



**PENGUNAAN KAEDAH INOVASI SAMBUNG DAN BACA BAHASA ARAB  
(SaBBAr) DALAM MENINGKATKAN KEMAHIRAN MEMBACA PERKATAAN  
BAHASA ARAB MURID DI SEKOLAH RENDAH**

**[THE USE OF AN INNOVATIVE METHOD OF 'CONTINUE AND READ  
ARABIC' (SaBBAr) IN IMPROVING THE SKILLS OF READING ARABIC  
WORDS IN PRIMARY SCHOOLS]**

Norazman Syafri & Saipolbarin Ramli

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900, Tanjong Malim,  
Perak

Corresponding Author: [g-93359867@moe-dl.edu.my](mailto:g-93359867@moe-dl.edu.my)

---

*Received: 26/6/2023*

*Accepted: 28/7/2023*

*Published: 31/8/2023*

---

**Abstrak**

Inovasi "SaBBAr" ialah singkatan kepada ayat Sambung dan Baca Bahasa Arab yang mengaplikasikan padanan huruf rumi-arab. Inovasi ini dijalankan untuk meningkatkan kemahiran murid membaca perkataan bahasa Arab dengan menggunakan Kaedah "SaBBAr". Berdasarkan pemerhatian dan refleksi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan, terdapat murid yang masih lagi tidak menguasai kemahiran membaca perkataan bahasa Arab terutama berlaku kepada murid bukan islam dan murid pemulihan. Oleh itu, teknik pengajaran baharu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran gamifikasi dalam Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR) iaitu kaedah "SaBBAr" telah direka untuk menyelesaikan masalah ini. Dalam kajian ini, model Kemmis & Mc Taggart (1988) telah digunakan dalam melaksanakan langkah merancang, melaksana, memerhati dan merefleksi. Instrumen pemerhatian, temu bual, ujian lisan dan analisis dokumen telah digunakan oleh pengkaji untuk mengumpul maklumat dan data kajian. Dua kitaran kajian telah digunakan oleh pengkaji untuk mencapai objektif kajian inovasi bagi meningkatkan kemahiran dan minat murid membaca perkataan bahasa Arab dan membantu menambah baik amalan pengajaran guru. Kesimpulannya, perlaksanaan kaedah "SaBBAr" telah mengubah tingkah laku dan minat murid untuk membaca serta membantu guru dalam menambahbaik amalan pengajaran membaca perkataan bahasa Arab. Inovasi ini juga telah berjaya membuktikan keberkesannya apabila telah diuji kepada beberapa orang murid yang berbeza latar belakang dan berbeza jenis lokaliti sekolahnya, Inovasi "SaBBAr" ini juga dapat diaplikasi oleh komuniti untuk mempelajari membaca Al-Quran dan membudayakan pendidikan revolusi industri 4.0.

**Kata Kunci:** kemahiran membaca, "SaBBAr", bahasa Arab, Rumi-Arab, gamifikasi

### Abstract

*The innovation "SaBBAr" is an abbreviation for Connect and Read Arabic sentences that apply the matching of rumi-arabic letters. This innovation is carried out to improve students' skills in reading Arabic words by using the "SaBBAr" Method. Based on observation and reflection in learning and facilitation, there are students who still do not master the skill of reading Arabic words, especially for non-Muslim students and remedial students. Therefore, a new teaching technique using a gamification learning approach in Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) which is the "SaBBAr" method has been designed to solve this problem. In this study, the Kemmis & Mc Taggart (1988) model was used in implementing the steps of planning, implementing, observing and reflecting. Observation instruments, interviews, oral tests and document analysis were used by the researcher to collect information and study data. Two study cycles were used by the researcher to achieve the objectives of the innovation study to improve students' skills and interest in reading Arabic words and help improve teachers' teaching practices. In conclusion, the implementation of the "SaBBAr" method has changed students' behavior and interest in reading as well as helping teachers in improving the teaching practice of reading Arabic words. This innovation has also successfully proven its effectiveness when it has been tested on several students from different backgrounds and different types of school localities, this "SaBBAr" innovation can also be applied by the community to learn to read the Al-Quran and cultivate the education of the industri 4.0 revolution.*

**Keywords:** reading skills, "SaBBAr", Arabic language, Rumi-Arabic, gamification

**Cite as:** Syafri, N., & Ramli, S. (2023). Penggunaan Kaedah Inovasi Sambung dan Baca Bahasa Arab (SaBBAr) dalam meningkatkan kemahiran membaca perkataan bahasa Arab murid di sekolah rendah [The use of an Innovative Method of 'Continue and Read Arabic' (SaBBAr) in improving the skills of reading Arabic words in primary schools]. *Afaq Lughawiyah*, 1(2), 295-309. <https://doi.org/10.37231/afaq.2023.1.2.59>

© Penerbit Universiti Sultan Zainal Abidin, 2026. This work is licensed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### PENDAHULUAN

Dasar Pendidikan Digital merupakan antara inisiatif pihak KPM berlandaskan tiga tujuan utama yang memberi tumpuan dalam penyediaan generasi fasih digital yang menguasai pengetahuan, kemahiran digital dan berupaya menghasilkan inovasi menggunakan teknologi digital. Dalam ucapan Mantan Y.A.B Perdana Menteri Tan Sri Muhyiddin Yassin sempena Amanat Perdana Setahun Malaysia Prihatin, tumpuan diberikan untuk meningkatkan kompetensi dan pembangunan profesional pihak berkepentingan dalam kepimpinan serta pengintegrasian teknologi digital dalam pendidikan. Selain itu, jurang digital dirapatkan demi melahirkan warganegara yang bertanggungjawab dan berfungsi dalam masyarakat berilmu berlandaskan nilai murni. Tambahan itu, menurut dokumen Rancangan Malaysia Ke-12 (RMK-12), Kerajaan akan memberi tumpuan untuk melonjakkan pendigitalan dan teknologi termaju (Rohaiza & Zanariah, 2021).

Kementerian Pendidikan Malaysia terus komited untuk melaksanakan transformasi dalam bidang pendidikan. Dalam Pendidikan Bahasa Arab, fokus keutamaan kepada penguasaan asas kemahiran berbahasa dalam kalangan murid

melalui pendekatan modular yang bersepadu, seimbang dan holistik. Pendekatan modular merangkumi aspek kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis, serta penguasaan aspek seni bahasa dan tata bahasa. Dalam strategi memartabatkan Pendidikan Bahasa Arab, bahan sokongan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan Bahasa Arab termasuklah memperluas penggunaan Teknologi dan Maklumat Komunikasi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan bahasa Arab mahu diperluaskan.

Kepentingan bahasa Arab dalam kehidupan umat Islam tidak dapat dinafikan. Ini adalah kerana Bahasa Arab itu merupakan bahasa Solat dan bahasa Al-Quran yang menjadi pegangan hidup manusia ke arah mentauhidkan Allah SWT. Manakala dalam sistem pendidikan negara, pendidikan Bahasa Arab telah diajarkan kepada murid sebagai bahasa elektif dalam kurikulum sekolah rendah. Dalam usaha untuk memastikan murid boleh menguasai Kemahiran Berbahasa Arab, Kementerian Pendidikan Malaysia telah mengambil beberapa langkah. Umpamanya memperkenalkan pelbagai kaedah bagi mempercepatkan pencapaian murid dalam Bahasa Arab. Matlamat yang perlu difokuskan dalam pendedahan awal pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab kepada kanak-kanak peringkat awal persekolahan ini ialah pembinaan pemahaman konseptual awal huruf, tanda baris, kebolehan menyebut dan membaca kalimah-kalimah Bahasa Arab.

Jadi, modul baharu yang diberi nama "SaBBAr" yang membawa maksud (Sambung & Baca Bahasa Arab) telah dicipta dalam bentuk kad modul, gamifikasi, aplikasi, Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR). Modul ini menggunakan kaedah padanan huruf dan baris arab kepada huruf rumi yang berhasrat bagi membolehkan murid-murid mengenali sebutan bacaan huruf dan perkataan bahasa Arab semasa proses pembelajaran. Konklusinya, modul inovasi ini sangat membantu para guru untuk menjalankan pedagogi yang berkesan dan bermakna dengan menggunakan teknologi dan kaedah yang sangat menarik serta menepati kaedah Pendidikan Abad Ke-21 yang berpusatkan murid.

Kemajuan teknologi juga telah mencipta pelbagai peluang pembelajaran baharu, mengubah cara pengajar menyampaikan pengetahuan malah menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan interaktif. Seperti yang kita sedia maklum, pendidikan digital merupakan topik yang sering diperkatakan di Malaysia. Menggunakan alatan dan teknologi digital termaju semasa pengajaran dan pembelajaran sering ditonjolkan sebagai strategi terbaharu untuk mengubah amalan pendidikan. Baru-baru ini, guru telah dicabar untuk menyediakan kemungkinan pembelajaran yang menarik apabila menyampaikan pelajaran dengan menggalakkan pelajar menyiasat penggunaan teknologi digital. Kementerian Pendidikan Malaysia menggalakkan warga pendidik dan pelajar menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) bagi meningkatkan lagi kualiti pembelajaran di Malaysia, seperti yang diarahkan oleh anjakan ketujuh Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025.

Tambahan itu, pada masa kini, murid abad ke-21 merupakan generasi era digital. Penggunaan teknologi menjadi medium terpenting dalam kehidupan dan pembelajaran mereka. Justeru, guru perlu bersedia untuk mengharungi cabaran

baharu dan perlu menyelesaikan isu-isu penting yang berkaitan dengan penyesuaian pembelajaran proses ke arah keperluan, keutamaan dan keperluan pelajar. Metod pengajaran yang bersifat inovatif melalui pendekatan menarik dapat membantu pelajar supaya lebih aktif, bermotivasi dan melibatkan diri dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Paradigma pedagogi moden dan trend dalam pendidikan telah diperhebat dengan penggunaan TMK. Maka, pelbagai integrasi bahan pengajaran, pendekatan dan teknik baharu diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran aktif. Antaranya, pendekatan gamifikasi menjadi salah satu daripada trend ini. Sejak akhir-akhir ini, strategi baharu yang diketengahkan dan menjadi tumpuan di dalam pendidikan adalah pengintegrasian gamifikasi. Kajian oleh Shariful Hafizi, Abd Hakim & Kamarul Shukri (2019) mendapati pengintegrasian gamifikasi dalam pendidikan berupaya merangsang murid supaya lebih bermotivasi dan melibatkan diri dan melibatkan diri secara aktif sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran.

Selain itu, transformasi dalam pendidikan dan impak globalisasi telah mengubah dunia ke arah pendidikan digital. Perkembangan teknologi berlaku dengan begitu pantas dan telah mengubah kualiti hidup manusia termasuklah pendidikan. Negara Malaysia terus melangkah ke abad-21 bermatlamatkan pemacuan ke arah sebuah negara yang berdaya saing dan berdiri teguh bertunjangkan tamadun negara bangsa yang mantap. Sehubungan dengan itu, penggunaan teknologi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran selaras dengan arus revolusi industri 4.0 wajar diterapkan di peringkat akar umbi.

Akhir sekali, terdapat beberapa teknik kontemporari yang boleh memupuk persekitaran pengajaran dan pembelajaran aktif yang menggabungkan teknologi seperti e-pembelajaran. E-pembelajaran, menurut Clark & Mayer (2016), ialah penyampaian arahan menggunakan peranti digital seperti komputer, komputer riba, tablet, atau telefon pintar untuk menyokong pembelajaran. Pergolakan dalam landskap pendidikan yang dikenali sebagai "Pendidikan 4.0" merupakan salah satu isu utama yang dihadapi oleh sistem pendidikan ketika ia bersedia untuk revolusi perindustrian keempat (Puncreobutr, 2016). Realiti Maya adalah salah satu inovasi moden yang kerap digunakan pada zaman industri 4.0. (Laudante, 2017).

## **PENYATAAN MASALAH**

Modul "SaBBAr" ini direka adalah disebabkan oleh timbulnya beberapa masalah iaitu murid-murid yang tidak mampu membaca perkataan bahasa Arab dalam pembelajaran bahasa Arab. Seterusnya, terdapat murid-murid yang tidak mampu membaca iqra', dan tiada intervensi khusus untuk membantu mereka membaca bahasa Arab terutama kategori murid-murid linus dan murid bukan Islam yang mengambil bahasa Arab. Tambahan itu, terdapat perubahan kaedah pendidikan yang berpusatkan murid dan lebih kepada pendidikan sendiri, bahan bacaan mautud seperti buku tidak mampu digunakan dengan baik oleh murid yang mempunyai masalah pembelajaran. Tambahan pula dengan masalah guru yang tidak mempunyai

masa yang khusus bagi memulihkan murid-murid yang tidak dapat membaca kerana tiada kelas khas seperti kelas pemulihan bagi murid lemah membaca Bahasa Arab.

Tambahan itu, terdapat pelbagai cabaran utama yang harus ditempuh oleh guru dalam usaha untuk menyemai atau menerapkan pendekatan pengajaran menggunakan konsep bermain seperti gamifikasi yang menyeronokkan. Lazimnya, guru baharu mempunyai kelemahan untuk melakukan aktiviti yang berpusatkan murid sambil menggunakan peralatan teknologi, internet dan seangkatannya. Mereka masih memerlukan latihan, bahan sumber, bimbingan serta panduan untuk meningkatkan lagi pengetahuan dan kemahiran terutamanya dalam pembelajaran dan pemudahcaraan dalam suasana pembelajaran yang berpusatkan murid. Pendekatan belajar sambil bermain menyeronokkan juga menunjukkan murid lebih mudah untuk menguasai isi pembelajaran, di samping meningkatkan motivasi dan membantu penyampaian isi pembelajaran dengan lebih berkesan.

Berdasarkan isu-isu yang dijumpai, pengkaji mendapati bahawa kajian dalam bidang kemahiran Bahasa Arab khusus bagi kemahiran membaca sangat relevan dan perlu diperluas agar dapat membantu murid menguasai kemahiran membaca perkataan Bahasa Arab dengan baik.

Suatu pembaharuan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan harus dilaksanakan bagi membantu murid-murid. Pembangunan modul yang mudah dan mesra pengguna berasaskan pendekatan gamifikasi dalam Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR) ingin dihasilkan agar dapat membantu murid bagi membantu kemahiran mereka dan meningkatkan lagi penguasaan mereka dalam membaca perkataan Bahasa Arab. Modul yang berbentuk gamifikasi dalam Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR) ini merupakan kaedah padanan huruf dan baris arab-rumi yang mampu membantu murid untuk meningkatkan penguasaan dalam aspek kemahiran membaca bahasa Arab. (Abdullah & Ainon, 1986)

Tambahan itu, apabila berlaku pandemik covid-19, pembelajaran secara digital sangatlah menjadi keutamaan dan telah mengubah landskap pendidikan negara menjadi lebih bersifat moden dan ke hadapan. Semasa covid-19, Kaedah Home Based Learning (HBL) adalah sesuatu yang baharu dalam kalangan guru, murid dan ibu bapa. HBL merupakan kaedah pembelajaran dari rumah dan bukannya di sekolah ataupun di kampus. Ini memberi fleksibiliti kepada pelajar dan guru untuk menyesuaikan diri dengan komitmen lain termasuk keluarga, pekerjaan atau aktiviti rekreasi. Kaedah pembelajaran HBL tidak berlaku seperti di sekolah sebaliknya memberi peluang kepada pelajar dan guru untuk mengalami bentuk pengajaran dan pembelajaran alternatif dengan penggunaan teknologi. Pakej pelajaran disediakan oleh guru dan kemudian dimuat naik dalam talian untuk diakses oleh pelajar dari rumah (Shirley-Anne et al. 2020).

Justeru, berdasarkan permasalahan yang dinyatakan, maka kajian pembangunan modul berasaskan gamifikasi dalam Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR) adalah sesuai dilaksanakan dalam usaha membantu dan meningkatkan strategi pengajaran guru dalam mendepani arus revolusi pendidikan 4.0 selaras dengan Dasar Pendidikan Digital yang sesuai dengan keperluan murid.

Modul berintegrasikan gamifikasi dalam Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR) merupakan satu pakej pembelajaran bagi setiap tema pembelajaran yang menfokuskan kemahiran membaca dalam pelbagai bentuk aktiviti dan perlu disusun secara sistematik agar objektif pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai.

## **TUJUAN KAJIAN**

Modul ini membantu murid-murid terutama yang berada pada tahap TP 1, TP 2 dan murid bukan islam yang ingin mempelajari bahasa Arab tetapi tidak mempunyai kaedah yang khusus. Selain itu, membantu guru dalam mendapatkan bahan pembelajaran dan pengajaran yang mudah, berkesan dan menarik, terutama apabila digunakan dalam menguasai bacaan perkataan bahasa Arab dengan baik dan fasih serta selaras dengan pendidikan abad ke 21. Kemudian, menjadikan pembelajaran bahasa Arab mesra teknologi dan mesra pengguna serta selari dengan perkembangan pendidikan revolusi industri 4.0.

## **OBJEKTIF KAJIAN**

Kajian ini dijalankan untuk memenuhi objektif berikut :

1. Kesan penggunaan modul kaedah inovasi "SaBBAr" dalam meningkatkan kemahiran murid membaca perkataan bahasa Arab.
2. Kesan penggunaan modul kaedah inovasi "SaBBAr" dalam meningkatkan motivasi murid belajar bahasa Arab.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Sejajar dengan inisiatif dalam usaha untuk memartabatkan bahasa Arab, era globalisasi pada masa kini memfokuskan budaya digital dan kepantasan teknologi maklumat. Walaupun globalisasi bukanlah perkara baharu pada abad ke-21, namun perbezaan yang wujud cukup ketara dari sudut pengaruh dan impak dalam dunia pendidikan. Langkah yang proaktif amat penting dalam memacu transformasi sistem pendidikan di Malaysia yang didorong oleh perkembangan sains dan teknologi pada era digital masa kini sejajar dengan kreativiti guru merancang sesi pengajaran yang berinovasi dan menggunakan TMK dalam bilik darjah merangsang murid untuk terus belajar. Selain itu, guru berperanan dalam memotivasikan murid agar membudayakan ilmu pengetahuan dengan bersungguh-sungguh, mengamalkan tingkah laku dan disiplin yang tinggi, serta memberi penilaian atau ujian sebagai pengukuhan pembelajaran. Sesungguhnya, guru yang berkredibiliti tinggi, mempunyai pesona, menguasai mata pelajaran yang diajar pasti mampu menarik perhatian murid sama ada di luar mahupun di dalam bilik darjah (Hasnah & Jamaludin, 2017).

Menurut kajian betapa Realiti Maya (VR) adalah suatu perhubungan antara dunia fizikal diintegrasikan alat peranti elektronik. Ia menyediakan pengalaman

interaksi antara manusia dan komputer secara virtual dalam masa nyata. Dalam konteks kajian ini, penyelidik menggunakan VR sebagai medium maya yang interaktif bertujuan untuk menarik minat murid dan memudahkan kefahaman mereka terhadap sesebuah mata pelajaran. Medium interaktif ini membolehkan interaksi secara maya terhadap imej tiga dimensi dan paparan video dengan menggunakan peranti pintar. Selain itu, penggunaan teknologi seperti VR telah digunakan secara meluas terutamanya di dalam bidang pendidikan sehingga dapat memaksimumkan penerimaan pengetahuan dan kefahaman kepada murid (Norabeerah, 2016), menyuburkan perkembangan intelek dan memberikan kefahaman berkaitan warisan dan budaya. (Fatin Norsyafawati et al., 2016).

Selain itu, Berdasarkan kajian Foster & Cunniff (2016), pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan keberkesanan aktiviti pembelajaran melalui mekanisme penglibatan murid. sekaligus membuatkan mereka lebih berminat dalam pembelajaran, meningkatkan prestasi serta menjadikan pengalaman pembelajaran mereka lebih menyeronokkan. Penyelesaian ini digunakan secara meluas dalam di aplikasi video animasi. Keupayaan untuk memaparkan video animasi ke dunia nyata melalui peranti seperti telefon dan tablet sangat berkesan kerana maklumat itu boleh disediakan kepada pelajar pada masa dan tempat yang tepat. Selain itu, Roslinda et. al (2017) dalam model pembelajaran makna visual untuk aplikasi pendidikan Realiti Maya (VR) berjaya meningkatkan motivasi murid pemulihan mempelajari asas membaca secara berkesan. Berpandukan analisis yang telah dilaksanakan oleh Azrizan et. al (2020), didapati bahawa penggunaan teknologi VR telah berjaya meningkatkan penguasaan murid membaca dan mengecam sebutan yang tepat. Konklusinya. penggunaan dan pembangunan modul gamifikasi dalam VR berpotensi tinggi dan perlu diperluaskan terutamanya dalam pengajaran Bahasa Arab di Malaysia.

Pada masa kini, murid abad ke-21 merupakan generasi era digital. Penggunaan teknologi menjadi medium terpenting dalam kehidupan dan pembelajaran mereka. Justeru, guru perlu bersedia untuk mengharungi cabaran baharu dan perlu menyelesaikan isu-isu penting yang berkaitan dengan penyesuaian pembelajaran proses ke arah keperluan, keutamaan dan keperluan pelajar. Metod pengajaran yang bersifat inovatif melalui pendekatan menarik dapat membantu pelajar supaya lebih aktif, bermotivasi dan melibatkan diri dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Paradigma pedagogi moden dan trend dalam pendidikan telah diperhebat dengan penggunaan TMK. Maka, pelbagai integrasi bahan pengajaran, pendekatan dan teknik baharu diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran aktif. Antaranya, pendekatan gamifikasi menjadi salah satu daripada trend ini. Sejak akhir-akhir ini, strategi baharu yang diketengahkan dan menjadi tumpuan di dalam pendidikan adalah pengintegrasian gamifikasi. Kajian oleh Shariful Hafizi, Abd Hakim & Kamarul Shukri (2019) mendapati pengintegrasian gamifikasi dalam pendidikan berupaya merangsang murid supaya lebih bermotivasi dan melibatkan diri dan melibatkan diri secara aktif sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran.

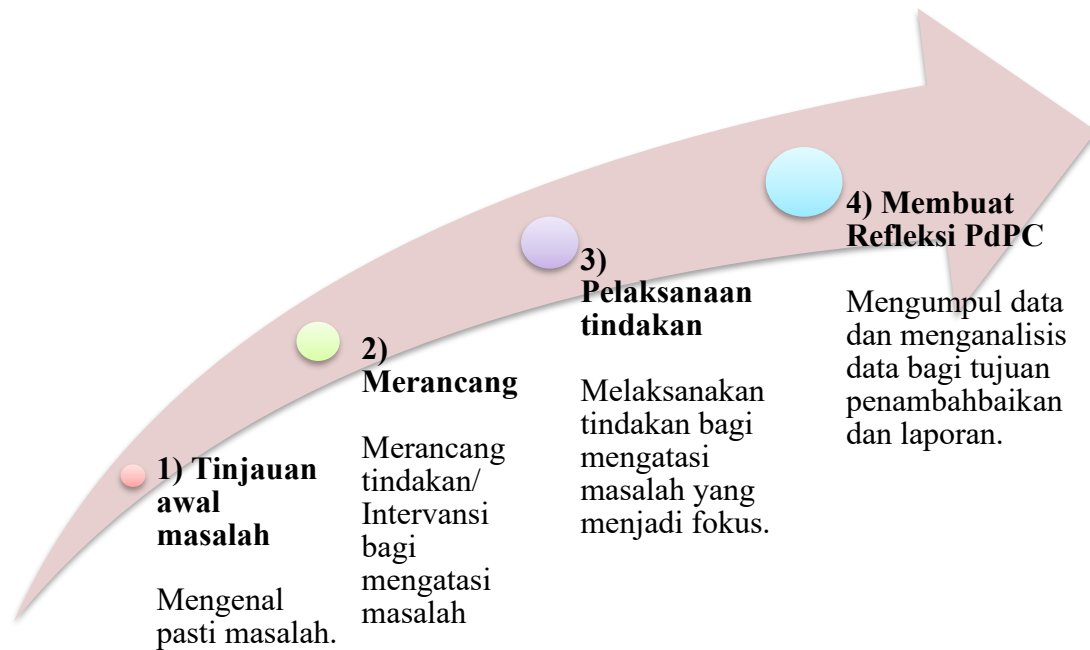
## METODOLOGI KAJIAN

Pengkaji telah menggunakan Modul Stephen Kemmis sebagai landasan dalam melaksanakan kajian tindakan ini. Kajian ini melibatkan 4 langkah iaitu tinjauan masalah, merancang, pelaksanaan tindakan dan membuat refleksi. (Chua, 2011). Tambahan itu, pendekatan dalam penelitian tindakan (action research) yang dirancang untuk memahami dan memperbaiki praktik-praktik yang ada dalam konteks pendidikan atau organisasi. Metode ini menekankan pada partisipasi aktif para peserta, refleksi, dan tindakan berkelanjutan untuk memajukan pembelajaran dan perubahan.

Berikut adalah beberapa prinsip dan tahapan dalam Metodologi Kemmis dan McTaggart yang telah digunakan oleh pengkaji:

- 1) Perencanaan dan Identifikasi Masalah: Identifikasi masalah atau isu yang ingin diatasi dalam konteks pendidikan atau organisasi.
- 2) Perencanaan Tindakan: Bersama-sama dengan peserta yang terlibat, merencanakan tindakan-tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.
- 3) Pelaksanaan Tindakan: Melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Peserta aktif terlibat dalam mengumpulkan data dan melibatkan diri dalam perubahan.
- 4) Refleksi: Melibatkan refleksi atas hasil tindakan yang telah dilakukan. Data-data yang dikumpulkan diinterpretasikan untuk memahami dampak tindakan tersebut.
- 5) Penarikan Kesimpulan: Menarik kesimpulan dari analisis data dan refleksi, serta memahami bagaimana tindakan tersebut mempengaruhi situasi.
- 6) Perencanaan untuk Perubahan Berkelanjutan: Berdasarkan temuan dan kesimpulan, merencanakan langkah-langkah lebih lanjut untuk meneruskan perubahan positif.
- 7) Refleksi Terhadap Proses: Peserta juga merenungkan tentang proses penelitian tindakan itu sendiri dan bagaimana hal itu telah mempengaruhi pandangan mereka terhadap masalah dan praktik.

Kajian ini juga telah dijalankan kepada murid sekolah rendah di negeri Selangor yang mengambil bahasa Arab sebagai bahasa asing berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) semakan 2017.



Rajah 1. Proses Kajian Tindakan Model Kemmis &amp; McTaggart (1988)

Berdasarkan Model Kemmis & McTaggart (1988) diatas, terdapat empat fasa tindakan yang bertitik tolak daripada tinjauan awal masalah.

Jadual 1. Pelaksanaan Tindakan Menggunakan Model “Sabbar” dalam Meningkatkan Kemahiran Membaca Perkataan Pembelajaran Bahasa Arab Murid.

| Bil. | Minggu/Aktiviti<br>(Soalan & Pemerhatian)                                                                                                                                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1    | Pembentukan pengalaman murid dengan aktiviti mengenal serta membaca perkataan bahasa Arab menggunakan kad imbasan dan jadual huruf.                                              | / |   |   |   |   |
| 2    | Penggunaan kad imbasan dan aplikasi yang mengandungi panduan padanan huruf dan baris arab-rumi dan penerangan kaedah “SaBBAr” dan hubungkait dengan perkataan yang ingin dibaca. |   | / |   |   |   |
| 3    | Membimbing murid menyambungkan padanan huruf dengan perkataan pembelajaran dengan teknik “SaBBAr”.                                                                               |   |   | / |   |   |
| 4    | Murid membaca perkataan pembelajaran Bahasa Arab dengan mempraktikkan teknik “SaBBAr”.                                                                                           |   |   | / | / |   |

|   |                                                                                                              |   |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 5 | Murid membaca perkataan pembelajaran tanpa menggunakan teknik "SaBBAr".                                      | / |
| 6 | Ujian Bacaan                                                                                                 | / |
| 7 | Membaca perkataan Bahasa Arab yang pelbagai melalui gamifikasi, Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR). | / |

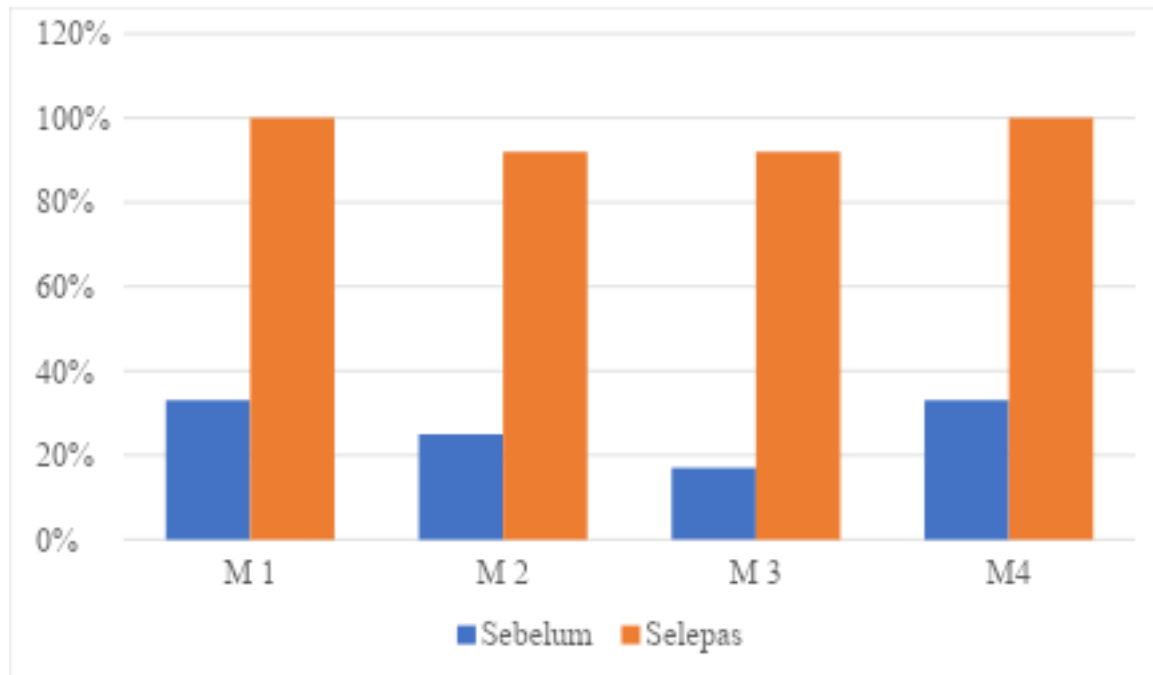
## 7.0 DAPATAN KAJIAN

### 7.1 Pencapaian subjek dalam ujian sebelum rawatan dan ujian selepas rawatan

Ujian sebelum rawatan dan ujian selepas rawatan yang dilaksanakan untuk menilai dan menguji tahap keberkesanan penggunaan modul SaBBAr dalam meningkatkan kemahiran murid membaca perkataan bahasa Arab. Berikut adalah keputusan markah ujian yang telah dijalankan:

Jadual 2. Keputusan Ujian Sebelum Rawatan dan Selepas Rawatan.

| Subjek/<br>Murid | Keputusan<br>Ujian Sebelum | Keputusan<br>Ujian Sebelum<br>(%) | Keputusan<br>Ujian Selepas | Keputusan<br>Ujian Selepas<br>(%) |
|------------------|----------------------------|-----------------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| M 1              | 4/12                       | 33 %                              | 12/12                      | 100 %                             |
| M 2              | 3/12                       | 25 %                              | 11/12                      | 92 %                              |
| M 3              | 2/12                       | 17 %                              | 11/12                      | 92%                               |
| M4               | 4/12                       | 33%                               | 12/12                      | 100%                              |



Rajah 2. Peratus Perbezaan Markah Ujian Sebelum dan Ujian Selepas Rawatan

Berdasarkan perbezaan markah yang telah ditunjukkan pada Jadual 2 dan Rajah 2 dapat dirumuskan bahawa telah berlaku peningkatan prestasi markah pada peringkat yang lebih baik. Keempat-empat murid menunjukkan markah yang cemerlang dan terdapat peningkatan daripada ujian sebelum rawatan kepada ujian selepas rawatan. Hal ini membuktikan bahawa penggunaan modul “SaBBAr” dapat meningkatkan kemahiran murid membaca perkataan bahasa Arab, di samping dapat meningkatkan motivasi dan minat murid dalam mempelajari bahasa Arab.

Modul yang dihasilkan mudah, cantik, canggih dan mempunyai elemen gamifikasi berkonsepkan penerokaan, menyebabkan murid sangat terpegun. Hal ini jelas tergambar apabila pengkaji mempamerkan modul “SaBBAr”, murid terus memegang dan ingin menggunakannya. Murid meneliti dan cuba memadankan dan membacanya. Oleh itu, murid lebih aktif, ceria seronok dan bersemangat untuk menghadapi sesi pembelajaran.

Murid juga lebih mudah memahami apa yang hendak diajar apabila pembelajaran dan pemudahcaraan menggunakan bahan bantu mengajar seperti gamifikasi, AR dan VR. Hal ini disebabkan penggunaan modul yang interaktif mampu menarik perhatian murid untuk memahami dengan lebih mendalam apa yang akan dipelajari. Hal ini dapat dibuktikan dengan perubahan tingkah laku subjek di mana dari seorang yang pasif kepada seorang yang aktif. Murid berlumba-lumba untuk membaca. Tiada lagi perasaan malu dan takut untuk menyebut dan membacanya.

Bimbingan dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan juga memberikan kesan yang sangat besar dalam membantu subjek meningkatkan kemahiran membaca perkataan Bahasa Arab. Murid mencuba memadankan dan membaca di hadapan pengkaji seorang demi seorang. Kesalahan bacaan yang berlaku akan terus

diperbetulkan oleh pengkaji. Di samping itu pengkaji juga melakukan latihan tubi membaca agar murid dapat mengingatinya dan ingatan murid akan berkekalan serta dapat diaplikasikan pada perkataan bahasa Arab yang lain.

## 7.2 Motivasi Murid

Hasil pemerhatian terhadap murid, pengkaji mendapati murid amat berminat untuk meneruskan pembelajaran dengan menggunakan bahan “SaBBAr” sekaligus dapat meningkatkan motivasi subjek. Hal ini dapat dibuktikan apabila pengkaji memberi lembaran kerja yang mengandungi perkataan bahasa Arab lalu murid terus menulis padanan huruf ruminya sebagai panduan murid sebelum membaca perkataan-perkataan pendek tersebut. Murid telah berjaya menyebut dan membaca perkataan-perkataan pendek tersebut dengan jelas dan betul. Seterusnya murid telah mencuba membaca perkataan-perkataan pendek yang lain yang terdapat di dalam buku teks bahasa Arab. Suatu yang amat membanggakan pengkaji, murid tersebut dapat membacanya dengan baik.

Sebagai kesimpulannya, pengkaji berkeyakinan bahawa penggunaan modul ini telah dapat membantu meningkatkan kemahiran murid menyebut dan membaca perkataan-perkataan bahasa Arab. Murid ini juga tidak jemu atau bosan apabila pengajaran bahasa Arab dijalankan dengan menggunakan modul “SaBBAr”. Hal ini mempercepatkan penguasaan bacaan murid serta merangsang minda murid dalam membaca perkataan dan ayat bahasa Arab dalam buku teks khasnya dan dalam Iqra’ amnya. Sekaligus masalah tidak tahu membaca perkataan dan ayat bahasa Arab dapat diatasi dan sebaliknya dapat melahirkan generasi yang celik bahasa Arab pada masa akan datang.

Jadual 3. Analisa Temu Bual Kepada Murid Selepas Menjalani Intervensi

| Bil. | Soalan Temu Bual                                                                              | Ya (%) |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1.   | Adakah suka Subjek bahasa Arab?                                                               | 82.05  |
| 2.   | Adakah Subjek bahasa Arab menarik?                                                            | 82.05  |
| 3.   | Adakah Kaedah “SaBBAr” ini menjadikan cara Pembelajaran dan Pemudahcaraan anda lebih menarik? | 84.12  |
| 4.   | Adakah Kaedah “SaBBAr” memudahkan anda untuk membaca perkataan bahasa Arab?                   | 85.04  |
| 5.   | Adakah guru yang mengajar bahasa Arab anda merupakan guru kesukaan anda dalam mengajar?       | 87.18  |

## PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan inovasi modul “SaBBAr” ini dapat membantu murid-murid mengingkat kemahiran membaca perkataan bahasa Arab sekaligus mengubah tingkah laku mereka menjadi lebih bersemangat semasa belajar.

Hal ini kerana pendekatan gamifikasi dalam modul ini sangat membantu murid dalam perkembangan kognitif kerana gamifikasi adalah pendekatan yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pendidikan atau pembelajaran. Ini dapat berupa tantangan, poin, tingkatan, penghargaan, dan elemen permainan lainnya yang mendorong motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar. (Deterding et.al., 2011).

Selain itu, kajian ini telah menunjukkan hasil peningkatan dan perkembangan yang positif di mana ianya akan memberi kepentingan dan sumbangan kepada pihak KPM dalam menyokong aspirasi pihak kerajaan dan KPM dalam melaksanakan Dasar Pendidikan Digital Negara dan membantu pihak KPM menjustifikasi penggunaan gamifikasi yang boleh diimplementasikan dalam teknologi realiti maya merentasi bidang bahasa. Selain itu, kajian ini dapat memberi sumbangan penting dalam pendidikan bahasa Arab agar bergerak sejajar dengan perkembangan teknologi pada masa kini dalam mendepani arus Revolusi Pendidikan 4.0. dan dapat memberi panduan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pemudahcaraan dengan lebih berkesan melalui pembinaan modul yang inovatif dalam mengkonsepsikan bacaan bahasa Arab atau Al-Quran. Tambahan itu, kajian ini berupaya membantu menyediakan bahasa pembelajaran yang sesuai dan berkesan kepada semua jenis murid yang mengambil mata pelajaran Bahasa Arab di sekolah rendah. Malah kajian ini dapat menyediakan platform pembelajaran yang interaktif dan sesuai digunapakai semasa pembelajaran di sekolah dan rumah. Akhir sekali, melalui kajian ini boleh mengintegrasikan amalan dan pembinaan ilmu baharu dunia pendidikan yang menggabungkan teknologi dalam bidang bahasa khusus buat para guru dan murid. (Ahmad Mahdzan, 1992).

## KESIMPULAN

Kajian pembangunan modul "SaBBAr" berasaskan gamifikasi dan teknologi adalah sesuai dilaksanakan dalam usaha membantu dan meningkatkan strategi pengajaran guru dalam mendepani arus revolusi pendidikan 4.0 selaras dengan Dasar Pendidikan Digital yang sesuai dengan keperluan murid. Modul "SaBBAr" berintegrasikan gamifikasi, Realiti Maya (VR) dan Realiti Terimbun (AR) ini merupakan satu pakej pembelajaran bagi setiap tema pembelajaran yang menfokuskan kemahiran membaca dalam pelbagai bentuk aktiviti dan perlu disusun secara sistematik agar objektif pembelajaran yang ditetapkan dan dapat meningkatkan kemahiran membaca perkataan bahasa Arab murid.

Tambahan itu, transformasi dalam pendidikan dan impak globalisasi telah mengubah dunia ke arah pendidikan digital. Perkembangan teknologi berlaku dengan begitu pantas dan telah mengubah kualiti hidup manusia bagi membentuk masyarakat 5.0 termasuklah bidang pendidikan. Negara Malaysia terus melangkah ke abad-21 bermatlamatkan pemacuan ke arah sebuah negara yang berdaya saing dan berdiri teguh bertunjangkan tamadun negara bangsa yang mantap. Sehubungan dengan itu, penggunaan teknologi dalam sesi pembelajaran dan pemudahcaraan selaras dengan arus revolusi industri 4.0 wajar diterapkan di peringkat akar umbi.

Terdapat pelbagai kaedah terkini yang dapat mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran aktif yang berintegrasikan teknologi seperti e-pembelajaran. Menurut Clark & Mayer (2011) mentakrifkan e-pembelajaran sebagai arahan yang diberikan pada peranti digital seperti komputer riba, tablet, atau telefon pintar bertujuan untuk menyokong pembelajaran. Antara cabaran utama dalam sistem pendidikan bagi menghadapi revolusi industri 4.0 ialah transformasi dalam konteks pendidikan yang dikenali Pendidikan 4.0 (Puncreobutr, 2016). Antara contoh teknologi baharu yang digunakan secara meluas dalam era industri 4.0 ialah Realiti Maya (VR) dan Gamifikasi (Laudante, 2017).

**CONFLICTS OF INTEREST:** The authors declare that they have no conflicts of interest.

**ETHICS STATEMENT:** This study was conducted in accordance with ethical principles and academic integrity. All procedures were carried out responsibly, with informed consent obtained from participants and strict confidentiality maintained.

## RUJUKAN

- Abdullah, H. & Ainon, M. (1986). *Daya Pengaruh dan Perubahan Sikap*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn.
- Ahmad Mahdzan, A. (1992). *Kaedah Penyelidikan Sosioekonomi*. Edisi Kedua. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Azrizan, A. B., Nik Ammar, S., Nik Rosli, I., Zanariah, M. I. & Mohd Sarifuddin, M. S. (2020). Augmented Reality Mengatasi Miskonsepsi Pembentukan Peribahasa Augmented Reality Overcoming Misconceptions about Forming Proverbs. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences*, 19(1), 26-32.
- Chua, Y. P. (2011). *Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: McGraw-Hill (Malaysia) Sdn. Bhd.
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15).
- Fatin Norsyafawati, M. S., Nik Zulkarnaen, K., Ahmad Rasdan, I., & Khairul Azhar, M. D. (2016). An Exploratory Study on Mobile Augmented Reality (AR) Application for Heritage Content. *Journal of Advanced Management Science*, 4(6), 489-493.
- Foster, P. J. B., & Sean, C. (2016). *Digital Commons at Loyola Marymount Augmented Reality in the Classroom*. Honors Thesis. 122.

- Hasnah, I. & Jamaludin, B. (2017). Kompetensi Guru Bahasa Melayu dalam Menerapkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 7(1), 56-65.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong, Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Laudante, E. (2017). Industry 4.0, Innovation and Design. A New Approach for Ergonomic Analysis in Manufacturing System. *The Design Journal*, 20, 2724-2734.
- Norabeerah, S., Halimah, B. Z., & Azlina, A. (2016). Pengajaran Masa Depan Menggunakan Teknologi Augmented Reality dalam Pendidikan Bahasa Melayu: Tahap Kesedaran Guru. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(2), 1-10.
- Puncreobutr, V. (2016). Education 4.0: New Challenge of Learning. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(2).
- Rohaiza, I. & Zanariah, A. M. (2021). *Tujuh Keutamaan dalam RMK-12*. Berita Harian 1 Mac 2021.
- Rosli, R. & Nurzarina, A. (2017). *Kefahaman Guru tentang Kemahiran Abad ke-21*. Dlm. S. Z. Ibrahim, A. E. Mat Zain, S. Sharil, & A. N. Zainal Arifin (Eds.), *Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan* (p. 412). Selangor: Pusat Pengajian Teras, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- Shariful Hafizi, M. H., Abd Hakim, A. M. & Kamarul Shukri, M. T. (2019). Gamifikasi dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur. *Asian People Journal*, 2(2), 31-41.
- Shirley Anne. S. Paul. A. S., Hart, P., Augustin, L., Clarke, P. J., & Pike, M. (2020). Parents' Perspectives on Home-Based Character Education Activities. *Journal of Family Studies*, 28(3), 1158-1180.