

PEMBELAJARAN BERBANTUKAN KOMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN BER CERITA DAN PERMAINAN DALAM PERISIAN KURSUS AKHLAK ISLAMIAH

¹Norizan Mat Diah, ²Tengku Siti Meriam Tengku Wook dan ³Tengku Mohd Tengku Sembok

¹Universiti Teknologi MARA, 40450 Shah Alam, Selangor

^{2,3}Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi, Selangor

¹norizan@tmsk.uitm.edu.my, ²tism@ftsm.ukm.my

Abstrak: Pembelajaran berbantuan komputer (PBK) bukan perkara baru dalam era teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Peranan pelbagai media seperti teks, grafik, animasi, audio dan video di dalam teknologi multimedia menjadikan pengajaran lebih menarik, efektif, aktif dan menyeronokkan kerana ia melibatkan hampir semua sensori manusia. Justeru itu, penghasilan perisian kursus ini melaksanakan pendekatan bercerita dan permainan. Kedua-dua pendekatan ini adalah bersesuaian dengan pengajaran yang ingin disampaikan kepada kanak-kanak yang berumur antara 7 hingga 9 tahun. Model Reka bentuk pembangunan perisian kursus berdasarkan model Strategi Pengajaran Gagne' (1988) [4] dan model ini telah diubahsuai dengan dibahagikan kepada dua bahagian mengikut pendekatan yang digunakan. Perisian kursus ini berkisar kepada aktiviti harian di rumah seorang kanak-kanak bernama Luqman. Perisian ini juga terbahagi kepada empat bahagian iaitu aktiviti pagi, tengahari, malam dan permainan. Hampir semua aktiviti ini memberi pendedahan kepada para pelajar tentang cara hidup Islam. Penghasilan perisian ini berlandaskan sukatan Pelajaran Pendidikan Islam KBSR iaitu Akhlak Islamiah.

Kata kunci : Bercerita dan permainan, Akhlak, Multimedia

PENGENALAN

Masyarakat kini telah mengalami beberapa perubahan, iaitu dari era pertanian ke era perindustrian dan sekarang menuju ke era teknologi maklumat (Daniel Bell (1973) [2], Alvin Toffer (1980) [6], Robert Reich (1991) [5]. Alam pendidikan juga menerima cabaran yang begitu hebat untuk seiring dengan arus perubahan ini. Teknologi maklumat kelihatan begitu penting dalam pendidikan berdasarkan penglibatan sekolah bistari (*smart school*) dalam salah satu dari tujuh cabaran (*flagship*) dalam melaksanakan Koridor Raya Multimedia. Oleh itu kesedaran menggunakan teknologi maklumat dalam pendidikan perlu dilaksanakan dari bangku sekolah lagi.

Jika disebut tentang teknologi maklumat dan Koridor Raya Multimedia, secara umumnya teknologi yang begitu menarik, kreatif dan mempunyai kesenian di samping teknologi yang canggih, adalah pembangunan yang melibatkan multimedia. Selain daripada menggunakan teknik pengajaran dan pembelajaran tradisional, multimedia juga memainkan peranan dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan. Dwyer, Ringstaff dan Sandholtz (1990) [3] telah memberi beberapa contoh yang menunjukkan bahawa para pelajar yang biasanya bosan dengan kaedah pengajaran tradisional dan kadangkala lalai semasa guru mengajar berubah menjadi lebih aktif semasa aktiviti yang menggunakan komputer. Dengan wujudnya persekitaran bermultimedia dalam pengajaran dan pembelajaran menjadikan suasana pendidikan lebih menarik, lebih kreatif dan tidak membosankan di kalangan pelajar-pelajar dekad ini yang celik komputer.

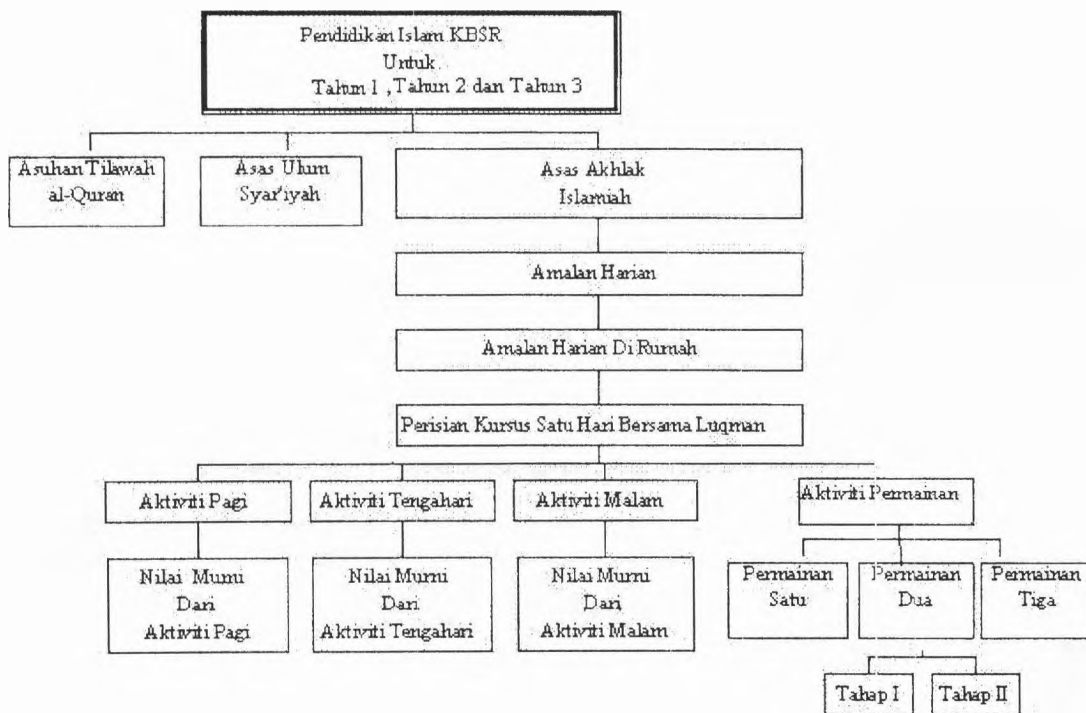
Penggunaan multimedia dalam menjana pendidikan berasaskan Islam juga tidak kurang pentingnya, melibatkan diri dalam kemajuan teknologi ini. Multimedia dalam pendidikan seperti matematik, sains, sejarah dan bahasa adalah mudah di dapati di pasaran berbanding dengan pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan pendidikan Islam. Pengajaran dan pembelajaran jenis ini begitu penting untuk generasi masa kini yang begitu sibuk dengan kemajuan teknologi untuk menjayakan wawasan 2020. Ini merupakan satu landasan untuk membantu para generasi masa kini dan masa akan datang berjaya dalam bidang duniawi dan juga akhirat.

Skop dan Objektif Kajian

Kajian ini adalah untuk menghasilkan perisian kursus untuk pelajar sekolah rendah yang berumur 7 hingga 9 tahun. Perisian Kursus ini dibangunkan melalui pendekatan bercerita dan permainan berdasarkan aktiviti harian di rumah Luqman yang berumur sembilan tahun. Perisian kursus ini dikenali sebagai “Sehari Bersama Luqman (SBL)”. Hampir semua aktiviti watak utama ini memberi pendedahan kepada para pelajar kepada adat tatatertib, budaya dan cara hidup sebagai masyarakat Islam. Reka bentuk perisian ini boleh dirujuk kepada model rantingan pada Rajah 1 di bawah.

Manakala objektif kajian ini adalah untuk menghasilkan perisian kursus seperti berikut:

- Berpandukan sukatan pendidikan Islam KBSR, iaitu asas akhlak Islamiah.
- Mempunyai ciri-ciri berasaskan pendidikan, persekitaran, masyarakat, budaya dan cara hidup Islam.
- Melaksanakan pembelajaran secara tidak formal menggunakan pendekatan bercerita dan pendekatan permainan.
- Memberi peluang kepada pelajar untuk membuat pilihan sama ada ingin dipelajari atau tidak. Serta persekitaran pembelajaran yang menghiburkan dan juga tidak membosankan untuk kanak-kanak.



Rajah 1: Model Rantingan Perisian Kursus

Pendekatan Bercerita dan Permainan

Pendekatan bercerita mempunyai beberapa manfaat seperti membolehkan kanak-kanak mengenali keindahan sesuatu cerita. Bercerita menggalakkan seni pendengaran dan secara tidak langsung kanak-kanak akan berminat mencuba untuk membaca dengan sendiri. Mereka juga belajar mengikut peristiwa dalam bentuk jujukan untuk pemahaman kepada cerita tersebut. Pendekatan bercerita juga dikaitkan dengan sifat semula jadi pelajar iaitu belajar dalam suasana yang menyenangkan. Oleh itu pelajar dengan cara tidak sengaja telah menerima pelajaran yang ingin disampaikan oleh perisian kursus.

Manakala pendekatan permainan adalah salah satu teknik pembelajaran yang berkesan kepada pelajar terutamanya pelajar yang merasakan bahawa mereka terlalu takut untuk belajar. Pembelajaran tidak formal adalah amat sesuai menggunakan pendekatan ini. Pendekatan ini memudahkan pelajar memikirkan penyelesaian ke atas sesuatu masalah secara terus. Ini bukan sahaja dapat meningkatkan

keupayaan berfikir malah pelajar akan seronok menerima sesuatu pelajaran. Bagi perisian yang dibangunkan ini, pendekatan bercerita adalah digunakan sepenuhnya. Iaitu pelajar akan menerima pembelajaran dengan cara tak formal melalui cerita yang ingin disampaikan.

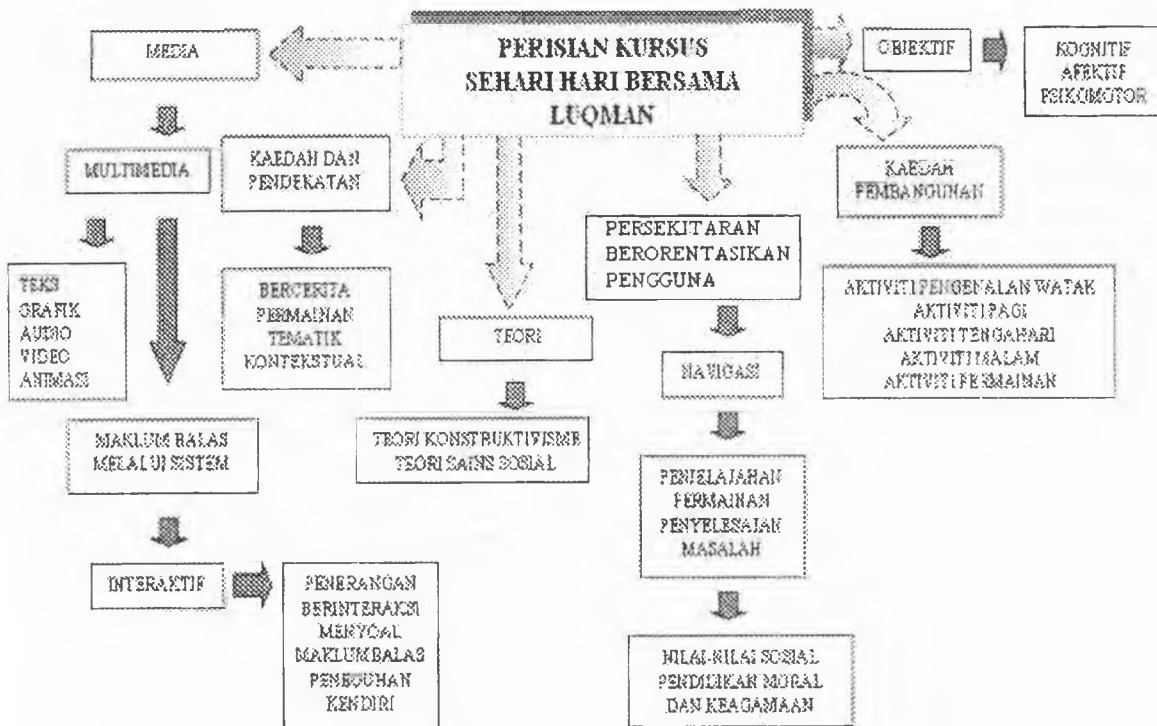
Di samping itu, terdapat dua kaedah lain iaitu tematik dan kontekstual. Kedua-dua pendekatan ini merupakan pilihan dalam kajian ini untuk menyampaikan objektif pengajaran dan pembelajaran. Kaedah tematik adalah lebih kepada sumber pembelajaran kanak-kanak seperti disiplin yang berkaitan dengan bahan pembelajaran. Kaedah ini akan menggalakkan pelajar menerima pelajaran secara tidak formal melalui cerita yang dipertontonkan. Pelajar akan seronok apabila mereka belajar dan tidak membosankan. Manakala pendekatan kontekstual konsep akhlak dikaitkan dengan pengalaman pelajar atau dengan kehidupan harian agar pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna kepada pelajar.

Model Konsepsi Perisian Kursus Yang Dibangunkan

Penghasilan model konsepsi (*conceptual model*) yang teratur dan lengkap merupakan satu langkah yang penting dalam proses pembangunan perisian kursus bermultimedia. Model konsepsi diperlukan untuk melicinkan proses pembangunan dan bertujuan untuk membolehkan pelajar mengikuti proses pembelajaran perisian kursus yang bakal dibangunkan dengan berkesan dan teratur. Bagi menghasilkan perisian kursus ini terdapat enam unsur utama yang diperlukan dalam model konsepsi, rujuk rajah 2.

Unsur-unsur tersebut adalah seperti berikut:

- Media pengajaran dan pembelajaran
- Pendekatan dan kaedah penyampaian perisian kursus
- Teori pengajaran dan pembelajaran
- Persekitaran berorientasikan pengguna
- Kaedah pembangunan perisian kursus
- Objektif (*Output*)

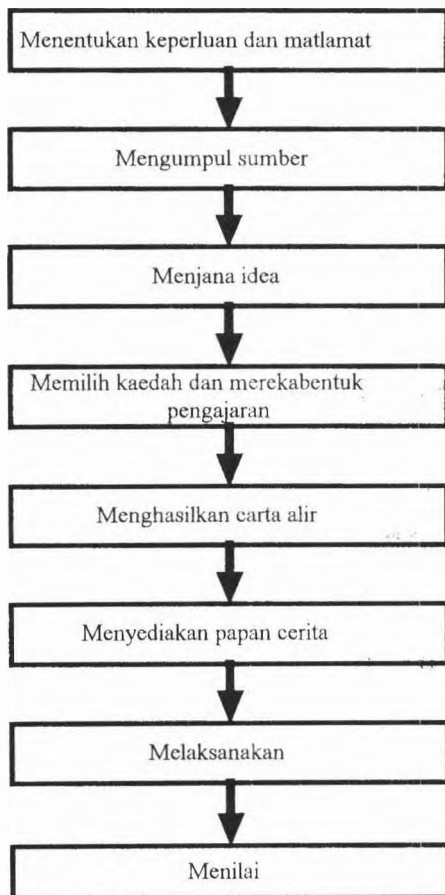


Rajah 2: Model Konsepsi Perisian Kursus Sehari Bersama Luqman (SBL)

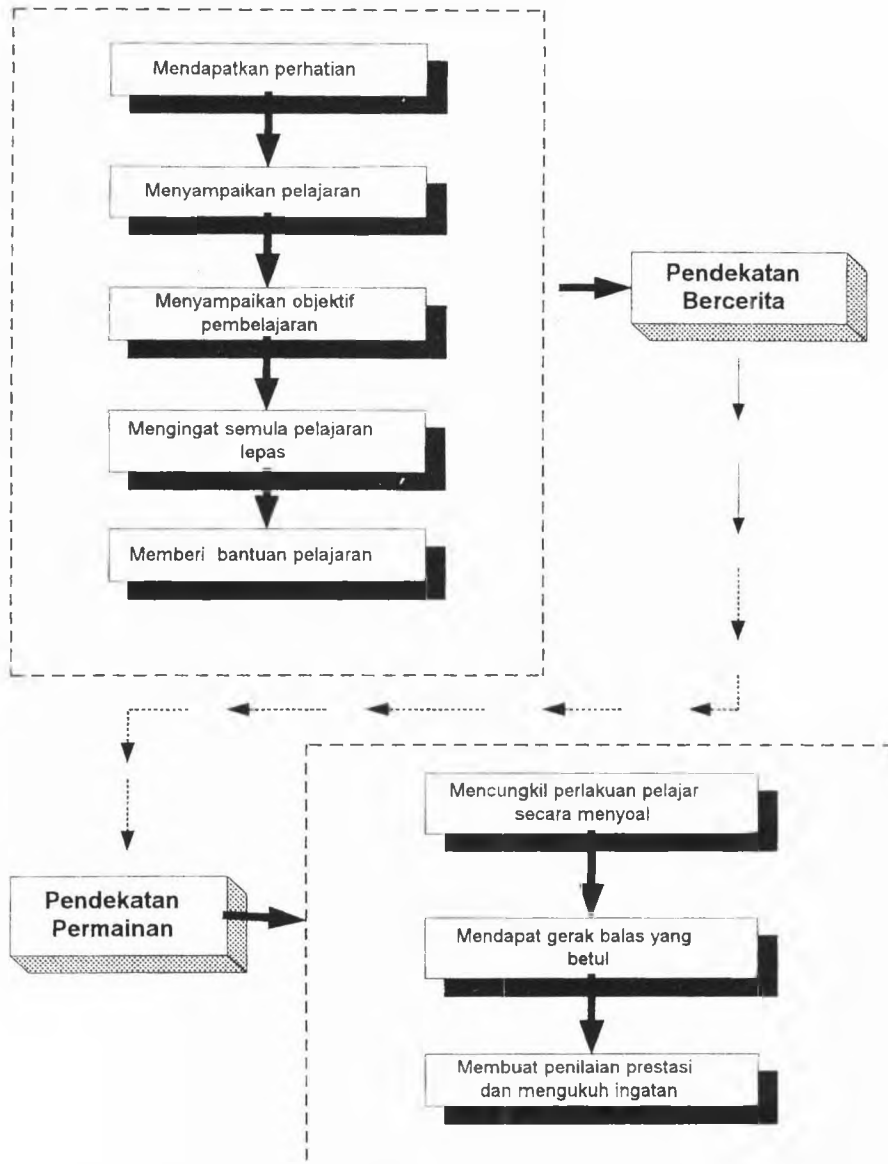
KAEDAH

Pembangunan Perisian

Model reka bentuk sistem berarahan dalam kajian ini adalah mengikut model Alessi dan Trolip (1991) [1]. Model ini terdiri daripada lapan langkah seperti yang ditunjuk dalam Rajah 3 di bawah. Manakala model pembangunan perisian kursus ini adalah mengikut model reka bentuk strategi pembelajaran Gagne (1988) [4]. Model ini telah diubah suai dengan membahagikan kepada dua bahagian mengikut pendekatan yang digunakan (Rajah 4). Manakala reka bentuk rancangan pelajaran menggunakan pilihan PBK berpandukan kepada peristiwa di dalam model pembelajaran Sehari Bersama Luqman adalah seperti dalam jadual 1.



Rajah 3: Model Reka Bentuk Sistem Berarahan Alessi dan Trolip (1991) [1]



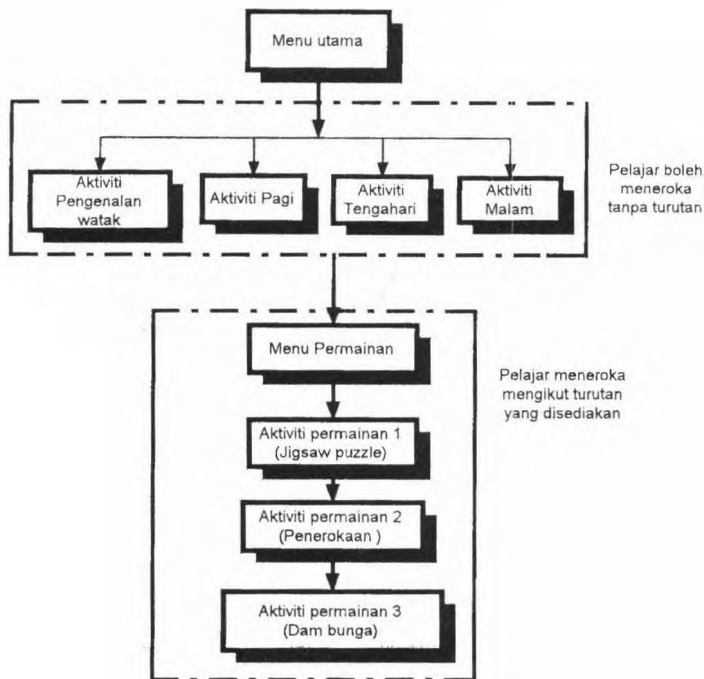
Rajah 4: Model Reka bentuk Pembangunan Perisian Kursus Shari Bersama Luqman (diubahsuai dari model Strategi Pengajaran Gagne' 1988) [4]

Jadual 1: Reka Bentuk Rancangan Pelajaran Menggunakan Pilihan PBK Berpandukan Kepada Peristiwa Di Dalam Model Pengajaran Sehari Bersama Luqman

Urutan Pengajaran Perisian Kursus Sehari Bersama Luqman	Pilihan PBK Yang Terlibat Dalam Reka bentuk
Pendekatan Bercerita	
1. Mendapat perhatian	Grafik Animasi Interaktif Audio
2. Menyampaikan pelajaran	Teks Grafik Audio
3. Menyampaikan objektif-objektif pembelajaran	Teks Grafik Tunjuk cara Simulasi ringkas
4. Mengingat semula (ingat kembali)	Keboleh Interaktif Mengulang semula pengajaran (audio) Animasi Pilihan pelajar cara menu
5. Memberi bantuan pelajaran	Grafik dan teks
Pendekatan Permainan	
6. Mencungkil perlakuan pelajar dengan menyoal dan lain-lain	Susunan Gerak balas: menaip kekunci, tetikus
7. Mendapat gerak balas yang betul dari pelajar	Melalui pembilang Melalui masa yang ditetapkan Urutan bantuan Grafik
8. Menilai prestasi dan mengukuh ingatan	Pilihan secara rawak, paparan grafik

Pembangunan Perisian Kursus

Pembangunan antara muka pengguna bagi kedua-dua aktiviti bercerita dan permainan adalah berdasarkan modul-modul yang telah ditetapkan. Terdapat empat modul bagi aktiviti bercerita dan tiga modul bagi aktiviti permainan. Setiap modul dalam aktiviti bercerita boleh diterokai tanpa turutan, manakala modul dalam aktiviti permainan boleh diterokai mengikut turutan yang disediakan (Rajah 5).



Rajah 5: Perjalanan Turutan Modul-modul Dalam Perisian Kursus

Antara muka untuk aktiviti bercerita adalah melibatkan tiga aktiviti iaitu aktiviti pagi, tengahari dan malam. Ketiga-tiga aktiviti ini pula mengandungi empat paparan kejadian yang berturutan.

Modul yang kedua yang dibuat kajian adalah modul aktiviti permainan. Terdapat tiga jenis permainan telah dibangunkan bagi menguji keberkesanan pelajaran yang diterima dari modul aktiviti bercerita. Ketiga-tiga jenis permainan ini, merupakan permainan yang berinformasi dan mengandungi unsur-unsur pelajaran. Pelajar akan menjelajah satu demi satu permainan berdasarkan pelajaran yang diterima di modul bercerita.

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Kajian pendekatan bercerita dan permainan telah diimplementasi dalam pembangunan prototaip perisian kursus ini, ianya diharap dapat memberi kesan positif kepada pelajar yang disasarkan. Hasil daripada analisis data yang diperolehi dari sepuluh responden seperti pada Jadual 1 terdapat beberapa kebaikan yang telah dikenalpasti. Kebaikan tersebut adalah seperti berikut:

- Butang navigasi yang disediakan di sebelah kiri banyak membantu pengguna dalam menjelajah perisian ini. Ia memudahkan dan mempercepatkan pengguna meneroka setiap paparan.
- Butang dan ikon yang digunakan dalam perisian ini dapat menyampaikan mesej.
- Grafik yang digunakan sesuai dengan tahap kecerdasan kanak-kanak.
- Animasi yang jelas dan menarik dapat menarik pelajar mencuba perisian ini.
- Suara yang bersertakan tulisan menambah kefahaman pelajar dalam menerima pelajaran yang disampaikan.
- Ciri interaktif di dalam perisian ini adalah salah satu ciri yang menceriakan suasana pembelajaran, dengan itu suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.
- Pelajar dapat mengendalikan perisian secara bersendirian dan berkumpul serta dapat berbincang antara satu sama lain. Dengan itu suasana pembelajaran akan menjadi lebih berkesan dan efektif.

Jadual 2: Hasil Analisis Data Yang Diperolehi Dari Responden Untuk Dijadikan Panduan Dalam Mengenalpasti Kelebihan Pakej.

Elemen-elemen yang diuji	Nilai purata Keseluruhan
Mesra pengguna	2.05
Navigasi	2.50
Grafik	2.48
Teks	2.15
Audio	2.10
Animasi	2.18
Interaktif	2.33

RUJUKAN

1. Alessi, S. & Tropplip, S. 1991. *Computer-Based Instruction methods and development*. Englewood Cliff, New Jersey: Prentice Hall.
2. Bell, D. 1973. *The Coming of Post-Industry Society: A Venture in social Forecasting*. New York : Basic Books
3. Dwyer, D.C., Ringstaff, C. & Sandholtz J. 1990. *The Evaluation of Teacher's Instructional Beliefs and Practices in High – Access to Technology Classrooms*. *American Educational Research Association*, Boston
4. Gagne', R.M., & Drisscoll, M.P., 1988. *Essential of learning for instruction*. New Jersey : Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
5. Richey, R. C., 1986. *The theoretical and conceptual bases of instructional design*. New York: Nichols Publishing Company.
6. Toffer, A. 1980. *The third wave*, New York: Bantam Books.