.

Kandungan prototaip perisian Balaghah Arab didapati berada di tahap yang memuaskan apabila kebanyakan pelajar yang terdiri daripada pelbagai tahap pencapaian akademik berpendapat bahawa kandungan topik dalam perisian adalah memuaskan dan membantu mereka untuk lebih memahami topik pembelajaran. Dapatan ini juga turut disokong oleh pakar bahasa Arab yang turut bersetuju bahawa kandungan perisian adalah memuaskan. Hal ini kerana kandungan perisian tersebut dibina berlandaskan beberapa aspek penting seperti tahap pelajar, objektif pembelajaran, kaedah dan pendekatan serta media yang dipilih. Selain itu, beberapa aspek juga turut diambil kira dalam pembinaan kandungan perisian seperti kaedah susunan, penerangan topik, kepelbagaian contoh, penyediaan bahan sokongan seperti latihan dan ujian serta maklumat tambahan seperti info, glosari dan juga peta minda. Kesemua aspek ini amat penting dalam memastikan kandungan topik perisian adalah berkesan dan membantu para pelajar.

Hasil daripada penilaian terhadap persembahaan perisian pula mendapati bahawa persembahaan prototaip perisian Balaghah Arab juga berada di tahap yang memuaskan. Ini dapat dibuktikan hasil daripada penilaian yang telah dibuat mendapati bahawa kebanyakan pelajar dari pelbagai tahap pencapaian akademik bersetuju bahawa persembahaan perisian Balaghah Arab menarik dan memuaskan. Mereka juga bersetuju bahawa penggunaan elemen multimedia yang digunakan seperti teks, grafik, warna, audio, interaktiviti dan sedikit elemen animasi adalah menarik dan berkesan. Perkara yang sama juga turut didapati daripada maklum balas yang diterima daripada penilaian pakar. Oleh yang demikian, pengkaji dapat membuat kesimpulan bahawa perisian ini dapat menjadikan suasana pembelajaran balaghah menjadi lebih menarik dan menyeronokkan melalui gabungan penggunaan elemen-elemen multimedia dan interaktif secara kreatif. Secara tidak langsung, kesimpulan ini dapat membuktikan bahawa penggunaan elemen multimedia dan interaktif adalah sesuai dalam pembelajaran balaghah.

Pengkaji juga berpendapat bahawa beberapa aspek perlu diambil kira semasa menggunakan elemen-elemen multimedia ini seperti aspek reka bentuk skrin, penggunaan fon untuk teks, persembahan grafik, warna latar, penggunaan audio dan elemen interaktiviti, penggunaan ikon dan bebutang dan juga kemudahan panduan penggunaan. Kesemua aspek ini penting dalam membentuk suasana pembelajaran yang menarik dan menyeronokkan.

Hasil daripada dapatan yang diperolehi daripada penilaian yang dilakukan tersebut, pengkaji telah membuat kesimpulan bahawa pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia adalah berkesan. Kesimpulan ini

secara tidak langsung telah menjawab persoalan ketiga yang telah diketengahkan dalam kajian ini.

3. Keperluan pembangunan perisian bagi pembelajaran Balaghah Arab.

Daripada hasil reka bentuk perisian Balaghah Arab, pengkaji mendapati bahawa penggunaan teknologi multimedia adalah sesuai untuk pembelajaran balaghah. Ini dapat dibuktikan dengan analisis daripada maklum balas responden terhadap prototaip perisian Balaghah Arab yang mendapati bahawa penggunaan perisian yang menggabungkan modul balaghah dan elemen multimedia dapat menjadikan pembelajaran balaghah lebih efektif dan menyeronokkan. Oleh kerana kajian ini hanya tertumpu kepada proses reka bentuk sahaja, maka pengkaji merasakan adalah menjadi satu keperluan penting untuk membangunkan perisian pembelajaran Balaghah Arab yang lengkap untuk kegunaan para pelajar dan guru-guru. Proses pembangunan ini diperlukan berdasarkan perkara berikut:

- i. Mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran balaghah.
- ii. Menangani masalah kurang minat belajar balaghah dalam kalangan pelajar terutama pelajar yang lemah asas bahasa Arab.
- iii. Menambahkan lagi bahan pembelajaran bahasa Arab.
- iv. Sebagai sumber rujukan kepada sesiapa yang ingin mempelajari balaghah.

Pembangunan perisian ini boleh dilakukan dengan merujuk kepada papan cerita (*storyboard*) yang telah lengkap dibina dan diterangkan di dalam bab 4 (analisis dan reka bentuk perisian). Papan cerita perisian Balaghah Arab yang lengkap pula dapat dilihat dalam **Lampiran C**.

6.3 Cadangan Kajian

1. Cadangan kepada pelajar bahasa Arab

Pengkaji mencadangkan kepada para pelajar:

i. Mempelbagaikan bahan pembelajaran bahasa Arab.

Untuk menguasai kemahiran berbahasa Arab serta komponen-komponennya yang lain, para pelajar seharusnya perlu lebih bersifat kreatif dalam memilih bahan pembelajaran bahasa Arab. Para pelajar tidak seharusnya hanya semata-mata menggunakan buku teks sahaja untuk mempelajari bahasa Arab. Sebaliknya, mereka perlu lebih kreatif untuk mencari bahan yang pelbagai dalam pembelajaran bahasa Arab. Ini memandangkan pada hari ini sudah terdapat banyak bahan pembelajaran bahasa Arab samada yang berbentuk buku atau yang boleh didapati di internet. Sebagai contoh para pelajar boleh menggunakan kemudahan internet untuk mencari maklumat tambahan berkenaan bahasa Arab. Ini akan menambahkan lagi maklumat dan kefahaman para pelajar berkenaan topik-topik tertentu di dalam bahasa Arab. Para pelajar juga boleh menggunakan kemudahan e-learning untuk mempelajari bahasa Arab selain menggunakan perisian bahasa Arab yang ada di pasaran.

ii. Mewujudkan suasana pembelajaran bahasa Arab yang berterusan.

Pembelajaran bahasa Arab akan menjadi lebih berkesan sekiranya para pelajar tidak hanya tertumpu di sekolah, di dalam kelas dan bersama guru sahaja. Sebaliknya, mereka seharusnya cuba untuk menjadikan pembelajaran bahasa Arab bersifat berterusan bukan hanya sekadar di sekolah, malah mereka

juga boleh mewujudkan pembelajaran bahasa Arab bila-bila masa sahaja dan di mana-mana sama ada di rumah, di taman rekreasi atau di mana-mana sahaja. Hal ini kerana pembelajaran bahasa Arab memerlukan para pelajar sentiasa mempraktikkan penggunaan bahasa Arab supaya mereka akan lebih memahami seterusnya mampu untuk menggunakan bahasa Arab tersebut di dalam komunikasi harian mereka. Melalui penggunaan perisian pembelajaran bahasa Arab menggunakan CD-ROM contohnya, para pelajar dapat mempelajari bahasa Arab di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa yang mereka inginkan. Ini kerana sifat perisian tersebut yang kecil, ringan dan mudah dibawa menyebabkan para pelajar tidak mempunyai masalah untuk membawanya ke mana-mana sahaja. Kesannya, para pelajar dapat mewujudkan suasana pembelajaran bahasa Arab secara berterusan tanpa perlu hanya tertumpu kepada pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas sahaja.

iii. Memanfaatkan penggunaan komputer dan internet dalam pembelajaran bahasa Arab.

Tidak dapat dinafikan lagi pada zaman sekarang bahawa setiap rumah sudah memiliki sebuah komputer atau komputer riba. Malahan ada di antaranya yang mempunyai lebih dari satu unit komputer atau komputer riba. Kemudahan ini akan menjadi sia-sia sekiranya tidak dimanfaatkan dengan sebaiknya oleh pengguna terutamanya para pelajar. Penggunaan komputer dan internet dalam pembelajaran bahasa Arab mampu memberi kesan yang terbaik kepada pemahaman para pelajar sekiranya dimanfaatkan dengan sebaiknya. Para pelajar boleh menggunakan komputer untuk mempelajari bahasa Arab dengan menggunakan perisian bahasa Arab yang ada. Penggunaan internet dalam

pembelajaran bahasa Arab banyak memberi manfaat kepada para pelajar. Mereka boleh menggunakan internet untuk mencari bahan pembelajaran tambahan untuk memahami bahasa Arab dengan lebih mendalam. Amatlah rugi sekiranya para pelajar menghabiskan masa dengan menggunakan komputer dan internet hanya semata-mata untuk perkara yang tidak memberi manfaat dan faedah kepada pembelajaran mereka sebaliknya amat beruntung jika masa yang digunakan tersebut dimaafkan dengan sebaik-baiknya untuk pembelajaran.

2. Cadangan kepada guru bahasa Arab

Dicadangkan kepada guru yang mengajar bahasa Arab:

i. Mempelbagaikan bahan pengajaran bahasa Arab.

Kepelbagaian bahan pengajaran bahasa Arab akan membantu pelajar untuk lebih memahami pelajaran yang diajar oleh guru. Selain itu, bahan pengajaran yang pelbagai juga akan mengelak para pelajar daripada merasa bosan dan jemu untuk belajar. Sebagai contoh, penggunaan buku teks semata-mata dalam pengajaran bahasa Arab akan menyebabkan para pelajar cepat merasa bosan seterusnya menyebabkan hilang minat mereka untuk belajar bahasa Arab. Untuk mengelak situasi tersebut daripada berlaku, para guru haruslah lebih kreatif dengan mempelbagaikan bahan pengajaran. Para guru juga tidak semestinya hanya menggunakan buku teks semata-mata dalam kelas, akan tetapi mereka juga boleh menggunakan bahan-bahan bantuan yang lain seperti penggunaan kad flash, paparan slaid, bahan berasaskan audio dan video dan sebagainya. Selain itu, para guru juga digalakkan untuk membina sendiri bahan pengajaran yang dirasakan sesuai dengan kandungan dan ciri-ciri pelajarinya.

Ini kerana hanya guru sahaja yang memahami tahap pencapaian dan kecenderungan para pelajarnya. Oleh itu, berdasarkan tahap pencapaian dan kecenderungan tersebut, para guru boleh membina bahan pengajaran yang lebih sesuai dengan para pelajarnya. Dengan mempelbagaikan bahan dan kaedah pengajaran ini akan menambahkan lagi kefahaman pelajar terhadap pelajaran yang disampaikan di samping dapat menambahkan lagi minat mereka terhadap bahasa Arab.

ii. Menguasai ilmu teknologi multimedia.

Sejajar dengan arus perkembangan teknologi multimedia di zaman sekarang, penggunaan teknologi multimedia dalam bidang pendidikan tidak dapat dinafikan lagi kemestiannya. Sudah menjadi satu tuntutan kepada semua pihak terutamanya para guru untuk menguasai ilmu teknologi multimedia ini seterusnya mengaplikasikannya dalam pengajaran. Para guru haruslah menguasai ilmu teknologi ini dari peringkat asas lagi seperti kaedah penggunaan komputer, projektor, LCD dan sebagainya. Seterusnya para guru juga perlu menguasai perisian yang asas seperti penggunaan *Microsoft Office* seperti *Word*, *Excel*, *Power Point* dan sebagainya. Setelah mereka menguasai ilmu teknologi multimedia yang asas, mereka juga perlu menguasai perisian-perisian yang lain, yang dirasakan penting untuk membantu dalam proses P&P seperti *Adobe Flash*, *Dreamweaver* dan sebagainya. Penguasaan dalam ilmu teknologi multimedia sangat penting dalam memudahkan urusan para guru di samping dapat memastikan proses P&P di dalam kelas dapat dilaksanakan dengan mudah dan lebih berkesan.

iii. Menggunakan kemudahan makmal komputer untuk proses P&P.

Kebanyakan sekolah pada masa sekarang tidak kira sama ada di bandar mahupun di luar bandar mempunyai makmal komputer. Namun begitu, amat menyedihkan sekiranya makmal komputer tersebut hanya dibiarkan begitu sahaja tanpa dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Kebanyakan para guru lebih gemar untuk menggunakan kelas sahaja sebagai tempat untuk melakukan proses P&P. Sekiranya ditanya mengapa tidak menggunakan kemudahan makmal komputer tersebut, pelbagai alasan negatif diberikan. Justeru, adalah digalakkan kepada para guru bahasa Arab untuk menggunakan kemudahan makmal komputer di sekolah untuk tujuan P&P. Penggunaan makmal komputer dapat memberikan pelbagai manfaat kepada para guru dan pelajar. Selain dapat menggunakan kemudahan internet untuk mencari bahan P&P bahasa Arab, penggunaan makmal komputer juga dapat membentuk suasana pembelajaran baru yang lebih kondusif dan menarik. Ini akan memberikan semangat dan daya tarikan kepada para pelajar untuk mengikuti proses P&P bahasa Arab tanpa merasa bosan dan jemu.

3. Kementerian Pelajaran Malaysia/Jabatan Pendidikan Negeri/Pejabat Pendidikan Daerah

Cadangkan kepada pihak Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri dan Pejabat Pendidikan Daerah:

i. Menyediakan kursus teknologi multimedia kepada tenaga pengajar bahasa Arab.

Bagi memastikan para guru bahasa Arab mempunyai kemahiran dalam bidang teknologi multimedia, pihak yang bertanggungjawab seperti

Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri dan Pejabat Pendidikan Daerah perlulah menyediakan kursus intensif berkenaan teknologi multimedia kepada para guru bahasa Arab terutamanya guru yang mengajar di sekolah luar bandar. Kursus tersebut bolehlah dijalankan secara berperingkat bermula dengan peringkat awal, pertengahan dan seterusnya peringkat lanjutan. Ini bagi memastikan para guru tersebut dapat menguasai kemahiran teknologi multimedia dengan baik bermula dari peringkat yang asas sehingga peringkat yang lebih mendalam. Dengan adanya kursus seperti ini, para guru bahasa Arab akan dapat didedahkan dengan penggunaan teknologi multimedia untuk diimplikasikan dalam pendidikan bahasa Arab. Dengan pendedahan ini, diharapkan para guru dapat menjadikan teknologi multimedia sebagai medium utama dalam proses P&P bahasa Arab. Ini penting agar proses P&P bahasa Arab menjadi lebih menarik dan berkesan kepada para pelajar.

ii. Menyediakan kelengkapan teknologi pendidikan yang mencukupi.

Selain menyediakan kursus kepada para guru bahasa Arab, pihak Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pendidikan Negeri dan Pejabat Pendidikan Daerah juga perlu menyediakan kelengkapan teknologi pendidikan yang mencukupi di sekolah-sekolah terutama sekali di sekolah yang berada di luar bandar. Beberapa kelengkapan penting seperti komputer, projektor, LCD dan sebagainya perlu disediakan di setiap sekolah. Kelengkapan ini penting untuk digunakan oleh para guru bahasa Arab sebagai medium untuk proses P&P. Penyediaan makmal komputer yang lengkap juga penting kepada para guru dan pelajar bahasa Arab kerana dengan adanya makmal komputer para guru dapat menggunakan makmal komputer tersebut untuk mengadakan proses

P&P, mencari bahan tambahan untuk P&P manakala para pelajar pula dapat menggunakan kemudahan tersebut untuk belajar, mencari maklumat tambahan dan sebagainya. Ini penting bagi memastikan para guru dan pelajar terutama sekali di luar bandar tidak ketinggalan dalam menjadikan teknologi pendidikan sebagai medium utama untuk proses P&P.

6.4 Cadangan Kajian Lanjutan

Oleh kerana kajian ini hanya tertumpu kepada reka bentuk perisian pembelajaran balaghah tingkatan empat, maka di sini pengkaji mempunyai beberapa cadangan kajian lanjutan untuk diambil perhatian oleh semua pihak. Cadangan kajian lanjutan adalah seperti berikut:

1. Kajian berkaitan pembangunan perisian pembelajaran Balaghah Arab yang lengkap untuk tingkatan empat dan lima sama ada menggunakan CD-ROM atau melalui web.
2. Kajian berkenaan pembangunan persisian komponen bahasa Arab yang lain selain balaghah seperti kesusasteraan Arab, pepatah Arab dan sebagainya.

Kesemua cadangan di atas adalah untuk memastikan proses P&P bahasa Arab menjadi semakin menarik dan berkesan seterusnya dapat meningkatkan penguasaan bahasa Arab dalam kalangan para pelajar.

6.5 Penutup

Ilmu balaghah sangat penting kepada para pelajar yang mengambil matapelajaran Bahasa Arab Tinggi di peringkat SPM memandangkan ia merupakan salah satu komponen bahasa Arab yang termasuk di dalam sukatan pelajaran BAT dan turut dinilai dan diuji di dalam kertas peperiksaan BAT SPM. Oleh itu kaedah pembelajaran balaghah yang lebih efektif dan berkesan haruslah diperkenalkan kepada para pelajar agar mereka lebih berminat dan tertarik untuk mempelajari balaghah. Melalui kajian ini, kaedah pembelajaran balaghah berasaskan teknologi multimedia telah diperkenalkan. Sebuah modul perisian pembelajaran Balaghah Arab yang menggabungkan elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, audio dan interaktif telah direka bentuk. Hasil daripada penilaian terhadap prototaip perisian Balaghah Arab membuktikan bahawa pembelajaran balaghah menggunakan teknologi multimedia adalah berkesan dan sesuai digunakan dalam kalangan para pelajar. Oleh itu, adalah diharapkan agar kajian ini dapat memberi manfaat yang berguna kepada semua pihak terutama sekali kepada para pelajar demi untuk memastikan ketinggian dan keagungan bahasa al-Quran al-Karim terus dimartabatkan.