

PEMBANGUNAN APLIKASI ANDROID PEMBELAJARAN ASAS BAHASA ARAB

Ibrahim Youssef Abdelhamid

P92227@siswa.ukm.edu.my

Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi

Kaseh Abu Bakar

kaseh@ukm.edu.my

Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi

Suhaila Zailani @ Hj. Ahmad

suzail@ukm.edu.my

Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi

Hazrati Yahaya

hazrati87@salam.uitm.edu.my

Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA (UiTM,) Shah Alam

Bashasunnahar Puasa

abunaufal79@yahoo.com

Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA (UiTM,) Shah Alam

ABSTRAK

Perkembangan yang pesat dalam dunia teknologi dan komunikasi telah menyumbang secara langsung kepada proses pengajaran dan pembelajaran bahasa. Oleh itu, satu anjakan paradigma terhadap kaedah penyampaian dalam sistem pendidikan perlu dilaksanakan bagi memenuhi keperluan pendidikan abad ke-21. Namun kaedah penyampaian dalam pengajaran dan pembelajaran yang berlaku sekarang masih bersifat konvensional. Justeru itu, kajian ini bertujuan untuk membangunkan aplikasi android bagi mata pelajaran bahasa Arab sekolah rendah dengan memfokuskan kepada kemahiran mendengar dan juga kemahiran bertutur. Proses pembangunan aplikasi android ini adalah berpandukan model reka bentuk instruksi Hanafin dan Peck sebagai panduan aliran kerja dengan sedikit pengubahsuaian. Dapatan kajian menunjukkan satu prototaip aplikasi android asas bahasa Arab telah dibangunkan. Hasil pembangunan prototaip aplikasi android tersebut dinilai melalui kaedah kuantitatif. Soal selidik digunakan sebagai instrumen kajian dan data-data yang diperolehi daripada 30 orang guru bahasa Arab akan dianalisis dengan menggunakan perisian SPSS versi 21.0. Oleh itu, hasil analisis kajian

menunjukkan bahwa prototaip aplikasi android asas bahasa Arab yang dibangunkan perlu penambahbaikan bagi meningkatkan mutu prototaip aplikasi android tersebut dan penghasilan prototaip aplikasi android tersebut juga diharapkan dapat membantu para pelajar dalam kemahiran mendengar dan juga kemahiran bertutur.

Kata kunci : Pembangunan, aplikasi android, bahasa Arab, kemahiran mendengar & kemahiran bertutur

ANDROID APPLICATION DEVELOPMENT FOR LEARNING BASIC ARABIC LANGUAGE

ABSTRACT

The rapid development in the world of technology and communication has contributed directly to the teaching and learning process of the language. Therefore, a paradigm shift towards the delivery method in the education system needs to be implemented to meet the needs of the 21st century education. However, the delivery methods in teaching and learning process are still conventional. Hence, this study aimed to develop an android application for Arabic language subject in elementary schools by focusing on listening and speaking skills. This android app development process was based on the Hanafin and Peck instructional design model as a workflow guide with some modifications. The findings show that a prototype of basic Arabic language application has been developed. The prototype development of the android app were assessed through quantitative method. Questionnaire was used as a research instrument and the data obtained through 30 Arabic teachers were analyzed using the SPSS version 21.0 software. Therefore, the analysis of the study shows that the prototype of the basic Arabic-language android application needs to be improved in order to improve its quality and effecivness. The production of the android application prototype can also assist the students in listening skills as well as speaking skills of Arabic language.

Keywords: Development, Android Aplication, Arabic language, listening skills & Speaking skills.

Pengenalan

Dewasa ini, arus perkembangan teknologi semakin berkembang seiring dengan peredaran zaman. Senario ini menjadi petunjuk untuk menggerakkan Malaysia menuju negara maju yang membangun mengikut acuannya sendiri menjelang tahun 2020. Sistem pendidikan negara juga tidak terkecuali daripada mengikuti perkembangan semasa. Menyedari akan kepentingan perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) untuk generasi abad ke21, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) telah melancarkan inisiatif pembelajaran abad ke21 (PA21) ke seluruh negara.

Salah satu konsep yang terdapat dalam pendidikan abad ke-21 adalah *Creativity* iaitu guru-guru haruslah memasukkan unsur kreatif pada aktiviti, bahan dan semasa pangajaran dijalankan supaya pelajar-pelajar dapat berfikir secara kreatif. Unsur-unsur kreatif tersebut boleh dipersembahkan menerusi medium teknologi dan secara tidak langsung ia telah memenuhi tuntutan anjakan ke 7 iaitu memanfaatkan teknologi bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia seperti yang digariskan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

Salah satu sektor teknologi yang menjadi tumpuan dalam kalangan masyarakat adalah aplikasi mudah alih. Terdapat sekitar 1.3 juta aplikasi mudah alih yang diaktifkan setiap hari (Nydailynews, 2013). Aplikasi mudah alih tidak hanya terbatas pada satu bidang sahaja tetapi dengan wujudnya ilmu tanpa sempadan, aplikasi mudah alih dapat diaplikasikan dalam pelbagai cabang ilmu dan ini akan memberikan kemudahan kepada mereka yang ingin untuk terus belajar. Aplikasi mudah alih diujung jari hanya boleh dimuat turun dengan adanya jaringan internet. Pelbagai maklumat dalam talian maya dapat diterokai.

Namun pemanfaatan aplikasi android dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Arab masih terhad di Malaysia. Keadaan ini mungkin disebabkan aplikasi android yang bertepatan dengan kehendak kurikulum kurang di pasaran dan sukar untuk memperolehnya. Oleh itu, langkah penyelesaian perlu diambil dengan membangunkan aplikasi android bahasa Arab dengan mengintegrasikan elemen didik hibur seperti nyanyian, lakonan dan juga permainan.

Pernyataan Masalah

Secara umumnya, terdapat empat kemahiran yang penting dalam pengajaran bahasa iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Oleh itu, pengajaran bahasa Arab di Malaysia telah meletakkan matlamat membolehkan pelajar menguasai empat kemahiran bahasa tersebut (Zawawi Ismail et al., 2011). Namun begitu, penguasaan pelajar terhadap kemahiran bertutur masih berada pada tahap yang kurang memberangsangkan (Khairulzaman & Mohd Toib, 2011, Wan et al., 2012). Permasalahan dalam kemahiran bertutur bahasa Arab adalah disebabkan beberapa faktor dan ini adalah hasil daripada kajian yang telah dilakukan oleh para sarjana berkaitan dengan kemahiran pertuturan bahasa Arab dalam kalangan pelajar dan juga tenaga pengajar.

Faktor pelajar boleh dilihat daripada beberapa aspek. Aspek utama adalah disebabkan kekurangan kosa kata. Ia merupakan faktor utama yang menyebabkan pelajar tidak berjaya bertutur dengan lancar dan ini akan menyebabkan mesej yang ingin disampaikan tidak jelas (Gan, 2012). Kajian yang dilakukan oleh Abdul Rahman Abdullah (2009) mendapati 84.5% pelajar bersetuju bahawa kekurangan leksikal merupakan masalah utama yang menyebabkan mereka sukar untuk bertutur dalam bahasa Arab dengan lancar dan 79.7% mengatakan bahawa mereka sering terlupa kosa kata yang bersesuaian ketika bertutur bahasa Arab.

Di samping itu, terdapat perkara lain yang perlu diberi perhatian oleh pengkaji-pengkaji berkaitan dengan masalah kemahiran bertutur dalam bahasa kedua atau bahasa asing, iaitu tahap keyakinan pelajar ketika hendak bertutur bahasa Arab. Kajian Ghazali et al. (2010) mendapati bahawa terdapat sebahagian pelajar yang merasa malu dengan kelemahan diri dan mudah berputus asa akan menyebabkan mereka merasa rendah diri dan hilang keyakinan diri untuk bertutur dalam bahasa Arab.

Pemilihan pendekatan, strategi, kaedah, dan teknik pengajaran yang tepat mampu untuk membantu pelajar dalam meningkatkan penguasaan mereka dalam kemahiran bertutur bahasa Arab serta dapat memastikan aktiviti pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan menarik, sistematik, lancar dan menyeronokkan pelajar. Menurut Lickona (1991), pembelajaran dalam suasana begini akan memudahkan pelajar untuk menguasai kemahiran bertutur dengan lebih cepat. Namun penggunaan teknik yang hanya berfokus kepada beberapa teknik sahaja seperti teknik dengar ulang, dialog, soal jawab, korus, prosa dan tidak mempelbagaikan aktiviti

berbahasa akan mengganggu proses untuk meningkatkan penguasaan kemahiran bertutur bahasa Arab. Ini kerana setiap teknik dan aktiviti berbahasa yang digunakan mempunyai kekuatan dan kelemahan (Zawawi Ismail et al., 2011).

Pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berkesan dapat dihasilkan sekiranya guru memiliki sifat inovatif dan kreatif (Kamarul Azmi & Ab. Halim, 2007). Proses pengajaran akan menjadi mudah dan berkesan apabila menggunakan Bahan Bantu Mengajar (BBM). Kehadiran BBM dalam PdP menjadikan tugas tenaga pengajar menjadi lebih ringan dan seterusnya dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Namun begitu, amalan penggunaan BBM yang efektif ini masih belum dilaksanakan secara maksimum dalam kalangan tenaga pengajar (Rosni Samah, 2009) berikutan masa guru yang terhad.

Antara BBM yang mampu dapat membantu untuk meringankan tugas guru di samping menarik minat murid adalah BBM yang berasaskan multimedia (Maimum et al, 2017). Ini kerana pada abad ke 21 teknologi komputer, komunikasi, telefon pintar dan teknologi maklumat merupakan suatu yang diminati dan menarik perhatian generasi sekarang ini. Ini disebabkan kandungan yang dipaparkan dalam sesebuah perisian merupakan suatu yang logik dan ilmiah serta bersesuaian dengan zaman teknologi ini.

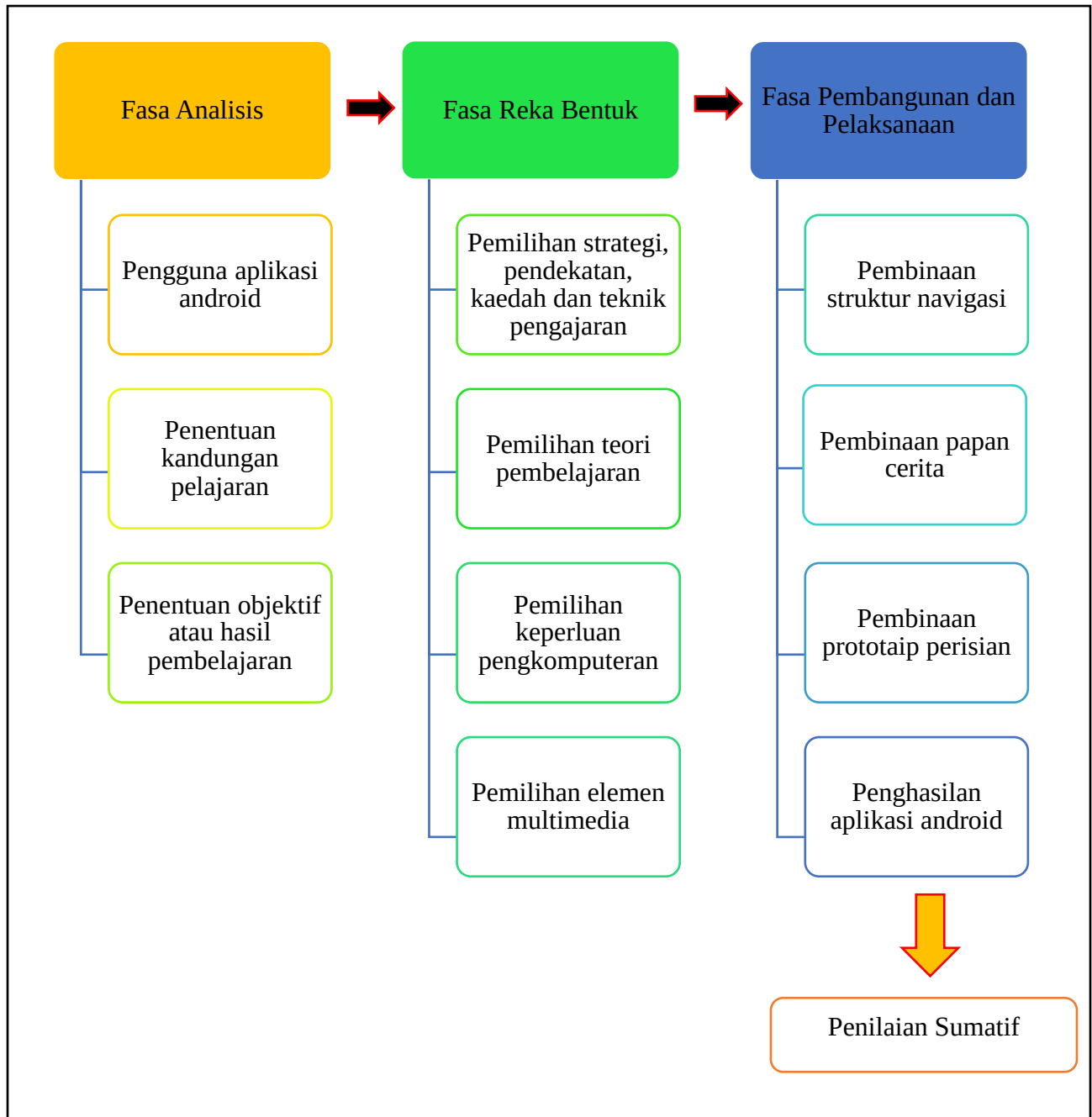
Tujuan dan Objektif Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk membangunkan aplikasi android asas bahasa Arab yang menerapkan komponen didik hibur seperti nyanyian, lakonan, permainan dan komponen-komponen yang menjurus ke arah penguasaan kemahiran mendengar dan bertutur bahasa Arab di dalam aplikasi tersebut. Secara khususnya, objektif kajian adalah seperti berikut:

1. Membangunkan satu prototaip aplikasi android asas bahasa Arab
2. Mengenalpasti keberkesanan aplikasi android asas bahasa Arab daripada perspektif guru-guru bahasa Arab.

Metodologi Kajian

Reka bentuk kajian pembangunan aplikasi android bahasa Arab dalam kajian ini berdasarkan model reka bentuk instruksi Hanafin dan Peck (1988) sebagai panduan aliran kerja dengan sedikit pengubahsuaian. Model ini mempunyai tiga fasa iaitu fasa analisis, fasa reka bentuk dan fasa pembangunan serta fasa perlaksanaan. Aliran kerja yang perlu dituruti bagi setiap fasa dalam model tersebut mengandungi beberapa komponen dalam pembangunan prototaip aplikasi android. Komponen-komponen yang terdapat dalam setiap fasa dibina berdasarkan rujukan pengkaji-pengkaji terdahulu (Baharuddin et al., 2002). Ia dapat diperlihatkan seperti dalam Rajah 1.



Rajah 1: Proses Pembangunan Prototaip Aplikasi Android berasaskan Model Hanafin & Peck (1988) dengan Sedikit Pengubahsuaian

Kajian ini merupakan satu kajian kuantitatif yang dijalankan dalam kalangan guru bahasa Arab dan ia melibatkan 30 orang responden. Responden-responden itu di pilih daripada enam buah sekolah di daerah Petaling iaitu Sekolah Kebangsaan Bandar Anggerik, Sekolah

Kebangsaan Seksyen 27 (2), Sekolah Kebangsaan Seksyen 6, Sekolah Kebangsaan Seksyen 4 dan Sekolah Kebangsaan Seksyen 7. Lima buah sekolah di daerah petaling dipilih kerana setiap sekolah mempunyai 5-6 orang guru untuk mata pelajaran bahasa Arab berbeza sekolah di daerah-daerah lain yang hanya mempunyai 1-2 orang guru sahaja. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah borang soal selidik. Satu set borang soal selidik diedarkan kepada guru-guru yang terpilih sebagai responden kajian. Borang soal selidik ini memfokuskan kepada keberkesanan aplikasi android asas bahasa Arab daripada perspektif guru-guru bahasa Arab. Data kajian ini dianalisis dengan menggunakan perisian SPSS bagi mendapatkan statistik diskriptif seperti kekerapan, min dan peratusan. Skala interpretasi yang digunakan bagi min dalam kajian ini adalah seperti berikut:

Jadual 1: Interpretasi Julat Min

Skor Min	Singkatan	Penjelasan
1.00 hingga 1.80	STS	Sangat Tidak Setuju
1.81 hingga 2.60	TS	Tidak Setuju
2.61 hingga 3.40	TP	Tidak Pasti
3.41 hingga 4.20	S	Setuju
4.21 hingga 5.00	SS	Sangat Setuju

Sumber : Ramlee & Norani (2007)

Pembangunan Aplikasi Android Bahasa Arab

Untuk membangunkan prototaip aplikasi android ini, perisian *Adobe Flash Professional CS6* digunakan sebagai tapak utama di samping penggunaan perisian-perisian lain seperti *After Effect CS6*, *Adobe Premier CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Audition CS6* dan *Microsoft Word 2013*. Pembangunan prototaip aplikasi android dimulai dengan dengan paparan menu utama. Paparan modul seterusnya terpulang kepada pengguna untuk menentukan arah penjelajahan terhadap kandungan prototaip aplikasi android. Kesemua modul dihubungkan antara satu sama lain menerusi paparan anataramuka dengan menu pilihan navigasi untuk mencapai mana-mana modul yang mereka mahu. Sekiranya pengguna mahu menamatkan

pembelajaran, mereka boleh menekan butang keluar untuk keluar daripada prototaip aplikasi android. Terdapat tujuh komponen utama dalam prototaip ini iaitu:

1. Pembinaan skrin pengenalan

Paparan skrin pengenalan dipaparkan sebaik sahaja skrin pembukaan dipersembahkan. Paparan skrin ini berbentuk kata-kata aluan yang ditujukan kepada pengguna. Kemudian, pengguna dibawa ke laman antaramuka yang seterusnya iaitu laman yang memaparkan keseluruhan tajuk yang terdapat dalam buku teks bahasa Arab tahun satu. Tetapi, hanya satu tajuk sahaja yang boleh dimainkan iaitu tajuk *Ahlan Wasahlan* dan penulisan teks tajuk tersebut dalam keadaan *bold* serta tajuk itu juga diterjemahkan ke dalam bahasa melayu melalui teks rumi dan teks jawi apabila penunjuk tetikus dilalukan (*mouse over*) pada tajuk tersebut. Persembahan skrin ini ditunjukkan pada rajah 1.



Rajah 1 : pembinaan skrin pengenalan

2. Pembinaan skrin menu utama

Paparan skrin menu utama mengandungi dua bingkai iaitu bingkai bawah yang menempatkan arahan, manakala bingkai tengah adalah ruangan yang memaparkan enam bebutang yang akan membawa pengguna ke menu-menu yang tertentu iaitu pembelajaran, kosa kata, nasyid, permainan, lakonan dan aktiviti. Bebutang keluar disediakan pada bingkai bawah bagi memudahkan pengguna untuk keluar daripada prototaip aplikasi android pada bila-bila masa

sahaja yang dikehendaki. Semua bebutang menu utama ini menggunakan elemen interaktiviti. Persembahan skrin ini ditunjukkan pada Rajah 2.



Rajah 2 : Pembinaan skrin menu utama

3. Pembinaan skrin pembelajaran

Menu pembelajaran merupakan bahagian yang utama dalam pembangunan prototaip aplikasi android. Persembahan skrin pembelajaran ini perlu ringkas, padat dan mudah difahami pengguna semasa proses pembelajaran. Susun atur kandungan dibuat dengan berhati-hati supaya tidak terlalu sesak pada halaman kandungan. Oleh itu, penyusunan atur kandungan ditumpukan kepada bebutang terlebih dahulu. Terdapat lima bebutang utama pada skrin pembelajaran yang ditempatkan pada bahagian kiri. Bebutang tersebut berfungsi sebagai bebutang kandungan pembelajaran dengan menggunakan elemen interaktif. Manakala satu bebutang iaitu bebutang keluar dan juga menu utama ditempatkan di bahagian bawah kanan. Setiap bebutang menggunakan teks yang mudah difahami dan pelajar yang menggunakannya akan dapat menjangkakan apakah maklum balas atau arah tujuan yang akan dilakukan oleh prototaip aplikasi android apabila dilaksanakan. Selain itu, terdapat audio yang membaca arahan teks yang tertera pada bahagian bawah skrin pembelajaran. Persembahan skrin ini ditunjukkan pada Rajah 3.



Rajah 3 : Pembinaan skrin pembelajaran

4. Pembinaan skrin kosa kata

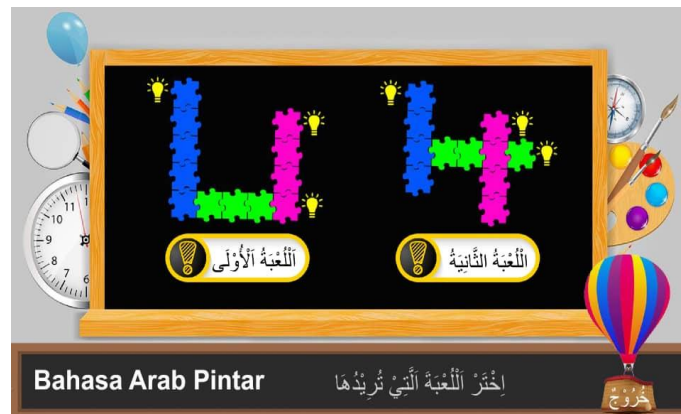
Menu kosa kata merupakan paparan kedua selepas paparan pembelajaran, walaubagaimanapun pengguna tetap diberi kebebasan dalam memilih mana- menu yang dikehendaki. Di dalam paparan ini, terdapat dua bebutang pada bahagian kiri iaitu bebutang kosa kata 1 dan bebutang kosa kata 2. Sebaik sahaja pengguna memasuki paparan kosa kata ini, pengguna akan diperdengarkan arahan yang berbentuk audio bahasa Arab yang disertai dengan teks arahan bahasa Arab serta terjemahannya dalam jawi serta jawi dan apabila pengguna menekan bebutang kosa kata 1, mereka akan dipaparkan dengan kandungan yang terdapat pada kosa kata 1. Kemudian, pengguna diminta untuk menekan bebutang kosa kata 1 semula untuk membolehkan kandungan yang seterusnya dipaparkan. Paparan ini boleh dilihat pada gambar Rajah 4.



Rajah 4 : Pembinaan skrin kosa kata

5. Pembinaan skrin permainan

Menu permainan juga disediakan dalam prototaip aplikasi android ini supaya pengguna dapat merehatkan minda sebentar. Keadaan ini dapat memotivasikan pengguna untuk terus bersemangat memberi perhatian tanpa merasa jemu dalam meneruskan pembelajaran yang seterusnya. Di dalam paparan ini, terdapat dua bebutang pada bahagian tengah paparan ini iaitu bebutang permainan 1 dan bebutang permainan 2. Bentuk permainan yang terdapat pada paparan ini adalah *click and match*. Audio tepukan tangan diperdengarkan sekiranya pengguna berjaya menjawab dengan betul dan kaedah ini bertepatan dengan teori kognitivisme iaitu maklum balas serta merta dan teori behaviorisme iaitu pengukuhan positif yang sesuai bagi menghasilkan tingkah laku yang berkekalan. Paparan ini boleh dilihat pada gambar Rajah 5.



Rajah 5: Pembinaan skrin permainan

6. Pembinaan skrin lakonan

Menu nasyid adalah paparan yang kelima selepas menu permainan dipaparkan. Di dalam paparan ini, pengguna akan diperdengarkan arahan dan kemudian pengguna dikehendaki mengikuti arahan tersebut. Pada paparan ini, pengguna tidak perlu menekan mana-mana bebutang melainkan bebutang yang terdapat pada bahagian bawah kiri sekiranya pengguna ingin keluar daripada paparan nasyid ini. Paparan ini boleh dilihat pada gambar Rajah 6.



Rajah 6 : Pembinaan skrin lakonan

7. Pembinaan skrin aktiviti

Skrin aktiviti akan dipaparkan sekiranya pengguna menekan bebutang aktiviti. Di dalam paparan ini, terdapat empat bebutang pada bahagian kanan iaitu bebutang aktiviti 1, bebutang aktiviti 2, bebutang aktiviti 3, dan bebutang aktiviti 4. Kesemua aktiviti iaitu aktiviti 1 sehingga aktiviti 4 menggunakan teknik interaktif. Setiap aktiviti disertai dengan arahan berbentuk audio bahasa Arab yang disertai dengan teks arahan bahasa Arab serta terjemahannya dalam rumi serta jawi. Soalan-soalan yang terdapat pada aktiviti-aktiviti tersebut adalah soalan yang berbentuk padankan. Respon positif seperti audio tepukan tangan akan diperdengarkan terhadap jawapan yang betul yang dipilih oleh pengguna sebagai ransangan kepada pengguna dan ia juga mampu untuk memotivasikan pengguna supaya sentiasa meneruskan menjelajah maklumat. Respon positif ini juga bertepatan dengan aplikasi teori behaviorisme. Paparan ini boleh dilihat pada gambar Rajah 7.



Rajah 7: Pembinaan skrin aktiviti

Dapatan Kajian

Dapatan kajian ini dianalisis mengikut kandungan borang soal selidik serta berdasarkan objektif yang ditetapkan. Jadual 2 menunjukkan penilaian sumatif guru bagi aspek kandungan aplikasi android bahasa Arab. Dengan berpandukan kepada skala pengukuran yang terdapat pada jadual 1, dapatan kajian menunjukkan tahap persetujuan guru-guru bagi aspek ini adalah sangat setuju dengan mencatatkan nilai min keseluruhan (min = 4.47). Tahap persetujuan yang tinggi daripada aspek kandungan ini adalah disebabkan beberapa rujukan terhadap buku teks dan juga sukatan pelajaran bahasa Arab telah dianalisis sebelum protaip aplikasi android ini dibangunkan. Hal ini adalah untuk memastikan isi kandungan prototaip aplikasi android tersebut menepati dengan garis panduan yang telah ditetapkan dalam sukatan pelajaran bahasa Arab tahun satu.

Jadual 2 : Kandungan Prototaip Aplikasi Android

Bil.	Item	Min	Interpretasi
1	Aplikasi android yang dibangunkan memenuhi dan menepati keperluan sukatan dan kurikulum bahasa Arab sekolah rendah	4.57	Sangat setuju
2	Arahan yang diberikan di dalam aplikasi android ini mudah diikuti	4.40	Sangat setuju
3	Bahasa yang digunakan di dalam aplikasi multimedia ini mudah difahami	4.47	Sangat setuju
4	Bahasa yang digunakan di dalam aplikasi multimedia ini adalah jelas	4.47	Sangat setuju
Min Keseluruhan		4.47	Sangat setuju

Selain itu, dapatan analisis keseluruhan prototaip aplikasi android turut dibincangkan berdasarkan empat item soalan seperti yang dipaparkan dalam Jadual 3. Berdasarkan data analisis yang diperolehi, pengkaji mendapati bahawa semua guru bahasa Arab bersetuju dengan keseluruhan aplikasi, ini kerana min keseluruhan yang diperoleh adalah sebanyak 4.57. Hal ini menunjukkan prototaip aplikasi android yang dibangunkan telah diterima baik oleh para guru bahasa Arab.

Jadual 3 : Keseluruhan Prototaip Aplikasi Android

Bil.	Item	Min	Interpretasi
1	Aplikasi android ini menarik	4.63	Sangat setuju
2	Aplikasi android ini mudah dikendalikan	4.40	Sangat setuju
3	Aplikasi android ini sangat mesra pengguna	4.43	Sangat setuju
4	Aplikasi android ini mengalakkan inovatif dan memberikan idea-idea baru kepada guru-guru mata pelajaran bahasa Arab	4.83	Sangat setuju
Min Keseluruhan		4.57	Sangat setuju

Perbincangan Dapatan

Dapatan kajian dari aspek kandungan prototaip aplikasi android menunjukkan tahap persetujuan para guru bahasa Arab adalah tinggi dengan nilai purata min keseluruhan 4.47. Julat nilai min bagi setiap item juga adalah tinggi iaitu di antara 4.40 dan 4.57. Tahap persetujuan yang tinggi daripada aspek kandungan ini adalah disebabkan beberapa rujukan terhadap buku teks dan juga sukatan pelajaran bahasa Arab telah dianalisis sebelum protaip aplikasi android ini

dibangunkan. Hal ini adalah untuk memastikan isi kandungan prototaip aplikasi android tersebut menepati dengan garis panduan yang telah ditetapkan dalam sukatan pelajaran bahasa Arab tahun satu.

Manalaka dapatan aspek keseluruhan prototaip aplikasi android dianalisis menerusi empat item. Item-item tersebut adalah merangkumi keseluruhan prototaip aplikasi android menarik, mudah dikendalikan, mesra pengguna dan juga menggalakkan inovatif kepada para guru bahasa Arab khususnya. Merujuk kepada data analisis yang diperolehi menunjukkan bahawa semua guru bahasa Arab bersetuju dengan aspek keseluruhan prototaip aplikasi android dengan nilai min keseluruhan 4.47.

Kesimpulan dan Implikasi

Pembangunan prototaip aplikasi android ini adalah bertujuan untuk membantu para guru dalam menyediakan BBM yang boleh digunakan dalam pengajaran bahasa Arab melalui pendekatan didik hibur yang berteraskan teknologi. Secara tidak langsung ia dapat mengatasi masalah kekurangan bahan bantu mengajar yang berasaskan teknologi multimedia. Memandangkan penggunaan aplikasi android yang digunakan ini lebih sesuai dengan era yang berasaskan teknologi yang serba canggih, pendekatan sedemikian telah menunjukkan persepsi yang positif daripada guru-guru bahasa Arab. Diharapkan penghasilan prototaip aplikasi android ini juga dapat dijadikan rujukan kepada kementerian, jabatan atau agensi dan individu yang terlibat dalam proses PdP bahasa Arab. Penerimaan dan persepsi yang positif daripada responden terhadap aplikasi android bahasa Arab sebagai salah satu BBM telah menggambarkan hala tuju yang positif dalam peningkatan dan penambahbaikan aplikasi tersebut pada masa akan datang.

Rujukan

Ab. Halim Mohamad. (2005). *Kelayakan Guru Bahasa Arab dalam Pangajaran Bahasa Arab: Satu Kajian Kes* Paper presented at the Prosiding Wacana Pendidikan Islam.

- Abdul Hakim Abdullah. (2003). *Pengajaran Balaghah di peringkat STPM di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) : perlaksanaan dan permasalahannya*. (Tesis Doktor Falsafah), Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Aliff Nawi dan Mohd Isa Hamzah (2013). Tahap Penerimaan Telefon Bimbit Sebagai M-Pelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam & Bahasa Arab* 5(1), 2013 1-10.
- Al-Muslim Mustapa & Zamri Arifin. (2012). Pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab: satu tinjauan literatur di Negeri Sembilan. *Prosiding Persidangan Kebangsaan Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab 2012*, p15-33.
- Anismazini Mohd Zin. (2014). *Permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab di sebuah sekolah rendah di Klang*. (Tesis Sarjana), Universiti Malaya.
- Auzar. (2012). Keberkesanan Penggunaan Perisian Asas Membaca. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*, 12(2), 629-644.
- Azhar Hj. Ahmad, Hoseen Morip, & Morsalin Pawi. (2008). *Kajian Tinjauan Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah di Negeri Sarawak*. Paper presented at the Prosiding Wacana Pendidikan Islam.
- Bahalu Raju. (2007). *Pembinaan dan penilaian perisian multimedia komponen sastera Bahasa Inggeris Tingkatan 3*. (Tesis Sarjana), Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin, & Manimegalai Subramaniam. (2002). *Rekabentuk Perisian Multimedia*. Skudai, Johor: Universiti Teknologi Mara.
- Bashasunnahar Puasa (2015). *Reka Bentuk Aplikasi Morfologi Arab Menggunakan Animasi Interaktif*. (Tesis Sarjana). Universiti Teknologi MARA.
- Gan, Z. (2012). Understanding L2 speaking problems: Implications for ESL Curriculum Development in a Teacher Training Institution in Hong Kong. *Australian Journal of Teacher Education*.
- Ghazali Yusri, Nik Mohd. Rahimi dan Parilah M. Shah. (2010). Sikap Pelajar Terhadap Pembelajaran Kemahiran Lisan Bahasa Arab di Universiti Teknologi MARA (UiTM). *GEMA Online® Journal of Language Studies*. Vol. 10(3), 15-33.

- Hannafin M. J. & Peck, K. L. (1988). *The Design, Development And Evaluation Of Instructional Software*. New York: Longman.
- Hwang, G.-J., & Tsai, C.-C. (2011). Research trends in mobile and ubiquitous learning: a review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 42(4).
- Ibtisam Abdullah & Zamri Ahmad. (2012). Pengajaran Kemahiran Mendengar Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua. Prosiding Persidangan Kebangsaan Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab 21012 (PKEBAR'12), anjuran Unit Bahasa Arab, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, 19 Mei
- Iman Ahmad Shaihubul Wahidi, N. M. R. N. Y., & Kamarulzaman Abdul Ghani. (2011). *Ahammiyatul tikniyat wal wasail atta'limiyah alhadisah wa dauruha fi baramij a'dad mua'limi allughah tularabiah*. Paper presented at the Prosiding Seminar Antarabangsa Pengajaran Bahasa Arab (SAPBA'11):Wawasan dan Cabaran Malaysia-China., Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Jamaluddin Harun, & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong: PTS Publications and Distributors Sdn Bhd.
- Kamarul Azmi Jasmi dan Ab. Halim Tamuri. 2007. Pendidikan Islam: Kaedah PdP. Cet. Ke-2. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Khairulzaman Kadir, & Muhammad Toib Fa. (2011). *Almushaqqah allati yuwajihuha attulab al-maliziyyun fi taa'lum al-Lughah al-a'rabiyyah*. Paper presented at the Prosiding Seminar Antarabangsa Pengajaran Bahasa Arab (SAPBA'11):Wawasan dan Cabaran Malaysia-China, Bangi.
- Lickona, T. (1991). Educating for character how our school can teach respect and responsibility. New York: Bantam.
- M Amarudin Shuheb. (2016). *Kompetensi Guru Bahasa Arab dalam Pembentukan Karakter Siswa di Madrasah Aliyah Salafiyah Kajen Pati*. Yogyakarta: Unuversitas Islam Negeri Yogyakarta.

- Maimun Aqsha Lubis, Wan Nurul Syuhada' Wan Hassan & Mohd Isa Hamzah. (2017). Tahap Pengetahuan Dan Kesiapan Guru-Guru Pendidikan Islam Sekolah Menengah Di Selangor Terhadap Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran Pendidikan Islam. *Jurnal ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*1(1), 1-13.
- Mohd Firdaus Yahaya, Muhammad Sabri Sahrir, & Mohd Shahrizal Nasir. (2013). Pembangunan Laman Web EZ-Arabic Sebagai Alternatif Pembelajaran Maya Bahasa Arab bagi Pelajar Sekolah Rendah Malaysia. *Jurnal Teknologi*, 61(1), 11-18.
- Mohd Shahrizal Nasir, & Mohammad Azizie Aziz. (2012). Pemanfaatan Teknologi dalam Pengajaran Puisi Arab *Dinamika Pendidikan Bahasa Arab Menelusuri Inovasi Profesionalisme Keguruan*. Malaysia: Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Naismith, L., Lonsdale, P., Vavoula, G., Sharples, M., (2004). In Literature Review in mobile Technologies and Learning. Futurelab Series.
- Nik Murshidah Nik Din et.al. 2014. Keberkesanan Kaedah Main Peranan Dalam Pembelajaran Kemahiran Lisan Arab. Prosiding Seminar Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Arab 2014
- Norshida Hashim. (2012). *Keberkesanan bahan bantu mengajar dalam pembelajaran bahasa Arab j-QAF*. (Tesis Disertasi), Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Nur Atikah Jamilluddin, Mohd Jasmy Abd Rahman & Nabila Atika Razali. (2017). Pengadaptasian " E-Learning " Kepada " M- Learning " Dalam Teknologi Pendidikan. PROSIDING Seminar Pendidikan Serantau ke-VII. Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia Bangi.
- Rafidah Kamarudin, Muhamad Izzat Rahim, Norfazlika Abd Karim, Sharifah Sheha Syed Aziz Baftim, Zainon Ismai & Mazliyana Zainal Arifin. (2018). Penggunaan Aplikasi MApEC dalam Pembelajaran Terminologi Asas Bahasa Inggeris. *Jurnal Inovasi Malaysia (JURIM)*. 1(2), 111-124.

- Ramlee Mustapha & Norani Salleh. (2007). Self-fulfilling prophecy and digital divide revisited vocational and IT competencies of special needs population in Malaysia. *Jurnal Kerja Sosial* 6(1), 33-65
- Rosni Samah. (2009). *Isu Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Nilai: Universiti Sains Islam Malaysia.
- Samsuiman, M. A., Benjamin, M. A., & Arifin, Z. (2014). Hubungan Antara Kecenderungan Minat Pelajar Dalam Bahasa Arab Dengan Kualiti Diri Guru Bahasa Arab Mrsm Ulul Albab, Kota Putra. *Prosiding Seminar Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Arab 2014*. Selangor: Univesrti Kebangsaan Malaysia (UKM); Universiti Sultan Zainal Abidin (Unisza).
- Siti Zaharah Mohid, Norbadriyyah Homan, Roslinda Ramli & Syukri Adnan, (2016), Pembangunan Aplikasi Mudah Alih Pembelajaran Asas Jawi, International Conference on Information Technology and Multimedia 2016 IC-ITM 2016 - <http://fstm.kuis.edu.my/icitm>.
- Syed Yahya Kamal, Syed Ardi and Tasir, Zaidatun (2008) Pembelajaran masa depan - mobile learning (m-learning) di malaysia. In: Seminar Penyelidikan Pendidikan Pasca Ijazah 2008, 25-27 November 2008, Universiti Teknologi Malaysia.
- Teh Hong Siok, Goh Chin Shuang & Noor Aizah Abas. (2018). Meningkatkan Keputusan Ujian Bahasa Mandarin melalui Inovasi Aplikasi “e-Kosa Kata”. *Jurnal Inovasi Malaysia (JURIM)*,1(2), 69-82.
- Wan Abdul Hayyi Wan Omar, Khoirun Nisak Mat Saad, & Majdan Paharal Radzi. (2012). Masalah Pengajaran Kosa Kata Arab dan Beberapa Cadangan Penyelesaian *Dinamika Pendidikan Bahasa Arab Menelusuri Inovasi Profesionalisme Keguruan*. Terengganu: Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Wan Izzuddin Wan Sulaiman & Wan Hasni Wan Sulaiman. (1991). Strategi Belajar yang Berkesan. Kuala Lumpur: Sabha DTP Services.

- Zawawi Ismail, Ab Halim Tamuri, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff & Mohd Ala-Uddin Othman. (2011). Teknik Pengajaran kemahiran Bertutur Bahasa Arab di SMKA di Malaysia. *GEMA Online Journal of Language Studies* 11(2), 67-82.
- Zulkarnain, Z., Saim, M., & Talib, R. A. (2013). Hubungan Antara Minat, Sikap dengan Pencapaian Murid Dalam Kursus Cc301 - Quantity Measurement. *Seminar Pasca Siswazah Dalam Pendidikan (GREDUC 2013)*. Selangor: Universiti Putra Malaysia.