

PEMBINAAN PERISIAN PEMBELAJARAN BERBANTUKAN KOMPUTER (PBK)  
PENDIDIKAN ISLAM KBSR TAHUN 6

NURUN NAJWA BINTI RAMLI

Laporan projek ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada  
syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Sains Serta Pendidikan  
(Pengajian Islam)

Fakulti Pendidikan  
Universiti Teknologi Malaysia

FEBRUARI, 2004

## UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

**BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS ♦**

**JUDUL:** PEMBINAAN PERISIAN PEMBELAJARAN BERBANTUKAN KOMPUTER (PBK)  
PENDIDIKAN ISLAM KBSR TAHUN 6.

SESI PENGAJIAN: 2003/2004

Saya

NURUN NAJWA BINTI RAMLI  
(HURUF BESAR)

mengaku membenarkan tesis (PSM/Sarjana/Doktor Falsafah)\* ini disimpan di Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hakmilik Universiti Teknologi Malaysia.
2. Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. \*\*Sila tandakan (✓)

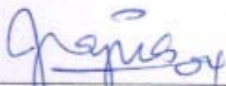
SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam (AKTA RAHSIA RASMI 1972)

TERHAD

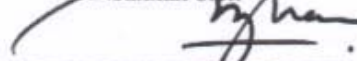
(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD



(TANDATANGAN PENULIS)

Disahkan oleh



(TANDATANGAN PENYELIA)

Alamat tetap:

NO.17, BATU 6, JALAN PADANG MELANGIT,  
01000, KANGAR,  
PERLIS INDERA KAYANGAN.

UST. AZHAR BIN MUHAMMAD.

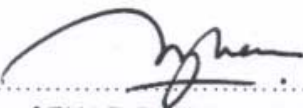
Nama Penyelia

Tarikh: 12/03/04

Tarikh: 12/03/04

- CATATAN:
- \* Potong yang tidak berkenaan
  - \*\* Jika tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD.
  - ♦ Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana secara penyelidikan atau disertasi bagi pengajian secara kerja kursus dan penyelidikan atau Laporan Projek Sarjana Muda (PSM)

“Saya/ Kami\* akui bahawa saya telah membaca karya ini dan pada pandangan saya/  
kami\* ini adalah memadai dari segi skop dan kualiti untuk tujuan penganugerahan  
ijazah Sarjana Muda Pengajian Islam”.

Tandatangan :   
Nama Penyelia : **AZHAR BIN MUHAMMAD**  
Tarikh : **2/03/04**

“Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang  
tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya”.

Tandatangan : .....  .....

Nama Penulis : NURUN NAJWA BINTI RAMLI .....

Tarikh : 12/03/2004 .....

## DEDIKASI

*Teristimewa...*

*Buat Ayahanda dan Bonda tercinta,*

*En. Ramli bin Jaya dan Pn. Jannah binti Adnan*

*Serta Nendaku yang tersayang,*

*Pn. Hjh. Argon binti Mahmud*

*Pengorbanan, jasa dan doa kalian azimat kekuatan bagiku,*

*Akan ku balas segala pengorbanan yang tidak ternilai ini.*

*Buat adinda-adindaku yang disayangi...*

*Sokongan dan dorongan kalian sumber ilhamku,*

*Terima kasih kerana memahami diriku.*

*Buat temanku yang dikasihi...*

*Kata-kata semangat serta doronganmu penguat keazamanku,*

*Akan ku simpan sebagai memori kita bersama.*

*Dan yang terindah dalam kenangan...*

*Buat sahabat-sahabat seperjuangan yang diingati,*

*Perjuangan bersama kalian tidak akan ku lupakan....*

*Hingga ke akhir hayat.*

## DEDIKASI

*Teristimewa...*

*Buat Ayahanda dan Bonda tercinta,*

*En. Ramli bin Jaya dan Pn. Jannah binti Adnan*

*Serta Nendaku yang tersayang,*

*Pn. Hjh. Argon binti Mahmud*

*Pengorbanan, jasa dan doa kalian azimat kekuatan bagiku,*

*Akan ku balas segala pengorbanan yang tidak ternilai ini.*

*Buat adinda-adindaku yang disayangi...*

*Sokongan dan dorongan kalian sumber ilhamku,*

*Terima kasih kerana memahami diriku.*

*Buat temanku yang dikasihi...*

*Kata-kata semangat serta doronganmu penguat keazamanku,*

*Akan ku simpan sebagai memori kita bersama.*

*Dan yang terindah dalam kenangan...*

*Buat sahabat-sahabat seperjuangan yang diingati,*

*Perjuangan bersama kalian tidak akan ku lupakan....*

*Hingga ke akhir hayat.*

## PENGHARGAAN



Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang, setinggi kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Ilahi kerana dengan nikmat serta rahmat-Nya, laporan lengkap bagi projek pembangunan perisian PBK ini dapat disiapkan sepenuhnya.

Jutaan terima kasih dan setinggi penghargaan saya ucapkan kepada Ustaz Azhar bin Muhammad sebagai pensyarah pembimbing serta penyelia yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan bimbingan dalam menyiapkan Projek Sarjana Muda ini. Seterusnya tidak lupa juga kepada pensyarah pembimbing kedua (bahagian teknikal dan multimedia), Cik Zaleha binti Abdullah serta En. Jamalludin bin Harun dari Fakulti Pendidikan yang banyak memberi nasihat dalam pembinaan perisian multimedia ini diucapkan ribuan terima kasih. Jasa kalian akan dikenang sepanjang hayat.

Teristimewa buat teman-teman seperjuangan, terima kasih di atas idea-idea dan sumbangan sama ada secara langsung atau tidak bagi menyiapkan projek pembinaan perisian PBK ini. Dorongan dan sokongan dari kalian amat dihargai hingga akhir hayat.

Hanya Tuhan sahaja yang dapat membalas jasa baik anda semua.

## ABSTRAK

Dunia kini telah dikuasai oleh kecanggihan teknologi maklumat yang begitu pesat. Kepadatan teknologi maklumat ini turut melanda dunia pendidikan yang menyeru golongan pendidik agar mengubah kaedah pengajaran dan cara penyampaian ilmu di dalam bilik darjah agar menjadi lebih moden dan berkesan. Justeru itu, penyelidik mengambil inisiatif untuk membangunkan sebuah perisian PBK di dalam Bahasa Melayu sepenuhnya dan dalam versi tulisan Jawi yang bertajuk “Perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Pendidikan Islam KBSR Tahun 6. Isi kandungan bagi perisian PBK ini diambil dari sukatan pelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Pembinaan perisian PBK ini berasaskan model reka bentuk ADDIE dan berlandaskan teori pembelajaran kognitivisme. Perisian yang dibangunkan ini menggabungkan strategi pengajaran tutorial dan latih tubi. Sebuah perisian bahasa gubahan iaitu *Macromedia Authorware 6.5* serta beberapa perisian sokongan yang lain seperti *Adobe Photoshop 7.0* dan *VCD Cutter* telah digunakan sebagai perisian pembangunan projek ini. Antara kelebihan perisian ini ialah mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian pelajar. Dalam pembinaan perisian ini, terdapat juga beberapa kelemahan dari segi pembinaan dan pempakejan yang perlu diatasi. Secara keseluruhannya, proses pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan perisian PBK ini akan meningkatkan keberkesanan pembelajaran pelajar.

## ABSTRACT

Nowadays, the world was concurred by the modern of information technology. This rapid growth was also fluent in educational sector which the teachers are called to change the teaching strategies in the class towards more efficient and modern strategies. Therefore, the researcher takes an initiative to develop a Computer Aided Learning (CAL) software in Malay language version and in Jawi's font which titled "Perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Pendidikan Islam KBSR Tahun 6". The contents of this CAL software were taken from the syllabus of Pendidikan Islam KBSR Tahun 6 produced by the Education Ministry of Malaysia. This CAL software was built based on ADDIE's models and based on Cognitivisme learning theory. Tutorial and exercises strategy was combined in this CAL software. The main software for this CAL development is programming software base on authoring language called Macromedia Authorware 6.5 and several others like Adobe Photoshop 7.0 and VCD Cutter. One of the advantages of this software is can make the learning environment more attractive to the student. In the development process, there were a few problems occurred in developing and packaging of this software and must be solved. Over all, the teaching and learning process which using this CAL software can make more effective learning to the student.

## KANDUNGAN

<b>BAB</b>	<b>PERKARA</b>	<b>MUKASURAT</b>
	<b>BORANG PENGESAHAN TESIS</b>	
	<b>PERAKUAN PENYELIA</b>	
	<b>JUDUL</b>	i
	<b>PENGAKUAN PELAJAR</b>	ii
	<b>DEDIKASI</b>	iii
	<b>PENGHARGAAN</b>	iv
	<b>ABSTRAK</b>	v
	<b>ABSTRACT</b>	vi
	<b>KANDUNGAN</b>	vii
	<b>SENARAI JADUAL</b>	xii
	<b>SENARAI RAJAH</b>	xiii
<b>BAB I</b>	<b>Pengenalan</b>	
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	4
	1.3 Pernyataan Masalah	5
	1.4 Rasional Projek	7
	1.5 Objektif Projek	8
	1.6 Objektif Reka bentuk	8
	1.7 Objektif Perisian/ Sistem	9

1.8	Skop Kajian	10
1.9	Kepentingan Projek	10
1.10	Definisi Istilah	11
	1.10.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer	11
	1.10.2 Pendidikan Islam	12
	1.10.3 Pembelajaran	13
	1.10.4 Komputer	14
	1.10.5 Perisian	14

## **BAB II      SOROTAN KAJIAN**

2.1	Pendahuluan	15
2.2	Pendidikan Islam	16
2.3	Sejarah Perkembangan Pendidikan Islam Di Malaysia	16
2.4	Falsafah Pendidikan Islam	18
2.5	Matlamat Pendidikan Islam	18
2.6	Objektif Pendidikan Islam	18
2.7	Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam	19
2.8	Multimedia Dalam Pendidikan	21
	2.8.1 Teks	22
	2.8.2 Grafik	22
	2.8.3 Audio	23
	2.8.3.1 Audio Analog	23
	2.8.3.2 Audio Digital	24
	2.8.4 Video	24
	2.8.5 Animasi	24
	2.8.6 Hiperteks	25
	2.8.7 Hipermedia	25
2.9	Pengenalan Kepada Pembelajaran Berbantuan Komputer	25

2.9.1	Jenis-jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer	26
2.9.1.1	Latih Tubi	27
2.9.1.2	Simulasi	28
2.9.1.3	Tutorial	29
2.9.1.4	Penyelesaian Masalah	29
2.9.1.5	Permainan Pendidikan	30
2.10	Kelebihan Perisian PBK	30
2.11	Kelemahan Perisian PBK	32
2.12	Teori-teori Pembelajaran	33
2.12.1	Teori Kognitivisme	33
2.13	Aplikasi Teori Pembelajaran Ke Atas Perisian PBK	34
2.14	Kajian-kajian Lepas Yang Berkaitan	35

### **BAB III REKA BENTUK PERISIAN/ SISTEM**

3.1	Pendahuluan	36
3.2	Pengenalan Reka Bentuk	36
3.3	Perancangan Pembinaan Perisian Berdasarkan Model Reka Bentuk dan Teori Pengajaran dan Pembelajaran	38
3.3.1	Fasa Analisis ( <i>Analysis</i> )	39
3.3.2	Fasa Reka Bentuk ( <i>Design</i> )	40
3.3.3	Fasa Pembangunan ( <i>Development</i> )	40
3.3.4	Fasa Perlaksanaan ( <i>Implementation</i> )	41
3.3.5	Fasa Penilaian ( <i>Evaluation</i> )	41
3.4	Aplikasi Teori Pembelajaran Kognitivisme Dalam Reka Bentuk Perisian Multimedia	42
3.5	Carta Alir Perisian	43
3.6	Isi Kandungan Pelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6	48

3.6.1	Asuhan Tilawah Al-Quran	48
3.6.2	Asas ‘Ulum Syariah	49
3.6.3	Asas Akhlak Islamiyah	50
3.7	Perisian dan Perkakasan Pembinaan dan Mainbalik	51
3.7.1	Perkakasan Yang Digunakan	51
3.7.2	Perisian Yang Digunakan	52
3.7.3	Penggunaan Tulisan Jawi Dalam Pembinaan Perisian	52
3.8	Spesifikasi Minimum Perkakasan Komputer Pengguna	53

#### **BAB IV PEMBANGUNAN PERISIAN**

4.1	Pendahuluan	54
4.2	Pempakejan dan Instalasi Perisian	54
4.3	Perbincangan Perisian	55
4.3.1	Peta Minda	57
4.3.2	Tutorial	58
4.3.3	Uji Minda	59
4.4	Keluar	60
4.5	Rumusan	60

#### **BAB V PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN**

5.1	Pendahuluan	61
5.2	Masalah-masalah Yang Dihadapi	61
5.2.1	Kekurangan Kepakaran	62
5.2.2	Kesuntukan Masa	62
5.2.3	Kos Yang Tinggi	63
5.2.4	Kekurangan Perkakasan	63

5.2.5	Isi Kandungan Pelajaran Yang Padat	64
5.3	Kekuatan dan Kelemahan Perisian	64
5.3.1	Kekuatan Perisian	64
5.3.2	Kelemahan Perisian	65
5.4	Cadangan Projek Akan Datang	65
5.5	Kesimpulan	67
	<b>SENARAI RUJUKAN</b>	<b>68</b>
	<b>LAMPIRAN</b>	<b>71</b>

## **BAB 1**

### **PENGENALAN**

#### **1.1 Pendahuluan**

Peralihan zaman telah melibatkan banyak perubahan dan perkembangan teknologi dalam pelbagai bidang. Dewasa ini, dunia telah menyaksikan satu lagi proses ledakan atau revolusi dalam bidang teknologi maklumat yang amat canggih dan begitu pesat. Segala proses penyaluran maklumat yang dilaksanakan pada masa kini melalui suatu proses baru iaitu proses digital. Penggunaan perkakasan sistem teknologi maklumat dan komunikasi atau disebut sebagai *information and communication technologies* atau ringkasnya ICT, telah mendasari semua proses kehidupan manusia sekarang. Dengan wujudnya perkembangan terbaru ini, ia telah mendatangkan perubahan kehidupan yang besar kepada masyarakat kini secara keseluruhannya. Segala proses kehidupan manusia menjadi lebih mudah, pantas dan menjimatkan.

Dalam kecanggihan sistem teknologi maklumat kini, ilmu pengetahuan kuasa bagi segalanya. Maklumat dan ilmu pengetahuan milik bersama dan guru perlu bersedia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan diri dan bersedia untuk berinteraksi dengan orang lain. Di samping itu, sistem teknologi maklumat juga menjana kaedah, teknik dan proses baru dalam bentuknya yang baru. Selain itu, sistem ini juga berpotensi besar untuk melebar luaskan (*extending*) proses pembelajaran.

Oleh yang demikian, sejajar dengan kepesatan penggunaan ICT tersebut, bidang pendidikan turut tidak ketinggalan mengalami perubahan yang sama iaitu

penggunaan ICT dalam proses pendidikan masa kini. Penggunaan komputer pendidikan telah menyaksikan pengintegrasian teknologi CD-ROM, pangkalan data, multimedia, internet dan sebagainya. Kemajuan yang pesat ini telah membawa arus baru di mana pendidikan masa kini lebih bersifat progresif dan interaktif. Selain itu juga, terdapat beberapa contoh lain yang menunjukkan penggunaan teknologi moden ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) sama ada di sekolah-sekolah mahupun di institut-institut pengajian tinggi seperti kelas maya (*virtual class*), pembelajaran *e-learning* dan pendidikan melalui talian (*online education*). Secara tidak langsung, aplikasi-aplikasi kesemua teknologi ini akan mengubah imej seorang guru daripada sebagai sumber ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan kepada '*facilitator of knowledge*' atau pemudah cara dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Abu Bakar Abd. Majeed *et.al*, 2000 : 17). Selain itu, proses P&P tradisional dalam bentuk satu hala (guru-pelajar sahaja) telah ditukarkan kepada pengajaran yang berorientasikan pelajar dan pembelajaran sendiri mula mengambil ruang dalam sistem pengajaran dan pembelajaran masa kini.

Dalam konsep P&P yang baru dan serba canggih ini, media pengajaran (*instructional media*) atau cara bagaimana sesuatu informasi itu dapat disampaikan kepada pelajar telah dipelbagaikan bentuknya. Di sini bermulalah konsep penggunaan multimedia atau pelbagai media dalam proses P&P. Multimedia merujuk kepada kemampuan sesuatu komputer untuk memaparkan pelbagai persembahan dalam bentuk teks, grafik, bunyi, animasi dan persembahan video serta pelbagai kesan yang lain. Media pengajaran juga telah dipelbagaikan supaya menjadi lebih menarik dan lebih berkesan terhadap pelajar berbanding media pengajaran tradisional yang hanya menggunakan teks semata-mata dalam proses P&P.

Usaha kerajaan mewujudkan Sekolah Bestari (*Smart School*) juga merupakan salah satu bukti bahawa kerajaan turut berusaha untuk memperhebatkan lagi penggunaan ICT dan teknologi digital dalam bidang pendidikan. Sebagaimana yang telah dirancang, proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah ini menggunakan teknologi multimedia sebagai medium utama penyampaian. Ini sekali gus mengiktiraf multimedia sebagai bahan bantu mengajar (BBM).

Menurut Ismail Zain (1996) dalam Utusan Malaysia :

*“ Penggunaan komputer dalam pendidikan dapat dimanfaatkan melalui tiga komponen iaitu pengurusan, pentadbiran, penyelidikan serta proses pengajaran dan pembelajaran. ”* (16 September 1996, m.s 27).

Di sini dapatlah dikatakan bahawa peranan komputer amatlah penting dalam merealisasikan segala usaha untuk mewujudkan sistem pendidikan yang berteraskan teknologi maklumat terkini. Peranan atau fungsi komputer dalam bidang pendidikan secara umumnya dibahagikan kepada tiga bahagian. Pertama, pembelajaran tentang komputer itu sendiri (seperti pelajaran literasi komputer). Kedua, komputer digunakan sebagai alat (*tool*) untuk menyimpan dan memproses maklumat. Ketiga, komputer sebagai medium dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ini menunjukkan bahawa proses P&P yang menggunakan komputer sebagai medium perantaraan atau pembelajaran berbantuan komputer (PBK) tergolong dalam aplikasi ketiga di atas.

Justeru itu, dengan adanya komputer sebagai alat perantaraan, maka proses P&P di dalam bilik darjah akan mencapai tahap peningkatan kualiti pengajaran yang mantap serta berorientasikan pelajar di mana proses P&P dilakukan mengikut kemampuan pelajar. Ini juga akan mewujudkan proses P&P yang berbentuk dua hala. Bagi memastikan ketiga-tiga peranan komputer dalam pendidikan ini berjalan dengan baik dan lancar, setiap guru mestilah mempunyai kemahiran mengendalikan perkakasan komputer dan menggunakan komputer sebagai bahan bantu mengajar yang dihubungkan dengan kemahiran pedagogi. Selain itu, guru juga perlu membiasakan diri dengan pelbagai jenis perisian dan berkebolehan menggunakan pelbagai jenis program komputer dalam mata pelajaran yang diajar. Kemahiran menggunakan komputer ini perlulah dihubungkan dengan teori-teori pembelajaran dan pedagogi agar proses P&P akan menjadi lebih berkesan.

## 1.2 Latar Belakang Masalah

Segala perjalanan serta perkembangan dunia masa kini telah berubah menjadi begitu pantas terutamanya dari segi perkembangan teknologi maklumat yang menuntut semua warga dunia turut mengikut rentaknya. Oleh itu, wujudlah kemahuan dan permintaan manusia alaf ini ke arah sesuatu yang berbentuk lebih baik, murah dan pantas (*better, cheaper and faster*). Begitu juga dalam bidang pendidikan yang turut dilanda arus kemodenan tersebut. Sebagai golongan pendidik, amat perlu bagi mendalami kemahiran dalam bidang teknologi maklumat ini bagi menerapkannya dalam proses P&P. Peranan guru dalam pendidikan juga sepatutnya berubah sebagai seorang penyampai ilmu kepada seorang pengurus pembelajaran yang berkesan (Muhd. Takiyuddin Sukery, 2003:3). Sebagai pengurus pembelajaran, seorang guru seharusnya memahami pelbagai tahap pengetahuan, kemahiran dan kecerdasan pelajar-pelajarnya yang berbeza-beza bagi menentukan pengetahuan sedia ada mereka dan menentukan cara pembelajaran yang bersesuaian.

Dalam hal ini, guru perlu melengkapkan dirinya dengan pelbagai kemahiran dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengurusan pembelajaran yang bestari. Antara kemahiran yang perlu dimiliki oleh seorang guru ialah dapat membina atau membangunkan perisian pendidikan bersifat multimedia dan interaktif untuk kegunaan pengajaran di dalam bilik darjah. Ini adalah kerana, teknologi multimedia mempunyai kekuatan dan kelebihan yang tersendiri dalam pengukuhan proses pengajaran dan pembelajaran iaitu dapat menarik perhatian pelajar dengan lebih efektif.

Oleh yang demikian, dalam projek ini penyelidik cuba membina perisian yang menepati sebanyak mungkin kehendak pasaran, dunia pendidikan dan tahap pemikiran kumpulan sasaran. Perkara yang ingin difokuskan oleh penyelidik ialah penggunaan perisian pembelajaran secara sendiri dalam proses P&P. Ini bermaksud, pelajar boleh menggunakan perisian ini dengan sendiri tanpa perlu kehadiran guru untuk menimba pengetahuan baru bagi aktiviti pembelajaran mereka. Selain itu, guru hanya sebagai pemudah cara dan boleh menggalakkan pelajar menggunakan perisian

ini untuk mengukuhkan lagi pengetahuan yang dibina semasa aktiviti pembelajaran semasa di dalam kelas.

Perisian pengajaran berbantuan komputer ini membolehkan pelajar mencungkil sendiri kemampuan mereka dalam proses memahami sesuatu isi pelajaran. Pengajaran secara individu amat perlu bagi mengatasi masalah pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan, sikap dan motivasi yang berbeza-beza. Selain itu, perisian ini dapat menambah minat pelajar terhadap pelajaran yang selama ini mungkin beranggapan bahawa belajar adalah suatu perkara yang membosankan. Ini dapat diatasi dengan mewujudkan kaedah pembelajaran yang mempunyai pelbagai aktiviti dan berbentuk interaktif seperti yang terdapat di dalam perisian PBK ini.

Kemampuan pelajar untuk mengikuti sesuatu pelajaran adalah berbeza antara satu sama lain. Ee Ah Meng, 1996 (dalam Ahmad Muhaimin, 2003 : 7) menegaskan bahawa perbezaan tersebut disebabkan faktor fizikal, mental, sosial dan emosi. Berdasarkan kenyataan ini, dapat disimpulkan bahawa sumber atau bahan bantu mengajar (BBM) perlu dipelbagaikan untuk disesuaikan dengan kemampuan pelajar. Menurut Baharuddin Aris *et.al* (2000 : 47), apabila sesuatu media pengajaran itu hendak digunakan dalam sesuatu pengajaran, pertimbangan haruslah diberi sama ada penggunaannya memberi peluang kepada pelajar untuk menentukan sendiri kadar kelajuan pembelajarannya. Mereka yang kurang berkebolehan seharusnya mempunyai peluang merujuk kembali kepada media tersebut mengikut kadar keupayaannya sendiri tanpa melibatkan kemajuan pelajar-pelajar yang lebih cekap daripadanya. Dalam hal ini, perisian berbentuk PBK amat sesuai digunakan kerana perisian tersebut boleh digunakan berulang kali mengikut tahap kemampuan pelajar.

### **1.3 Pernyataan Masalah**

Proses pendidikan masa kini perlu seiring dengan kemajuan dan kemodenan bidang teknologi maklumat yang wujud pada masa kini. Segala bentuk pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan '*chalk and talk*' atau kaedah pengajaran dan pembelajaran tradisional yang berdasarkan teks serta papan kapur dan syarahan

daripada guru perlu diubah dan disesuaikan dengan perubahan zaman moden. Teknologi komputer dan multimedia yang sedang hangat diperkatakan perlu diserapkan dan disesuaikan dengan proses P&P di sekolah terutamanya bagi mata pelajaran Pendidikan Islam. Justeru itu, satu kaedah pembelajaran yang baru dan selari dengan perkembangan teknologi maklumat seperti penciptaan perisian-perisian berbentuk PBK perlu diwujudkan bagi mengelakkan kebosanan para pelajar dalam proses pembelajaran mereka seharian. Selain daripada mengelakkan kebosanan, perisian berbentuk PBK juga dapat meningkatkan kefahaman pelajar terhadap isi pelajaran dan mereka dapat belajar sendiri dengan mengikut kadar kemampuan diri. Ini kerana kemampuan setiap pelajar berbeza dan penggunaan satu sumber pembelajaran sahaja tidak akan mendatangkan kecemerlangan prestasi yang boleh dibanggakan. Perisian ini juga boleh dikatakan lebih memberi kesan yang positif dan cemerlang terhadap penggunaanya.

Menurut Mohd Muslim Mustafa (1999 : 61), keberkesanan pengajaran dan pembelajaran bergantung kepada banyak faktor termasuklah guru, pelajar, keadaan fizikal bilik darjah dan sebagainya. Seorang guru harus menggunakan pendekatan yang positif untuk menggerakkan motivasi dalaman pelajar kerana ini akan mendorong minat mereka untuk belajar. Menurut Zawawi Haji Ahmad (1988), guru mestilah menggunakan teknik-teknik yang menarik bagi menggerakkan seluruh pancaindera pelajar untuk mengikuti pembelajaran mereka. Kajian yang dijalankan telah mendapati bahawa dalam pengurusan pengajaran, guru haruslah berpegang kepada konsep pengajaran yang berpusatkan kepada pelajar.

Mohd Muslim Mustafa (1999 : 61) telah mencadangkan agar guru-guru terutamanya guru-guru Pendidikan Islam menggunakan teknik pengajaran yang berterusan dan terkini serta sesuai dengan pendidikan yang berteknologi. Mereka seharusnya mengubah cara penyampaian ilmu di dalam bilik darjah seiring dengan kemajuan teknologi masa kini. Kaedah tradisioanal boleh juga digunakan tetapi perlu diterapkan juga beberapa teknik pengajaran yang mendedahkan pelajar kepada teknologi maklumat.

Selain itu, kerajaan juga telah menyeru para guru dan pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan negara ini

dengan saranan yang diberikan oleh bekas Menteri Pendidikan Malaysia, Yang Berhormat Datuk Seri Najib Tun Razak (Abu Bakar Abd Majeed *et.al* ,1999 : 13):

*“ Sistem pendidikan kita akan diubah sifatnya supaya menjadi lebih anjal dengan mengurangkan tumpuan dan perhatian kepada peperiksaan serta diselaraskan dengan pertumbuhan sahsiah individu dan lebih menekankan kepada unsur-unsur kreatif dan pemikiran kritis.”*

Sehubungan dengan itu, penyelidik ingin mencadangkan bagi pembangunan sebuah perisian bercorak PBK bagi mata pelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6. Kandungan perisian yang dibina ini mengambil sukatan pelajaran yang dikeluarkan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum Kementerian Pendidikan Malaysia (PPK). Penyelidik memilih pelajar Tahun 6 sebagai kumpulan sasaran adalah kerana pelajar-pelajar ini akan menghadapi Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR) dan memerlukan kepada konsentrasi dan ketekunan yang tinggi untuk mengulangkaji pelajaran. Oleh yang demikian, perisian PBK bagi subjek ini akan memudahkan proses ulang kaji pelajar-pelajar Tahun 6 kerana mereka hanya menggunakan CD-ROM untuk belajar.

#### **1.4 Rasional Projek**

Penggunaan perisian berbentuk PBK amat meluas dalam mana-mana bidang pendidikan. Kebiasaannya, pembangunan sesebuah perisian yang berbentuk ilmiah untuk kegunaan pendidikan ialah untuk memudahkan lagi proses pendidikan tersebut. Jika ditinjau di pasaran pada hari ini, terdapat banyak jenis perisian untuk pendidikan yang dibangunkan untuk kegunaan para pelajar sama ada di peringkat sekolah menengah atau sekolah rendah. Namun demikian, perisian-perisian tersebut terutamanya perisian bagi mata pelajaran Pendidikan Islam kebanyakannya diterbitkan dalam bentuk tajuk-tajuk kecil dalam subjek tersebut seperti bab “Bersuci dan Wudhu”, bab “Solat”, bab “Sembelihan” dan sebagainya. Oleh itu, penyelidik cuba membangunkan sebuah perisian yang berbentuk PBK ini meliputi semua tajuk-tajuk kecil yang terdapat di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam Tahun 6 ini.

Tajuk-tajuk tersebut termasuklah Asuhan Tilawah Al-Quran, Asas ‘Ulum Syariah dan Asas Akhlak Islamiyah.

## **1.5 Objektif Projek**

Di akhir pembinaan perisian ini, penyelidik dapat :

- 1.5.1 Membina dan menghasilkan satu perisian multimedia bagi mata pelajaran Pendidikan Islam KBSR (Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah) Tahun 6. Perisian ini merangkumi semua tajuk yang terkandung di dalam subjek ini dan isi kandungan pelajaran ini adalah berdasarkan sukatan pelajaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia.
- 1.5.2 Mewujudkan suatu kaedah pengajaran dan pembelajaran (P&P) yang baru bagi menyelesaikan beberapa masalah dalam proses P&P Pendidikan Islam dengan penggunaan perisian PBK.

## **1.6 Objektif Reka bentuk**

Objektif rekabentuk bagi projek ini ialah:

- 1.6.1 Menambahkan bahan-bahan pengajaran yang lebih interaktif dalam perisian pendidikan terutamanya dalam mata pelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6.
- 1.6.2 Membantu guru memberi penerangan yang lebih jelas dalam proses pengajaran yang lebih berkesan kepada para pelajar.

- 1.6.3 Menambahkan bahan bantu mengajar untuk para guru yang bersesuaian dan memenuhi kehendak kurikulum pendidikan tempatan.
- 1.6.4 Menguji dan mengukur kefahaman pelajar dengan soalan-soalan dan aktiviti pelajaran yang disediakan.
- 1.6.5 Mendorong pelajar untuk mengulangkaji pelajaran di rumah dengan lebih yakin dan berkesan.

## **1.7 Objektif Perisian / Sistem**

Objektif atau tujuan pembangunan perisian ini ialah:

- 1.7.1 Mewujudkan suatu situasi pengajaran dan pembelajaran (P&P) yang lebih menarik perhatian pelajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam dengan menyediakan pilihan aktiviti dalam proses P&P.
- 1.7.2 Memberi satu alternatif baru dan lebih berkesan kepada para pendidik dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan memberi kaedah pengajaran yang terbaik bagi membantu meningkatkan kefahaman pelajar terhadap subjek ini.
- 1.7.3 Mewujudkan kaedah pengajaran dan pembelajaran terkini bagi subjek Pendidikan Islam yang juga boleh disesuaikan dengan penggunaan teknologi multimedia dan ICT yang banyak mempengaruhi dunia masa kini.
- 1.7.4 Menyediakan satu bentuk pengukuhan kepada pelajar yang mana mereka boleh mengulang kaji pelajaran secara sendiri dengan menggunakan perisian berbentuk PBK.

## **1.8 Skop Kajian**

Secara jelasnya, perisian pembelajaran berbantuan komputer (PBK) ini direka bentuk khusus bagi mata pelajaran Pendidikan Islam Tahun 6 mengikut sukatan pelajaran terkini KBSR. Perisian ini merangkumi semua tajuk dalam mata pelajaran Pendidikan Islam Tahun 6 yang terbahagi kepada tiga bahagian utama iaitu Asuhan Tilawah Al-Quran, Asas 'Ulum Syariah dan Asas Akhlak Islamiyah. Perisian ini dibangunkan berdasarkan silibus KBSR yang telah dikeluarkan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Sebagai langkah pengayaan, beberapa maklumat sampingan yang dianggap penting turut dimuatkan sebagai pengetahuan tambahan kepada pengguna perisian ini.

## **1.9 Kepentingan Projek**

Setiap projek perisian komputer seperti ini akan mempunyai kepentingan yang tertentu. Begitu juga dengan projek ini yang berkepentingan terhadap pelajar-pelajar terutamanya pelajar Tahun 6 serta guru-guru Pendidikan Islam. Kepentingan ini merangkumi kepentingan terhadap kaedah pengajaran mahupun pembelajaran, penjimatan masa dan juga tenaga.

Bagi pelajar-pelajar, dengan penggunaan perisian yang berbentuk pengajaran berbantuan komputer (PBK) ini dapat memberi peluang pelajar-pelajar mencungkil kemampuan diri dengan mewujudkan sistem pembelajaran sendiri mengikut kemampuan masing-masing. Selain itu, dengan perisian berbentuk PBK seperti ini, pelajar-pelajar dapat mengulangi pembelajaran mereka agar lebih mudah faham dan cepat mengingati pelajaran mereka. Perkara ini tentu agak tidak munasabah bagi guru untuk mengulangi suatu isi pelajaran yang sama sedangkan banyak lagi sukatan yang perlu didedahkan. Dengan perisian ini, mereka juga boleh belajar pada bila-bila masa yang mereka rasa sesuai untuk belajar di rumah tanpa kehadiran guru secara langsung.

Bagi guru-guru pula, perisian seperti ini dapat meningkatkan lagi keberkesanan kaedah pengajaran mereka di dalam kelas. Kaedah pengajaran tradisional yang kebanyakannya menggunakan teknik syarahan, papan tulis dan buku teks boleh diubah menjadi lebih menarik dan efektif dengan menggunakan perisian ini. Selain itu, guru juga boleh menjimatkan tenaga dan masa jika menggunakan perisian ini dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas kerana pelajar-pelajar lebih cepat memahami dan memperoleh ilmu dengan mudah. Guru hanya berperanan sebagai pembantu atau pemudah cara kepada pelajar-pelajar.

## **1.10 Definisi Istilah**

Terdapat beberapa istilah khas yang akan digunakan di dalam penulisan kajian ini. Definisi istilah-istilah tersebut adalah seperti berikut :

### **1.10.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer**

Pembelajaran berbantuan komputer (PBK) didefinisikan sebagai penggunaan komputer untuk mengajar dalam bentuk tutorial, latihan tubi, simulasi dan juga penilaian pengetahuan pelajar seperti kuiz, dan sebagainya.

Mengikut Baharuddin Aris *et.al* (2001 : 1), PBK ialah suatu pendekatan yang menggunakan komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.. Willis *et al.* 1982 (dalam Ahmad Muhaimin, 2003 : 11) berpendapat PBK ialah keadaan yang mana komputer itu mengambil alih sebahagian daripada tanggungjawab guru untuk mengajar pelajar. Menurut mereka lagi, PBK juga merupakan satu kategori umum yang setiap satunya mempunyai ciri-ciri dan format yang unik. Mengikut Sanders (1987), PBK ialah suatu situasi pelajar-pelajar berinteraksi dengan komputer melalui satu program pembelajaran terancang yang bertujuan untuk mencapai matlamat pembelajaran tertentu.

Pembelajaran berbantuan komputer (PBK) juga membawa maksud pengajaran yang dibantu komputer. Ia tidak bermakna bahawa komputer yang mengajar pelajar, sebaliknya guru menggunakan komputer dengan semaksimum mungkin sebagai alat penyampaian pengajarannya. Oleh itu, PBK hanyalah sebagai satu teknik untuk menggabungkan kelebihan guru dengan penggunaan komputer sebagai suatu alat bantu mengajar.

Dengan bantuan teknologi komputer dan perisian pendidikan, proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik, mudah, lebih menjimatkan masa serta tidak membosankan. Secara tidak langsung, tahap pencapaian pelajar-pelajar akan dapat dipertingkatkan. Paparan-paparan grafik yang dinamik, pelajaran berbentuk permainan, bunyian serta warna yang menarik adalah antara ciri-ciri yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Dalam projek ini, perisian Pendidikan Islam KBSR Tahun 6 yang dibina berbentuk PBK yang menggabungkan strategi tutorial dan latih tubi. Selain itu, perisian ini boleh digunakan tanpa kehadiran guru secara langsung dan pelajar boleh menggunakannya pada bila-bila masa dan dalam apa jua situasi.

### **1.10.2 Pendidikan Islam**

Pendidikan secara dasarnya bermaksud perkara-perkara yang boleh memupuk seseorang insan ke arah kebaikan. Dari aspek dunia pendidikan pula, Pendidikan Islam boleh dikatakan memupuk seseorang insan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan Islam pula bermaksud suatu mata pelajaran teras yang wajib diajar di sekolah rendah dan juga sekolah menengah bagi melahirkan insan yang baik

dan beriman. Isi kandungan Pendidikan Islam juga menekankan aspek keimanan, kemanusiaan, kemasyarakatan dan kenegaraan.

Dalam projek ini, mata pelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6 telah dipilih sebagai subjek utama pembinaan perisian PBK ini. Semua isi kandungan Pendidikan Islam KBSR Tahun 6 adalah berdasarkan sukatan pelajaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

### **1.10.3 Pembelajaran**

Definisi pembelajaran yang dimuatkan di dalam Kamus Dewan (1997: 18) ialah suatu kegiatan atau proses belajar. Menurut Atan Long (1982: 9), pembelajaran merupakan satu proses yang bermula dengan penanggapan rangsangan yang diterima oleh pancaindera. Rancangan ini diproses dan disimpan sebagai pengalaman, seterusnya pengalaman yang tersimpan dapat dipergunakan untuk pencapaian matlamat dan untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Ee Ah Meng (1996: 7) pula, pembelajaran adalah perubahan tingkahlaku yang agak tetap dan ia berlaku kerana pengalaman atau latihan yang diteguhkan. Pembelajaran berlaku apabila rangsangan diproses oleh otak seseorang individu untuk menjadi pengalaman. Pengalaman ini pula akan digunakan untuk sesuatu tindakan atau tingkahlaku. Menurut Kamaruddin Husin dalam Boon Pong Ying dan Ragbir (1998: 13), pembelajaran merupakan satu proses mengakumulasi maklumat dan pengalaman secara berterusan. Ia berlaku dalam diri seseorang sejak ia dilahirkan.

Dalam projek ini, pembelajaran yang dimaksudkan ialah pembelajaran Pendidikan Islam melalui penggunaan perisian PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) yang melibatkan penggunaan komputer sebagai alat untuk melaksanakan proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran tradisional digantikan dengan

proses pembelajaran moden agar menjadi lebih berkesan dan menarik. Walaupun menggunakan komputer dan perisian dalam proses pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran seperti pembentukan pengalaman dan perubahan tingkah laku tetap akan berlaku kepada diri pelajar.

#### **1.10.4 Komputer**

Alat atau sistem elektronik yang dapat memudahkan penyimpanan maklumat yang banyak dan kompleks serta membolehkan maklumat itu dianalisa dan diperolehi pada bila-bila masa yang diperlukan. (Kamus Dewan, 1997 : 598). Dalam projek ini, komputer merupakan alat utama yang penting untuk digunakan bagi melaksanakan perisian PBK yang dibangunkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6. Tanpa komputer, proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan perisian PBK ini tidak akan berjaya.

#### **1.10.5 Perisian**

Atur cara yang boleh dilaksanakan pada komputer. Perisian menentukan fungsi komputer, umpamanya perisian permainan menjadikan komputer mesin permainan, perisian pendidikan menjadikan komputer sebagai alat bantu mengajar dan sebagainya (Kamus Komputer, 2000 : 206). Menurut Kamus Dewan Edisi Ketiga (1997 : 500) pula, perisian bermaksud program atau atur cara komputer yang digunakan dengan sistem komputer tertentu.

Dalam projek ini, penggunaan istilah perisian merujuk kepada suatu program komputer yang dibangunkan untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi mata pelajaran Pendidikan Islam KBSR Tahun 6.