



**PEMBANGUNAN APLIKASI JAWI DALAM MEMPERKASAKAN JAWI DI
KALANGAN MURID TAHUN 1
SEKOLAH KEBANGSAAN TENGKU MUHAMMAD FAKHRY PETRA**

NASHEDA AMIRA BINTI MOHD SUKIMI



**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2023





PEMBANGUNAN APLIKASI JAWI DALAM MEMPERKASAKAN JAWI DI
KALANGAN MURID TAHUN 1

NASHEDA AMIRA BINTI MOHD SUKIMI

LAPORAN PROJEK TAHUN AKHIR DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT



UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA)



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DENGAN KEPUJIAN

FAKULTI SENI KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITI

PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023





FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Saya mengaku dan sahkan bahawa segala bahan yang terkandung dalam laporan projek tahun akhir (tesis) ini adalah hasil usaha dan kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya. Saya juga mengakui bahawa bahan yang terkandung dalam laporan projek tahun akhir ini belum lagi diterbitkan atau diserahkan untuk program diploma/ijazah lain di mana-mana universiti.

Nama Pelajar : Nasheda Amira Binti Mohd Sukimi
No. Matrik : D20191089430
Nama Ijazah : Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) dengan Kepujian
Bidang Pengkhususan : Multimedia
Tajuk Projek : Pembangunan Aplikasi Jawi dalam Memperkasakan Jawi di Kalangan Murid Tahun 1.

26/2/2023

Tarikh

Tandatangan Pelajar

Perakuan Penyelia

Saya akui bahawa saya telah membaca karya ini dan pada pandangan saya karya ini adalah memadai dari segi skop dan kualiti untuk tujuan penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) dengan Kepujian.

26/2/2023

Tarikh

Tandatangan Penyelia

(Dr Norhisham Bin Mohamad Nordin)





PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirahim.. Syukur Alhamdulillah dan setinggi-tinggi kesyukuran dipanjatkan kehadrat ilahi kerana dengan izin kurniaNya dapat saya menyempurnakan penulisan tesis projek tahun akhir ini dengan baik dan sempurna.

Di kesempatan yang ada ini saya amat berbesar hati untuk mengucapkan ribuan terima kasih kepada Dr Norhisham bin Mohamad Nordin selaku pensyarah penyelia yang banyak membimbing dan memberi tunjuk ajar kepada saya sepanjang melaksanakan kajian ini. Sesungguhnya segala ilmu dan didikan yang diberikan begitu berharga buat saya.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada ibu bapa saya yang sentiasa mendorong saya dengan memberi galakan dan juga semangat yang tidak putus kepada saya. Mereka telah memberi saya semangat yang luar biasa dengan memberi sokongan moral yang tidak terhingga sehingga kajian ini berjaya diselesaikan.

Ucapan penghargaan ini juga saya tujukan kepada rakan-rakan seperjuangan saya yang telah banyak mencetuskan idea, memberi tunjuk ajar dan menghulurkan bantuan bagi merealisasikan usaha menyempurnakan kajian tindakan ini dengan jayanya.

Akhir sekali, terima kasih juga kepada kepada pihak yang telah membantu saya sama ada secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan kajian ini. Tanpa bantuan dan tunjuk ajar dari mereka kajian ini mungkin tidak dapat dilaksanakan dengan baik. Ianya memberi saya seribu satu makna dalam menimba ilmu ini.





ABSTRAK

Jawi merupakan tulisan arab yang telah diajar dan diamalkan oleh masyarakat Islam sejak berkurun lamanya dan ia mula diajar dan dididik kepada kanak – kanak diwaktu usia mereka masih kecil lagi. Bermula usia kanak – kanak ini memasuki umur 7 tahun, pembelajaran Jawi ini telah diwajibkan kepada mereka kerana telah terdapat di dalam silibus sekolah rendah. Oleh itu, satu aplikasi berkenaan dengan pembelajaran Jawi dan satu penyelidikan berkenaan aplikasi pembelajaran Jawi bagi memperkasakan Jawi di kalangan murid tahun 1 ini akan dijalankan. Tujuan penyelidikan adalah bagi memastikan semua murid tahun 1 ini mengetahui tentang asas Jawi yang berkaitan dengan pengenalan huruf dan juga sebutan huruf Jawi dengan betul. Oleh hal demikian, tujuan utama pembangunan aplikasi yang bakal dibangunkan ini adalah bagi meningkatkan tahap kelancaran bacaan Jawi bagi murid tahun 1. Selain itu, ianya juga bagi memberi satu alternatif kepada murid-murid tahun 1 mengenal huruf dan sebutan Jawi dengan lebih mudah, cepat dan berkesan. Di samping itu, ia juga untuk memberi kemudahan kepada murid – murid tahun 1 mengakses aplikasi pembelajaran Jawi dengan mudah hanya dengan menggunakan telefon bimbit di mana – mana sahaja disamping menarik minat mereka dengan aplikasi yang mempunyai elemen multimedia merangkumi elemen teks, gambar dan audio serta video yang menarik. Aplikasi yang bakal dibangunkan adalah aplikasi mudah alih yang mesra pengguna bagi memberi keselesaan dan kefahaman kepada pengguna. Secara umumnya, sasaran utama penyelidikan ini adalah dituju kepada murid-murid tahun 1. Responden bagi penyelidikan ini akan dipilih secara rawak dan satu set borang soal selidik akan dibahagikan bagi memungut data terhadap penyelidikan yang dijalankan.

Kata kunci : Aplikasi mudah alih, tulisan dan huruf Jawi



**ISI KANDUNGAN**

	MUKA
	SURAT
PENGHARGAAN	i
ABSTRAK	ii
KANDUNGAN.	iii-viii
SENARAI JADUAL	ix
SENARAI RAJAH	x-xi

**BAB 1**

05-4506832

PENGENALAN

pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar belakang kajian	3
1.3 Pernyataan masalah kajian	4
1.4 Objektif kajian	5
1.5 Persoalan kajian	6
1.6 Skop kajian	6
1.7 Kepentingan kajian	7
1.8 Definisi operasi	8
1.9 Kesimpulan	9



**BAB 2 KAJIAN LITERATUR**

2.1 Pengenalan	10
2.2 Tinjauan literatur bersesuaian	
2.2.1 Pengenalan kepada tulis jawi	11
2.2.2 Pemeraksanaan tulisan jawi dulu dan kini	13
2.2.3 Kepentingan tulisan jawi	14
i) Medium asas dalam mempelajari ilmu-ilmu pendidikan	14
ii) Penting sebagai warisan peradaban bangsa Melayu	15
iii) Lambang kesenian dan identiti umat Melayu Islam	15
2.2.4 Penyerapan tulisan jawi dalam kurikulum sekolah	17
2.2.5 Pelajaran jawi di media elektronik	18
2.2.6 Mengenal, menyebut, menulis dan membaca huruf Arab	19
2.3 Kajian produk lampau / sedia ada	
2.3.1 Aplikasi Tulis Jawi.	20
2.3.1.1 Ciri – ciri, kelemahan dan kelebihan aplikasi Tulis Jawi	22
2.3.2 Aplikasi ejawi2u	23
2.3.2.1 Ciri – ciri, kelemahan dan kelebihan aplikasi ejawi2u	25
2.3.3 Aplikasi Cari Kata Jawi	26
2.3.3.1 Ciri-ciri, kelemahan dan kelebihan aplikasi Cari Kata Jawi	28
2.4 Perbandingan produk lampau / sedia ada dengan aplikasi yang akan dibangunkan	29
2.5 Implikasi tinjauan terhadap aplikasi yang akan dibangunkan	30
2.6 Kesimpulan	31



**BAB 3 METODOLOGI KAJIAN**

3.1 Pengenalan	32
3.2 Metodologi kajian	33
3.3 Rekabentuk kajian	33
3.4 Sampel Kajian	34
3.5 Instrumen Kajian	35
3.5.1 Bahagian I (maklumat demografi pengguna)	36
3.5.2 Bahagian II (maklumat penggunaan)	36
3.5.3 Bahagian III (tahap penilaian rekabentuk aplikasi)	37
3.5.4 Bahagian IV (tahap penilaian keberkesanan aplikasi)	37
3.7 Kesimpulan	38

**BAB 4 REKABENTUK PRODUK**

4.1 Pengenalan	39
4.2 Rekabentuk cadangan	40
4.2.1 Papan cerita	40
4.3 Model Pembangunan Aplikasi (ADDIE)	43
4.3.1 Fasa analisis (Analyze)	44



4.3.2 Fasa rekabentuk (Design)	45
4.3.2.1 Spesifikasi teknikal	46
i) Perkakasan	
ii) Perisian	
4.3.2.2 Media	53
4.3.3 Fasa pembangunan (Develop)	53
4.3.4 Fasa pelaksanaan (Implementation)	54
4.3.5 Fasa penilaian (Evaluation)	55
4.4 Prosedur pelaksanaan kajian	55
4.5 Hasil pembangunan produk	56
4.5.1 Ciri – ciri aplikasi	56
(a) Arahan yang jelas.	
(b) Butang navigasi	
(c) Butang navigasi grafik audio/video	
4.5.2 Rekabentuk antaramuka	57
4.5.2.1 Skrin mula	58
4.5.2.2 Skrin home/skrin utama	59
4.5.2.3 Skrin objek pertama (mengenal/menyebut)	60
4.5.2.4 Skrin objek kedua (ejaan jawi)	61
4.5.2.5 Skrin objek ketiga (ujia minda)	62
4.6 Kesimpulan	65

**BAB 5 DAPATAN KAJIAN**

5.1 Pengenalan	66
5.2 Laporan pengujian produk	67
5.2.1 Instrumen kajian	67
5.2.2 Prosedur pelaksanaan kajian	69
5.3 Analisis dapatan kajian	69
5.3.1 Analisis latar belakang responden	69
5.3.2 Analisis persepsi responden berdasarkan aspek penilaian	71
5.3.2.1 Analisis persepsi mesra pengguna	73
5.3.2.2 Analisis persepsi interaktiviti	74
5.3.2.3 Analisis persepsi rekabentuk	75
5.3.2.4 Analisis persepsi kandungan	76
5.3.2.5 Analisis persepsi keberkesanan	77
5.4 Kesimpulan	78



BAB 6 RUMUSAN DAN CADANGAN

6.1 Pengenalan	79
6.2 Ringkasan kajian	81
6.3 Perbincangan hasil projek	81
6.3.1 Kelemahan aplikasi ‘Kenali Jawi’ yang dibangunkan	82
6.3.2 Cadangan penambahbaikan hasil projek	83
6.4 Cabaran Prosedur Pembangunan Produk	84
6.5 Kesimpulan	85

RUJUKAN	86
----------------	----

LAMPIRAN	88 - 97
-----------------	---------

**SENARAI JADUAL****NO. JADUAL****MUKA****SURAT**

Jadual 2.1	Ciri – ciri, Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi Tulis Jawi	22
Jadual 2.2	Ciri – ciri, Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi ejawi2u	25
Jadual 2.3	Ciri – ciri, Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi Cari Kata Jawi	28
Jadual 3.1	Bahagian Persepsi Borang Soal Selidik	36
Jadual 3.2	Tahap Penilaian Rekabentuk Aplikasi	37
Jadual 3.3	Tahap Penilaian Keberkesanan Aplikasi	38
Jadual 4.1	Spesifikasi Komputer Riba	46
Jadual 4.2	Spesifikasi Telefon Pintar	46
Jadual 4.3	Kebolehfungsian Audacity	52
Jadual 5.1	Analisis Skala Likert	68
Jadual 5.2	Pecahan Soalan Mengikut Persepsi Kebolehgunaan	68
Jadual 5.3	Kategori Jantina	69
Jadual 5.4	Pengalaman Penggunaan Aplikasi Android	70
Jadual 5.5	Min Berkumpul Mengikut Persepsi	72
Jadual 5.6	Peratus Min Skala bagi Persepsi Mesra Pengguna	73
Jadual 5.7	Peratus Min Skala bagi Persepsi Interaktiviti	74
Jadual 5.8	Peratus Min Skala bagi Persepsi Rekabentuk	75
Jadual 5.9	Peratus Min Skala bagi Persepsi Kandungan	76
Jadual 5.10	Peratus Min Skala bagi Persepsi Keberkesanan	77



**SENARAI RAJAH****NO. RAJAH****MUKA****SURAT**

Rajah 2.1	Kaligrafi Arab di Dinding Masjid	12
Rajah 2.2	Senarai Huruf Jawi	13
Rajah 2.3	Papan Tanda Jalan Raya yang Mempunyai Tulisan Jawi	16
Rajah 2.4	Bangunan yang Memaparkan Tulisan Jawi	16
Rajah 2.5	Paparan Hadapan Aplikasi Tulis Jawi	20
Rajah 2.6	Paparan Aktiviti Aplikasi Tulis Jawi	21
Rajah 2.7	Paparan Hadapan Aplikasi ejawi2u	23
Rajah 2.8	Antaramuka Hadapan Aplikasi ejawi2u	23
Rajah 2.9	Paparan Skrin Terjemahan Rumi ke Jawi Aplikasi ejawi2u	24
Rajah 2.10	Paparan Skrin Aktiviti Suku Kata Aplikasi ejawi2u	24
Rajah 2.11	Paparan Skrin Teks Jawi Aplikasi ejawi2u	24
Rajah 2.12	Paparan Hadapan Aplikasi Cari Kata Jawi	26
Rajah 2.13	Antaramuka Hadapan Aplikasi Cari Kata Jawi	26
Rajah 2.14	Paparan Skrin Tahap Aktiviti Aplikasi Cari Kata Jawi	27
Rajah 2.15	Paparan Skrin Tahap Aktiviti Kategori Aplikasi Cari Kata Jawi	27
Rajah 2.16	Paparan Skrin Aktiviti Aplikasi Cari Kata Jawi	27
Rajah 3.1	Analisis Pengukuran 5 Mata Skala Likert	35
Rajah 4.1	Papan Cerita Pembangunan Aplikasi	41
Rajah 4.2	Metodologi Pembangunan ADDIE	43
Rajah 4.3	Paparan Antaramuka Perisian Adalo	47





Rajah 4.4	Paparan Antaramuka Ruang Kerja Adobe Illustartor (Ai)	48
Rajah 4.5	Paparan Aplikasi Recorder	49
Rajah 4.6	Paparan Antaramuka Perisian Appgeyser	50
Rajah 4.7	Paparan Antaramuka Perisian Filmora	51
Rajah 4.8	Paparan Antaramuka Perisian Audacity	52
Rajah 4.9	Paparan Skrin Mula Aplikasi	58
Rajah 4.10	Paparan Skrin <i>Home</i> Aplikasi	59
Rajah 4.11	Paparan Skrin Objek Pertama	60
Rajah 4.12	Paparan Skrin Objek Kedua	61
Rajah 4.13	Paparan Skrin Objek Ketiga	62
Rajah 4.14	Paparan Skrin ‘Tahniah’	63
Rajah 4.15	Paparan Skrin ‘Cuba Lagi’	64
Rajah 5.1	Graf Kategori Jantina	70
Rajah 5.2	Graf Pengalaman Penggunaan Aplikasi Android	71
Rajah 5.3	Graf Min Terkumpul Mengikut Persepsi	72





BAB 1

PENGENALAN



1.1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membincangkan secara terperinci berkaitan tajuk penyelidikan yang dikaji iaitu Pembangunan Aplikasi Jawi Dalam Memperkasakan Jawi Di Kalangan Murid Tahun 1. Bab ini dibahagikan kepada subtopik - subtopik tertentu yang terdiri daripada pendahuluan, latar belakang, pernyataan masalah kajian, objektif kajian, persoalan kajian, skop kajian, kepentingan kajian, definisi operasi yang digunakan dalam kajian dan juga kesimpulan bagi keseluruhan huraian dalam bab ini.





Tujuan pembangunan aplikasi jawi dalam memperkasakan jawi di kalangan murid tahun 1 dihasilkan adalah untuk memastikan semua murid tahun 1 mengetahui tentang asas jawi yang berkaitan dengan pengenalan huruf dan juga sebutan huruf Jawi dengan betul. Kebelakangan ini, kanak – kanak sangat kurang diberi pendedahan terhadap pembelajaran Bahasa Jawi. Hal ini demikian kerana berlaku peredaran zaman yang semakin moden. Oleh hal demikian, pembangunan aplikasi ini adalah sangat bersesuaian untuk diaplikasikan oleh murid - murid tahun 1 bagi memberi pendedahan kepada mereka untuk mempelajari Jawi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan harian mereka.

Pembangunan aplikasi ini adalah merujuk kepada Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) di bawah Kelas Al – Quran dan Fardhu Ain (KAFA) tahun 1 (Rujuk Lampiran A). Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) ini diambil dari portal atau laman web rasmi Jabatan Kemajuan Islam Malaysia (JAKIM) sebagai rujukan.



Pembangunan aplikasi ini akan dicipta menggunakan perisian dari laman web *Adalo.Com* dan diinstalasi menggunakan laman web *Appgeyser.Com*.





1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Tulisan Jawi berasal daripada tulisan Arab. Ia merupakan huruf - huruf Arab yang dimasukkan ke dalam sistem penulisan Bahasa Melayu. Tulisan jawi adalah antara tulisan yang terawal ditemui dalam Tamadun Melayu iaitu kira - kira sekitar abad ke-10 Masihi. Selain itu, selaras dengan kedatangan Islam secara langsung di Nusantara tulisan ini juga dikatakan telah wujud berabad lamanya di daerah tersebut. Tulisan Jawi adalah tulisan rasmi bagi negara Brunei dan digunakan secara meluas di Malaysia dan juga Indonesia.

Za'ba, telah mengkaji ejaan Jawi dengan lebih terperinci sehingga beliau berjaya menyusun satu pedoman bagi ejaan tersebut. Bermula tahun 1983, Dewan Bahasa dan Pustaka telah menubuhkan sebuah jawatan kuasa untuk menjalankan kajian berkaitan sistem ejaan Jawi. Walaubagaimanapun, kajian yang dijalankan oleh Za'ba tetap menjadi keutamaan. Pada tahun 1986, sistem ejaan Jawi yang disempurnakan telah diterbitkan. Kemudian, pada tahun 1988 diterbitkan pula daftar ejaan rumi - Jawi oleh Dewan Bahasa dan Pustaka.

Penggunaan aplikasi dalam peranti mudah alih pada masa kini telah menjadi fenomena baharu terhadap generasi abad-21. Aplikasi mudah alih merupakan sebuah program perisian aplikasi yang direka khas di peranti mudah alih seperti telefon pintar dan komputer tablet. Aplikasi mudah alih dibangunkan melalui sistem - sistem perisian Linux dan GNU oleh Android Inc (android) dan Xcode (iOs) dimana sistem Android Inc dikembangkan dan dilanjutkan penggunaannya oleh syarikat Google dengan kerjasama daripada syarikat - syarikat telekomunikasi seperti Samsung, Oppo, Huawei, Vivo dan seumpama dengannya.

Menurut Falsafah Pendidikan Kebangsaan, pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah





bagi melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri, serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

Oleh kerana pengetahuan Jawi dalam diri kanak - kanak generasi Z kini amat kurang dan penggunaan aplikasi di telefon mudah alih di kalangan masyarakat pelbagai peringkat umur kian meningkat, sebuah aplikasi berasaskan pembelajaran bahasa Jawi akan dibangunkan dengan tujuan untuk memberi pendedahan Jawi kepada mereka. Aplikasi ini akan membantu mereka khususnya murid - murid tahun 1 menambah ilmu pengetahuan Jawi dengan lebih mudah dan berkesan.

Fungsi aplikasi yang bakal dibangunkan nanti juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dan alternatif kepada mereka untuk mengenal dan menyebut huruf Arab dengan tepat serta menulis huruf tersebut dengan betul. Aplikasi ini akan dibangunkan bersama elemen - elemen utama multimedia seperti gambar, teks dan juga audio. Dengan ringkasnya, elemen gambar yang diletakkan adalah bagi menarik minat murid, elemen teks bagi memberi kefahaman kepada murid dan elemen audio bagi murid mendengar sebutan huruf dengan betul. Dapat dilihat bahawa aplikasi sebegini juga dapat memberi peranan yang penting kepada pendidikan dalam menjamin perkembangan ilmu seseorang.

1.3 PERNYATAAN MASALAH KAJIAN

Beberapa kajian ke atas pelajar menunjukkan bahawa penguasaan pelajar terhadap tulisan Jawi masih pada tahap yang begitu membimbangkan (Suhana, 2016). Pelbagai faktor yang berkaitan kelemahan pelajar dalam mempelajari tulisan Jawi telah digariskan antaranya minat, motivasi, teknik pengajaran di dalam kelas dan lain - lain. Oleh itu, langkah pemerkasaan tulisan ini amat





perlu bagi memastikan ia terus digunakan oleh generasi sekarang dan akan datang serta tidak luput ditelan dek zaman. Antara masalah di awal fasa perancangan dan pemilihan projek yang dikenalpasti melalui beberapa artikel yang didapati adalah:

- i) Pengetahuan Jawi pada masa kini adalah sangat terhad
- ii) Kanak – kanak kini tidak mengenal huruf dan sebutan jawi dengan betul.
- iii) Aplikasi pembelajaran Jawi yang sedia ada kurang menarik dan tidak bersesuaian dengan pembelajaran murid tahun 1.
- iv) Kebolehcapaian aplikasi yang sedia ada kurang mencapai keberkesanan pembelajaran Jawi terhadap murid tahun 1.



1.4 OBJEKTIF KAJIAN



Pembangunan aplikasi Jawi ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bagi pengguna khususnya kepada murid - murid tahun 1 untuk mempelajari Jawi dengan mudah. Objektif utama pembangunan aplikasi ini adalah:

- i) Memberi satu alternatif kepada murid – murid tahun 1 mengenal huruf dan sebutan Jawi dengan lebih mudah, cepat dan berkesan.
- ii) Meningkatkan tahap kelancaran bacaan Jawi bagi murid tahun 1.
- iii) Menarik minat murid - murid tahun 1 dengan rekabentuk aplikasi yang mempunyai elemen multimedia merangkumi elemen teks, gambar dan audio serta video yang menarik.





1.6 PERSOALAN KAJIAN

- i) Adakah pembangunan aplikasi ini akan memberi alternatif kepada murid - murid tahun 1 mengenal huruf dan sebutan Jawi dengan lebih mudah, cepat dan berkesan?
- ii) Bagaimanakah aplikasi ini dapat memastikan pembacaan Jawi bagi murid tahun 1 lebih lancar?
- iii) Bagaimanakah aplikasi ini dapat menarik minat murid tahun 1 untuk mengakses aplikasi ini?

1.6 SKOP KAJIAN

Skop kajian ini merangkumi kandungan mengikut modul dan rujukan yang bertepatan dan bersesuaian dengan pembelajaran bagi murid tahun 1. Penghasilan aplikasi yang bakal dibangunkan akan menggunakan perkataan, audio, video dan gambarajah yang menarik bagi mengelakkan kandungan yang membosankan. Kandungan aplikasi merangkumi bahan pembelajaran yang boleh digunapakai serta sepadan dengan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) bagi program Kelas Al-Quran dan Fardhu Ain (KAFA) tahun 1.

Kajian ini akan dijalankan di salah sebuah sekolah yang terletak di daerah Gua Musang, Kelantan. Had kajian yang dijalankan hanya melibatkan responden daripada murid - murid tahun 1 dari Kelas Al-Quran dan Fardhu Ain (KAFA) dengan keterlibatan ibu bapa dan juga beberapa orang guru agama yang mengajar Kelas Al-Quran dan Fardhu Ain (KAFA) bagi mata pelajaran Jawi. Skop subjek yang menjadi pilihan adalah mata pelajaran Jawi bagi murid tahun 1 di peringkat sekolah rendah dan topik yang dipilih adalah dari standard kandungan fasa 1 iaitu mengenal, menyebut dan menulis huruf Arab.





1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Diharapkan agar pembangunan aplikasi ini akan memberi banyak manfaat beserta input berguna berkaitan Jawi terutamanya kepada murid - murid, guru - guru Kelas Al-Quran dan Fardhu Ain (KAFA) yang mengajar Jawi tahun 1 dan pihak sekolah. Mata pelajaran Jawi adalah mata pelajaran yang sukar untuk difahamkan dan di ajar kepada murid. Maka dengan adanya aplikasi ini, ia akan dapat meningkatkan tahap kefahaman murid serta lebih berjaya untuk menarik minat murid untuk mengenal Jawi dengan lebih berkesan.

Kajian ini akan memberikan satu gambaran berkaitan pengenalan kepada huruf Jawi serta sebutan - sebutannya dengan tepat. Aplikasi ini boleh dijadikan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) khususnya kepada guru mata pelajaran Jawi. Selain itu, guru juga dapat memperkenalkan kecanggihan teknologi pada masa kini kepada murid tahun 1 sekali gus dapat memberi peluang kepada mereka untuk meneroka sesuatu yang baharu.



Aplikasi ini turut dapat memberi kesedaran kepada guru bahawa penguasaan bahan bantu mengajar (BBM) yang sesuai dapat memudahkan pengajaran guru serta memberi rangsangan motivasi dan minat untuk murid - murid tahun 1 menguasai kemahiran Jawi dan secara langsung memberi peningkatan terhadap pencapaian kurikulum pelajar. Secara tidak langsung, terciptanya aplikasi ini dapat memberi banyak kebaikan berbanding keburukan kepada pihak sekolah dan pelajar.





1.8 DEFINISI OPERASI

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, tulisan dan huruf Jawi adalah berasal daripada huruf Arab dengan beberapa huruf tambahan yang digunakan untuk menulis dalam Bahasa Melayu. Tulisan Jawi merupakan salah satu sistem tulisan rasmi di Brunei dan digunakan sebagai sistem tulisan alternatif secara meluas di Malaysia. Dahulunya, tulisan Jawi adalah satu abjad piawai bahasa Melayu dan kini telah diganti oleh abjad Rumi. Tulisan ini telah wujud berabad lamanya di daerah Nusantara dan kemunculannya adalah berkait secara langsung dengan kedatangan pengaruh Islam di sana.

Nama 'Jawi' adalah satu kata adjektif yang berasal daripada perkataan 'Jawah' iaitu perkataan Arab. Jawi kini bukan sahaja digunakan oleh orang Jawa tetapi merujuk juga kepada semua bangsa dan kaum peribumi Asia Tenggara termasuklah rumpun bangsa Melayu di Malaysia, Singapura, Filipina, Selatan Thai, Indonesia dan Brunei Darussalam. Kini, tulisan Jawi telah digunakan secara meluas oleh bangsa Melayu dalam pelbagai bidang termasuklah bidang pendidikan, penulisan dan kesenian.

Aplikasi mudah alih adalah satu jenis perisian yang direka sesuai kegunaan peranti mudah alih seperti telefon pintar atau tablet. Aplikasi mudah alih adalah termasuk aplikasi permainan, pembelajaran dan juga hiburan. Aplikasi mudah alih pada asalnya dibangunkan melalui sistem - sistem perisian Linux dan GNU oleh Android Inc dimana sistemnya dikembangkan dan dilanjutkan penggunaannya oleh syarikat Google. Pada dasarnya, aplikasi mudah alih mempunyai fungsi yang hampir sahaja sama dengan aplikasi yang ada pada komputer secara umum iaitu untuk menyediakan pelbagai perkhidmatan.





1.9 KESIMPULAN

Bab ini membincangkan secara terperinci mengenai tajuk penyelidikan yang dikaji iaitu pembangunan aplikasi Jawi dalam memperkasakan Jawi di kalangan murid tahun 1. Standard Kandungan yang dipilih adalah dari Fasa 1 (Bab 1) yang dibahagikan kepada dua standard pembelajaran iaitu mengenal dan menyebut huruf Arab dengan tepat dan menulis huruf Arab dengan tepat. Usaha dalam membangunkan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna menguasai Jawi dengan lebih baik dengan kaedah yang menghiburkan.

