

Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Norhayati Che Hat^a, Shaferul Hafes Sha'ari^a, Mohd Fauzi Abdul Hamid^a

^aPusat Pengajian Bahasa Arab, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniZA), Malaysia

*Corresponding author: norhayatich@unisza.edu.my

Article history

Received :21 April 2013
Received in revised form :
30 May 2013
Accepted :15 June 2013

Abstract

The implementation of animation as a teaching tool in learning Arabic language is indeed an innovation to create an environment that will promote students' interest. This article will be discussing students' perception toward using animation as teaching tool in learning Arabic language. A set of quantitative questionnaire is built to gain data. These data will then be analyzed descriptively to find out the distribution of frequency, percentage and mean. The result of this study indicates that the students have high perception and respond positively toward the using of animation as teaching tool in learning Arabic language with average value of 4.34. The study supports that the animation is an additional practical way to teach Arabic language and contribute in attracting students' interest to master it.

Keywords: Perception; innovation; animation; learning Arabic language; Arabic language teaching tool

Abstrak

Implementasi animasi sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan satu inovasi dalam mewujudkan suasana yang mampu mempengaruhi minat pelajar. Artikel ini membincangkan persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam pembelajaran bahasa Arab. Satu set soal selidik kuantitatif dibentuk bagi mendapatkan data. Data dianalisis secara deskriptif bagi mencari taburan kekerapan, peratusan dan min. Hasil kajian mendapati bahawa pelajar mempunyai persepsi yang tinggi dan memberi respon positif terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab dengan nilai purata 4.34. Kesimpulannya, animasi sesuai dipraktikkan sebagai bahan bantu mengajar bahasa Arab dan mampu menarik minat pelajar untuk menguasainya.

Kata kunci: Persepsi; inovasi; animasi; pembelajaran bahasa Arab; BBM bahasa Arab

© 2013 Penerbit UTM Press. All rights reserved.

1.0 PENDAHULUAN

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang menarik perhatian ramai masa kini kerana mampu menzahirkan sesuatu fantasi manusia ke alam realiti. Menurut Norazamudin (2005), perkataan animasi adalah berasal daripada Latin yang membawa erti 'dihidupkan' ataupun 'bring to life' dan merujuk kepada suatu proses menjadikan sesuatu objek yang pada dasarnya adalah statik agar kelihatan hidup.

Dunia animasi sebenarnya bertumpu kepada hiburan, perniagaan, pendidikan dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, animasi memainkan peranan penting sebagai daya penarik minat pelajar untuk belajar dan dapat membantu guru-guru untuk memotivasikan pelajar ke arah pembelajaran yang lebih menyeronokkan (Jamalludin & Zaidatun, 2003). Namun penggunaan animasi sebagai BBM dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan satu perkembangan baru dan masih belum popular (Norhayati, 2011). Kebanyakan pelajar tidak didedahkan dengan bahan bantu animasi dalam proses pengajaran dan

pembelajaran (P&P) mereka. Hal ini mungkin disebabkan bahan animasi yang menepati ketepatan kurikulum sukar untuk didapati di pasaran dan juga kekurangan pakar dalam pembinaan perisian tersebut.

Dalam artikel ini, pengkaji cuba untuk membincangkan persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi sebagai BBM dalam pembelajaran bahasa Arab.

2.0 PENGGUNAAN ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN

Dewasa ini, dunia animasi digital semakin popular dan diminati oleh ramai pihak khususnya golongan kanak-kanak dan remaja. Namun sejauhmana animasi ini dapat memberi impak yang positif dalam dunia pendidikan. Adakah animasi dapat dianggap BBM yang paling efektif dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bahasa?

Kajian awal tentang keberkesanan penggunaan animasi sebagai bahan pembelajaran telah dijalankan oleh King (dalam Saw, 1999). Dalam kajian King, subjek ditunjukkan sama ada dengan persembahan animasi, rajah statik ataupun teks sahaja. Hasil kajian mendapati skor ujian pos bagi ketiga-tiga corak persembahan pembelajaran tidak menunjukkan perbezaan yang signifikan. Dengan itu, King berpendapat animasi kurang sesuai digunakan bagi bahan pembelajaran berbentuk kefahaman dan konsep. Manakala Boswood (1997) dalam kajiannya mendapati bahawa penggunaan animasi dalam proses pembelajaran bahasa yang disifatkannya sebagai *edutainment* (pembelajaran secara berhibur) membawa keseronokan dan menukarkan suasana pembelajaran itu menjadi lebih kondusif. Dalam kajian Mayer dan Moreno (2002) berkaitan penggunaan animasi sebagai BBM kepada pembelajaran multimedia, mendapati bahawa terdapat kesan yang sangat konsisten terhadap penggunaan animasi dalam proses pembelajaran multimedia berbanding dengan teknik tradisional iaitu menyampaikan maklumat secara verbal (syarahan). Kajian ini menegaskan penggunaan persembahan multimedia seperti animasi dalam proses pembelajaran menjadikan proses itu lebih bermakna dan efektif. Manakala Paivio (2006) dalam kajiannya tentang teori dwi-kod dalam pendidikan mendapati bahawa dalam teori ini, proses pemerolehan bahasa melalui saluran verbal dan visual menjadikan pembelajaran bahasa lebih efektif. Justeru, penggunaan animasi yang merangsang kesemua lima deria dan keupayaan interaktifnya mampu menyumbang kepada tahap pembelajaran pelajar yang lebih berautonomi. Kajian Kayaoglu *et al.* (2011) mendapati, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keputusan ujian pos pelajar yang menggunakan animasi dalam pembelajaran mereka berbanding dengan ujian pra. Justeru, kajian ini menyokong idea untuk mengintegrasikan aplikasi multimedia seperti animasi dalam kelas-kelas pembelajaran bahasa sebagai elemen alternatif yang menyumbang secara positif terhadap suasana pembelajaran dalam kelas dan memberi motivasi kepada para pelajar. Menurut Rosni (2009), BBM yang berbentuk rakaman bergambar seperti animasi, filem dan VCD banyak membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran mendengar. Ini kerana mereka akan dapat memahami pendengaran tersebut melalui gambar yang ditontonnya dan mereka dapat mengajuk suara yang didengari. Selain itu, hasil kajian Abdul Rasid *et al.* (2012) mendapati animasi adalah aplikasi yang paling kerap digunakan pelajar dalam pengajaran penulisan karangan walaupun tahap kesedaran terhadap penggunaannya masih rendah dalam kalangan guru yang mengajar penulisan karangan. Kajian ini mendapati kesan positif penggunaan animasi yang mampu mewujudkan suasana yang seronok dan dapat mempengaruhi emosi pelajar.

■3.0 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam dunia sains dan teknologi masa kini, bahan pembelajaran bukan sahaja terhad kepada buku teks dan alat tulis serta pengajaran secara tradisional semata-mata, malah ia meliputi BBM berasaskan teknologi seperti komputer, internet, LCD, cakera padat, kamera digital dan sebagainya. Teknologi komputer, komunikasi dan teknologi maklumat merupakan suatu yang amat diminati dan menarik perhatian generasi muda. Hal ini kerana mereka berpandangan bahawa kandungan yang dipaparkan dalam perisian komputer merupakan suatu yang bersifat menarik (*attractive*) serta sesuai dengan zaman yang canggih ini. Hal ini bertepatan dengan pandangan Norhayati (2008) yang menyatakan bahawa kehebatan '*karamah*' seorang guru pada hari ini sangat bergantung kepada penggunaan

teknologi maklumat dan komunikasi.

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Mustafa (2008), 39.4% guru bahasa Arab menghadapi masalah dari segi kemampuan menguasai penggunaan BBM dalam pengajaran bahasa Arab seperti bahan mengajar berasaskan internet, grafik, video, kaset, penggunaan gambar rajah dan komputer. Masalah yang dihadapi oleh segelintir guru menggambarkan kelemahan mereka dalam menguasai pelbagai jenis BBM bagi pengajaran bahasa Arab. Menurut Azhar *et al.* (2008), penggunaan BBM dan teknologi pengajaran merupakan perkara yang didapati masih kurang digunakan oleh guru dalam pengajaran bahasa Arab di sekolah. Kelemahan dalam penggunaan BBM dan teknologi boleh menjejaskan daya tarikan dan penguasaan kemahiran mendengar dan bertutur. Selain itu, menurut Siti Ikbal (2006), cara pendekatan dan penyampaian guru ketika mengajar bahasa Arab kadangkala membosankan pelajar dan kurang menarik minat pelajar. Hal ini merupakan antara masalah yang menyebabkan pelajar lemah dan tidak dapat menguasai pertuturan bahasa Arab dengan baik. Kegagalan para guru untuk melakukan perubahan melalui kaedah dan teknik berasaskan teknologi merupakan cabaran yang perlu dihadapi dan ditangani segera (Siti Fatimah & Ab. Halim, 2010). Oleh itu, penggunaan animasi sebagai BBM dalam pembelajaran diharapkan mampu memenuhi keperluan dan kehendak para pelajar. Hal ini kerana pembelajaran menerusi animasi dapat menawarkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan (Jamalludin & Zaidatun, 2003) dan merupakan cara yang efektif untuk menarik perhatian dan berpotensi menjadikan pembelajaran lebih ceria dan menarik (Aminordin, 2007; Abd Rashid *et al.*, 2012). Selain daripada itu, implementasi teknologi animasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat membantu pelajar meningkatkan kemahiran mendengar dan bertutur (Rosni, 2009), mengingat apa-apa yang diajar oleh guru, membantu pelajar mempercepatkan proses pemahaman serta mengekalkan maklumat tersebut dalam tempoh masa yang lebih lama dalam ingatan pelajar (Jamalludin dan Zaidatun, 2003).

Justeru, kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi sebagai BBM dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Kajian ini turut mengetengahkan justifikasi dan kerelevanan penggunaan animasi sebagai BBM bahasa Arab dengan memberi penekanan terhadap kemahiran utama dalam pemerolehan bahasa iaitu kemahiran mendengar dan membaca teks bahasa Arab juga kemahiran bertutur yang melibatkan proses imitasi pelajar terhadap perkataan yang didengar dan dibaca. Lantaran itu, satu modul pembelajaran bahasa Arab berasaskan animasi perlu dibangunkan secara sistematik dan berkesan kepada semua pelajar yang mempelajari bahasa tersebut.

■4.0 METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap penggunaan BBM berasaskan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Kajian ini dijalankan di Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniZA), kampus Gong Badak, Terengganu. Responden yang terlibat dalam kajian ini dihidkan seramai 40 orang pelajar yang terdiri daripada mereka yang mengikuti pengajian peringkat diploma dari Fakulti Informatik dan Fakulti Pengurusan, Perniagaan dan Perakaunan. Para pelajar yang dipilih menjadi responden merupakan mereka yang berada pada peringkat permulaan pengajian bahasa Arab yang ditawarkan oleh Fakulti Bahasa dan Komunikasi, UniZA. Kebanyakan pelajar tersebut tidak pernah mempelajari bahasa Arab. Hal ini dikenal pasti

melalui ujian yang dilaksanakan sebelum kajian dijalankan.

Pengumpulan data dibuat dengan menggunakan kaedah kuantitatif. Data diperolehi dengan menggunakan instrumen soal selidik dan pemerhatian. Soal selidik ini hanya membabitkan pihak pelajar yang menggunakan teknologi animasi sebagai BBM dalam pembelajaran bahasa Arab. Skala Likert lima tahap digunakan bagi menunjukkan tahap persetujuan penggunaan animasi sebagai BBM. Skala Likert itu diperincikan sebagai STS

= Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, TP = Tidak Pasti, S = Setuju dan SS = Sangat Setuju. Data kajian ini dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science (SPSS)* yang melibatkan statistik deskriptif, iaitu min, kekerapan dan peratusan.

Untuk tujuan interpretasi data, kajian ini mengkategorikan kepada tiga mata (Rudzi, 2003) seperti berikut:

Jadual 1 Penentuan tahap berdasarkan skor min

Skor Min	Tafsiran
1.00 hingga 2.33	Rendah
2.34 hingga 3.67	Sederhana
3.68 hingga 5.00	Tinggi

5.0 DAPATAN KAJIAN

Sepuluh item digunakan untuk meninjau persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi sebagai BBM dalam pembelajaran bahasa Arab. Jadual 2 memaparkan analisis persepsi tersebut

yang menunjukkan bahawa pelajar mempunyai persepsi yang tinggi terhadap penggunaan animasi sebagai BBM dengan nilai purata min 4.34.

Jadual 2 Persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab

Bil	Item	STS	TS	TP	S	SS	Min
1.	Memberikan hasil yang lebih baik.	-	-	10%	40%	50%	4.4
2.	Membantu pelajar meningkatkan kemahiran bertutur.	-	-	15%	45%	40%	4.25
3.	Membantu pelajar mengingati apa yang diajar.	-	-	10%	45%	45%	4.35
4.	Membantu pelajar memahami pelajaran dengan cepat.	-	-	15%	50%	35%	4.2
5.	Membantu pelajar agar dapat memberi perhatian semasa belajar.	-	-	10%	35%	55%	4.45
6.	Mendatangkan keseronokan kepada pelajar.	-	-	5%	40%	55%	4.5
7.	Menjadikan pelajar lebih bersemangat semasa mengikuti pembelajaran.	-	-	10%	55%	35%	4.25
8.	Mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria.	-	-	5%	30%	65%	4.6
9.	Membantu pelajar mengaplikasikan apa-apa yang dipelajari dalam kehidupan seharian.	-	-	25%	35%	40%	4.15
10.	Menjadikan pengajaran guru teratur dan terancang.	-	-	10%	55%	35%	4.25

Hasil dapatan soal selidik mendapati bahawa skor min yang tertinggi diperolehi ialah pada item 8 (min=4.6) yang berkaitan dengan penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria. Seramai enam orang pelajar (30%) menyatakan setuju dan 13 orang (65%) pula sangat bersetuju berbanding seorang pelajar (5%) yang tidak pasti tentang hal ini. Berdasarkan item 6 (min=4.5), iaitu berkaitan dengan penggunaan animasi dapat mendatangkan keseronokan kepada pelajar untuk belajar, dapatan kajian menunjukkan seramai lapan orang pelajar (40%) yang bersetuju dan 11 orang (55%) sangat bersetuju dengan kenyataan pada item tersebut. Namun, terdapat seorang pelajar (5%) yang tidak pasti sama ada animasi dapat mendatangkan keseronokan belajar atau tidak. Berhubung dengan animasi membantu pelajar agar dapat memberi perhatian semasa belajar menerusi item 5 (min=4.45), kajian mendapati majoriti pelajar iaitu seramai 11 orang (55%) menyatakan sangat bersetuju, manakala tujuh orang pelajar (35%) bersetuju dengan pernyataan tersebut. Namun begitu, terdapat dua orang pelajar (10%) memberi jawapan tidak pasti. Bagi item 1 (min=4.4), didapati seramai lapan orang pelajar (40%) menyatakan setuju dan 10 orang pelajar (50%) sangat bersetuju dengan pernyataan bahawa animasi memberikan hasil yang lebih baik berbanding pengajaran menggunakan kaedah tradisional. Sementara dua orang pelajar (10%) masih tidak pasti tentang animasi yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik. Demikian juga item 3 (min=4.35), iaitu berkenaan

animasi membantu pelajar mengingati apa yang diajar oleh guru. Seramai sembilan orang pelajar (45%) bersetuju dengan pernyataan tersebut, di samping sembilan orang pelajar (45%) memperkukuhkan pernyataan itu dengan sangat bersetuju berbanding dengan dua orang (10%) tidak pasti dengan pernyataan tersebut. Bagi pernyataan 'animasi membantu pelajar meningkatkan kemahiran bertutur' pada item 2, 'animasi menjadikan pelajar lebih bersemangat mengikuti pelajaran' bagi item 7 dan 'animasi menjadikan pengajaran guru teratur dan terancang' bagi item 10, masing-masing dengan skor min 4.25. Bagi item 2, seramai sembilan pelajar (45%) mengakui animasi dapat membantu pelajar meningkatkan kemahiran bertutur dan disokong oleh lapan orang pelajar (40%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Berbeza dengan tiga orang pelajar (15%) yang tidak pasti animasi dapat membantu mereka meningkatkan kemahiran atau tidak. Manakala bagi item 7 dan 10, masing-masing menunjukkan seramai 11 orang pelajar (55%) bersetuju dan tujuh orang (35%) pula sangat bersetuju bahawa animasi menjadikan pelajar lebih bersemangat mengikuti pembelajaran bagi item 7, dan animasi menjadikan pengajaran guru teratur dan terancang bagi item 10. Walau bagaimanapun, terdapat dua orang pelajar (10%) yang memberikan jawapan tidak pasti bagi kedua-dua pernyataan tersebut. Berhubung dengan animasi membantu pelajar memahami pelajaran dengan cepat menerusi item 4 (min=4.2), kajian mendapati tiga orang pelajar (15%) menyatakan jawapan tidak pasti. Manakala 10 orang (50%)

bersetuju dan tujuh orang (35%) yang lain pula sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Skor min yang terendah diperoleh daripada item 9 (min=4.15), iaitu animasi membantu pelajar mengaplikasi apa-apa yang dipelajari dalam kehidupan. Seramai lima orang (25%) tidak pasti sama ada animasi dapat membantu pelajar mengaplikasi apa-apa yang dipelajari dalam kehidupan atau tidak. Manakala tujuh orang (35%) bersetuju dan lapan orang (40%) memperkukuhkan pernyataan tersebut, iaitu pendirian sangat bersetuju bahawa animasi membantu pelajar mengaplikasi apa-apa yang dipelajari dalam kehidupan.

Kesimpulannya, daripada analisis data soal selidik berhubung persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab, didapati berada pada tahap yang tinggi.

6.0 PERBINCANGAN

Kajian ini mendapati penggunaan animasi sebagai BBM dalam pembelajaran bahasa Arab bagi keseluruhan pelajar berada pada tahap yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahawa implementasi teknologi animasi dalam pembelajaran bahasa Arab mampu menarik minat pelajar untuk menguasai bahasa Arab, selain ia menepati konsep pembelajaran terkini.

Berdasarkan hasil dapatan, item yang berada pada tahap yang paling tinggi ialah penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria. Perkara ini mungkin disebabkan reka bentuk animasi yang lengkap dengan gambar, video, suara dan lagu yang sesuai, berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih ceria dan menarik perhatian pelajar. Data ini pada hakikatnya selaras dengan pandangan Jamalludin dan Zaidatun (2003) yang menyatakan bahawa penggunaan animasi dalam bidang pendidikan dapat menawarkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan. Kenyataan ini juga turut disokong oleh Aminordin (2007) dan Abd Rashid *et al.* (2012), yang menyatakan bahawa animasi merupakan cara yang efektif untuk menarik perhatian dan berpotensi menjadikan pembelajaran lebih ceria, menarik dan menyeronokkan.

Persekitaran yang menyeronokkan dapat mendatangkan keseronokan dan semangat kepada pelajar untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan implementasi teknologi animasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang terkini dan satu pengalaman yang baharu dalam kehidupan pelajar. Penggunaan BBM ini sedikit sebanyak dapat memotivasikan diri pelajar untuk meminati pembelajaran bahasa Arab yang selalu dianggap susah dan membosankan. Perkara ini bertepatan dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Siti Fatimah dan Ab. Halim (2010) yang mendapati bahawa BBM berasaskan teknologi multimedia (TMm) dalam pengajaran guru dapat merangsang dan menyuntik minat pelajar terhadap pembelajaran dan gaya penyampaian guru di dalam bilik darjah.

Guru bahasa Arab harus peka dengan senario yang berlaku dalam dunia pendidikan semasa. Kelebihan pemanfaatan animasi dalam bidang pendidikan perlu dimanfaatkan oleh guru bahasa Arab kerana penggunaannya dapat menjadikan pengajaran guru teratur dan terancang. Maka, ini dapat memberikan hasil yang lebih baik kepada pelajar dalam proses pembelajaran bahasa Arab berbanding pembelajaran menggunakan kaedah tradisional. Hal ini konsisten dengan kajian Baharuddin *et al.* (2003) yang menyatakan bahawa bahan multimedia interaktif yang mempunyai visual grafik, teks, muzik, video serta animasi, mampu meningkatkan kadar penerimaan pelajar mengenai sesuatu bahan yang diajar sebanyak 30% lebih daripada pelajar yang menggunakan kaedah pembelajaran tradisional.

Selain daripada itu, implementasi teknologi animasi dalam

pembelajaran bahasa Arab dapat membantu pelajar meningkatkan kemahiran mereka bertutur, mengingat apa-apa yang diajar oleh guru, memahami pelajaran dengan cepat serta membantu pelajar agar dapat memberi perhatian semasa belajar. Hal ini mungkin disebabkan intonasi suara, video dan gambar yang ditonton. Hal ini juga bertepatan dengan pandangan Jamalludin dan Zaidatun (2003) yang menyatakan bahawa animasi membantu pelajar mempercepatkan proses pemahaman serta mengekalkan maklumat tersebut dalam tempoh masa yang lebih lama dalam ingatan pelajar. Di samping itu, Rosni (2009), menyatakan bahawa filem animasi banyak memberi kesan kepada pelajar dalam meningkatkan kemahiran mendengar dan bertutur. Ini kerana pelajar akan dapat memahami pendengaran tersebut melalui gambar yang ditontonnya itu seterusnya mengajuk suara yang didengari itu.

Selain itu, penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat membantu pelajar mengaplikasikan apa-apa yang dipelajari dalam kehidupan seharian mereka. Namun, pengkaji mendapati item ini mendapat penilaian paling rendah berbanding item-item lain. Kelemahan yang berlaku mungkin berpunca daripada sikap pelajar yang malu untuk berkomunikasi sesama pelajar dalam bahasa Arab dan juga faktor persekitaran yang tidak membantu pelajar untuk mengaplikasi apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil kajian tersebut, secara amnya bahawa pemilihan BBM yang berasaskan teknologi multimedia yang bersesuaian dengan pelajar seperti animasi mampu menimbulkan rangsangan positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

7.0 KESIMPULAN

Kajian ini membuktikan pengaplikasian animasi dalam P&P bahasa Arab seiring dengan bahasa lain dalam era ledakan teknologi. Berdasarkan dapatan yang telah diuraikan, kajian ini mendapati persepsi pelajar terhadap implementasi animasi sebagai BBM dalam pembelajaran bahasa Arab secara puratanya adalah tinggi. Hal ini bererti pelajar mempunyai minat yang tinggi terhadap BBM yang berasaskan teknologi animasi. Namun, penggunaan teknologi tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab masih berada pada tahap awal. Oleh itu, untuk menjayakannya, hal ini merupakan suatu cabaran kepada guru-guru bahasa Arab. Guru-guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan yang terbaik kepada anak didik mereka. Di samping itu, pihak pengurusan dan pentadbiran juga memainkan peranan penting dalam memastikan kelengkapan dan kemudahan prasarana yang secukupnya untuk diguna pakai oleh para guru dan pelajar dalam proses P&P.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Humaizah Hashim. 2012. Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Kartun dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (MyLEJ)*. 2(1): 129–140.
- Aminordin Che Lah. 2007. *Grafik Animasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Tesis Pendidikan. Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.
- Azhar Ahmad, Hossen Marip & Morsalin Pawi. 2008. Kajian Tinjauan Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab Sekolah Menengah di Sarawak. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Peringkat Kebangsaan Siri ke 6: Pendidikan Islam Teras Pembangunan Modal Insan*. 635–645.
- Baharuddin Aris, Mohd. Bilai Ali, Norah Md. Noor, Mohd. Nihra, Haruzuan Mohd. Said & Noor Azean Atan. 2003. *Sains Komputer: Teknik dan Teknologi*. Selangor: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd.
- Boswood, T. 1997. *New Ways of Using Computers in Language Teaching*. New Ways in TESOL Series II Innovative Classroom Techniques. USA:

- TESOL, Inc.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. 2003. *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Kayaoglu, M. Naci, Raside Dag Akbas, Zeynep Ozturk. 2011. A Small Scale Experiment Study: Using Animations To Learn Vocabulary. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 10: 24–30.
- Mayer, Richard E., Roxana Moreno. 2002. Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*. 14.
- Mustafa Che Omar. 2008. Guru Bahasa Arab terlatih di sekolah: Satu Keperluan di Malaysia. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Peringkat Kebangsaan Siri ke 6: Pendidikan Islam Teras Pembangunan Modal Insan*. 711–720.
- Norazamudin Umar. 2005. E-Tuition in Arabic: Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan ICT di Maktab Sabah. *Koleksi Persidangan Kertas Kerja Seminar Penyelidikan Pendidikan Ke XII 2005*. Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Norhayati Che Hat. 2011. Keberkesanan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Tesis Sarjana. Kuala Lumpur: Fakulti Bahasa dan Linguistik, Universiti Malaya.
- Norhayati Hashim. 2008. Aplikasi Teknologi dalam Pengajaran Kesusasteraan Arab. *Prosiding Seminar Pengajaran Bahasa dan Kesusasteraan Arab 2008 SEBAKA*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia. 105–114.
- Paivio, A. 2006. *Dual Coding Theory and Education*. The Conference on Pathways to literacy Achievement for High Poverty Children: The University of Michigan School of Education .
- Rosni Samah. 2009. *Pendekatan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Arab Untuk Pelajar Bukan Penutur Jati*. Nilai: Universiti Sains Islam Malaysia.
- Rudzi Munap. 2003. Penilaian Program Diploma Kesetiausahaan Eksekutif di Universiti Teknologi MARA. Tesis Dr. Fal. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Saw Bin. 1999. Keberkesanan Animasi dalam Pembelajaran. Tesis Sarjana. Kuala Lumpur: Fakulti Bahasa Dan Linguistik, Universiti Malaya.
- Siti Fatimah Ahmad & Ab. Halim Tamuri. 2010. Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berasaskan Teknologi Multimedia dalam Pengajaran j-QAF. *Journal of Islamic and Arabic Education*. 2 (2): 53–64.
- Siti Ikbah Sheikh Salleh. 2006. Masalah Penguasaan Pertuturan Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Agama di Selangor. Dalam Mohd Rosdi Ismail & Mat Taib Pa (pnyt.). Pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di Malaysia. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya. 61–88.