

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

**REKA BENTUK DAN
PEMBANGUNAN APLIKASI
FUNARABI DALAM
PEMBELAJARAN KOSA KATA
BAHASA ARAB**

MUHAMMAD AIMAN BIN ZAINAL ABIDIN

Tesis dikemukakan bagi memenuhi
keperluan untuk ijazah
Sarjana
(Pengajian Bahasa Gunaan)

Akedemi Pengajian Bahasa

September 2025

ABSTRAK

Dalam era moden ini, teknologi digunakan secara meluas termasuk dalam sektor pendidikan. Penggunaan teknologi telah membawa kepada perkembangan pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran. Salah satu kaedah moden yang semakin mendapat perhatian adalah pembelajaran berasaskan permainan (Game-Based Learning, GBL). Penggunaan GBL dalam proses pendidikan dapat membantu memudahkan dan meningkatkan minat pelajar untuk terlibat dalam mana-mana mata pelajaran, termasuk mata pelajaran bahasa. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis keperluan pelajar dan membangunkan permainan berasaskan Scratch bagi pembelajaran kosa kata bahasa Arab, khususnya bagi pelajar pada tahap CEFR B1 dalam kursus Bahasa Arab dan Teknologi Maklumat di Universiti Teknologi MARA, Shah Alam. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk menilai tahap kebolehgunaan permainan yang dibangunkan menurut pakar dalam bidang bahasa Arab dan bahasa Arab dan Teknologi Maklumat. Model pembangunan ADDIE (1975) digunakan sebagai kerangka kerja yang melibatkan lima fasa: analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan, dan penilaian. Kajian ini menggunakan kaedah campuran dengan soal selidik sebagai instrumen utama. Responden terdiri daripada 73 pelajar semester 5 program Sarjana Muda Bahasa Gunaan (Bahasa Arab Komunikasi Profesional) dari Universiti Teknologi MARA. Analisis data menggunakan perisian SPSS versi 27 mendapati bahawa terdapat keperluan tinggi untuk membangunkan permainan Scratch bagi pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Permainan ini juga didapati sesuai bagi pelajar tahap CEFR B1 menurut penilaian pakar. Kajian ini mencadangkan agar permainan berunsur multimedia dikembangkan untuk topik-topik lain dalam pembelajaran bahasa Arab.

PENGHARGAAN

Bersyukur ke hadrat Allah SWT kerana dengan limpah kurnia dan izin-Nya, saya berpeluang untuk memulakan pengajian di peringkat Sarjana dan berjaya menyelesaikan perjalanan akademik yang panjang serta penuh cabaran ini. Setinggi-tinggi penghargaan saya tujukan kepada penyelia saya, Dr. Fitri Nurul'ain Nordin, atas segala bimbingan, tunjuk ajar, serta dorongan yang diberikan sepanjang tempoh pengajian ini. Sokongan dan ilmu yang beliau kongsi amat bermakna dalam membantu saya mencapai kejayaan ini.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada ahli Akademi Pengajian Bahasa (APB) atas nasihat, dorongan, dan sokongan yang tidak berbelah bahagi sepanjang perjalanan pascasiswazah saya. Tidak dilupakan, setulus penghargaan saya dedikasikan kepada ibu bapa serta ahli keluarga saya yang sentiasa memberikan kasih sayang, dorongan moral, dan sokongan tanpa henti. Tanpa doa serta restu mereka, perjalanan ini pasti lebih sukar untuk ditempuh. Tesis ini didedikasikan kepada semua ahli APB sebagai tanda penghargaan atas segala sokongan yang telah diberikan.

ISI KANDUNGAN

Muka Surat

PENGESAHAN OLEH PANEL PEMERIKSA	ii
DEKLARASI PENULIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PENGHARGAAN	vi
ISI KANDUNGAN	vii
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI GAMBAR	xii
SENARAI SINGKATAN	xiii

BAB 1: PENDAHULUAN	1
1.1. Pengenalan	1
1.2. Latar Belakang Kajian	1
1.2.1. Penguasaan Kosa Kata	2
1.2.2. Teknologi Dalam Pendidikan	2
1.2.3. Game Based Learning (Gbl)	3
1.3. Penyataan Masalah	4
1.4. Objektif Kajian	5
1.5. Persoalan Kajian	5
1.6. Batasan Kajian	5
1.7. Kepentingan Kajian	7
1.8. Definisi Operasi	8
1.8.1. Game Based Learning (Gbl)	8
1.8.2. Scratch	8
1.8.3. Kosa Kata	9
1.9. Penutup	9
BAB 2: KAJIAN LITERATUR	10
2.1. Pendahuluan	10
2.2. Kerangka Teori	10
2.2.1. Game Based Learning	10
2.2.2. Model Pembelajaran Kosa Kata	12

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Pengenalan

Kajian ini merupakan sebuah kajian di dalam bidang Teknologi Maklumat (IT) yang mengkaji “Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbantuan Permainan Scratch”. Dalam bab ini, pengkaji akan mengemukakan elemen-elemen asas kajian yang terdiri daripada latar belakang kajian, permasalahan kajian, objektif kajian dan persoalan kajian. Selain itu, pengkaji juga akan memberi penerangan berkenaan dengan batasan kajian, kepentingan kajian dan seterusnya diakhiri dengan definisi operasional bagi istilah yang berkaitan dengan kajian ini.

1.2. Latar Belakang Kajian

Latar belakang kajian merupakan elemen penting dalam penyelidikan akademik kerana ia menyediakan konteks yang jelas terhadap isu yang dikaji (Tan, 2021). Ia membantu penyelidik memahami perkembangan sejarah dan teori berkaitan, mengenal pasti jurang pengetahuan sedia ada, serta merumuskan rasional dan objektif kajian dengan lebih tepat (Lim, 2022). Melalui tinjauan literatur yang komprehensif, penyelidik dapat mengelakkan pengulangan kajian terdahulu dan memastikan penyelidikan mereka menyumbang kepada pengetahuan baharu dalam bidang tersebut (Hashim, 2021). Selain itu, latar belakang kajian yang kukuh meningkatkan kebolehpercayaan dan kredibiliti penyelidikan dengan menunjukkan pemahaman mendalam terhadap isu yang dikaji (Tan, 2021). Ia juga membantu dalam merancang metodologi yang sesuai dan mengenal pasti cabaran yang mungkin dihadapi semasa kajian dijalankan (Ismail et al., 2022). Secara keseluruhannya, latar belakang kajian bukan sahaja memperkukuh asas penyelidikan tetapi juga memastikan penyelidikan tersebut relevan dan signifikan dalam konteks akademik dan praktikal (Rahman, 2020).