

**KAEDAH I– AQRĀN UNTUK PENGUKUHAN
PEMBELAJARAN KOSA KATA ARAB**

Mohd Fadzli Ismail, Nabihah Yusof, Harun Baharudin, Nik Mohd
Rahimi, Nor Syamimi Iliani Che Hassan

ABSTRAK

Bagi memastikan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih kondusif dan sesuai dengan keperluan pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21), sedikit perubahan pedagogi pengajaran dan pembelajaran (PdP) perlu dilaksanakan. Para tenaga pengajar perlu berusaha mengejar zaman teknologi yang penuh dengan cabaran seiring dengan transformasi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) Revolusi Industri 4.0 (IR 4.0) merupakan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21). Kajian ini akan membincangkan penggunaan kaedah i – Aqrān merupakan satu pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kosa kata Arab. Kaedah i–Aqrān melibatkan kaedah pembelajaran kosa kata arab berbantuan rakan sebaya (Aqrān) menerusi penggunaan multimedia interaktif (i). Pembelajaran interaktif memberi penekanan kepada interaksi dua hala dalam proses pembelajaran konvensional ataupun antara pelajar dengan sistem dalam pembelajaran berbantuan komputer (bahan media). Manakala multimedia merujuk kepada sebarang atau aplikasi interaktif komputer yang disepadukan yang mengintegrasikan teks, warna, imej grafik, animasi, bunyi audio dan video gerakan penuh. Sistem pembelajaran multimedia menawarkan kaedah yang lebih baik untuk meningkatkan pemahaman pelajar tentang pelbagai bahasa. Model-model yang digunakan ialah Model Pembelajaran Interaktif, Model Pemprosesan Maklumat oleh Mayer (2005) dan Model Pengukuhan Kosa Kata Schmitt (1997). Di samping itu, terdapat empat elemen penting yang perlu dalam pembelajaran kosa kata melalui kaedah ini adalah kuantiti, durasi, intruksi dan kaedah. Justeru itu, tenaga pengajar perlu memastikan kaedah yang diimplimentasikan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) sesuai dan seiring dengan keperluan pada abad ini. Perkara ini penting untuk menarik minat dan meningkatkan penguasaan kosa kata Arab dalam kalangan pelajar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Interaktif, Rakan Sebaya, Kosa Kata Arab

**THE I-AQRĀN METHOD TO ENHANCE VOCABULARY
LEARNING**

ABSTRACT

To ensure that the learning process takes place more conducive and appropriate to the learning needs of the 21st Century (PAK -21), little change in pedagogy and education (PDP) should be implemented. Educators need to strive for a technologically advanced age that is full of challenges Transformation of Teaching and Learning (TnL) Industrial Revolution 4.0 (IR 4.0) is 21st Century Learning (PAK-21). This study will discuss the use of i - Aqrān method as an interactive learning in Arabic vocabulary learning. The i-Aqrān method is a peer-assisted Arabic vocabulary learning method (Aqrān) through the use of interactive multimedia (i). Interactive learning emphasizes two-way interaction in both conventional and computer-assisted learning. The use of multimedia which is associated with computer software and applications which integrate texts, colours, graphic images, animation, audio and video offers a better alternative to enhance language learning process. Among the models used are Interactive Learning, Mayer's (2005) Cognitive Theory of Multimedia Model and Schmitt's (1997) Taxonomy of Vocabulary Learning. The elements which are essential in vocabulary learning using the method are quantity, duration, instruction and method. Hence, teachers need to keep abreast with students' needs of the 21st century in preparing and implementing their teaching methods specifically for students' mastery of Arabic vocabulary.

Keywords: *Interactive Multimedia, Interactive Learning, Peer Learning, Arabic Vocabulary*

PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan mutakhir ini, kaedah pembelajaran berasaskan multimedia interaktif merupakan salah satu alat peneguhan yang diperlukan di dalam proses penyampaian pengajaran dan pembelajaran (PdP). Penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan multimedia interaktif dapat mempelbagaikan kaedah dan cara penyampaian oleh tenaga pengajar. Perkara ini penting untuk menarik minat dalam kalangan pelajar serta menambah rangsangan mereka agar lebih berusaha untuk kemajuan diri. Perkara ini perlu dititik beratkan kerana kaedah penyampaian ilmu akan lebih bermakna sekiranya seorang tenaga pengajar dapat menerokai pelbagai kaedah yang semasa dan terkini dalam proses penyampaian ilmu.

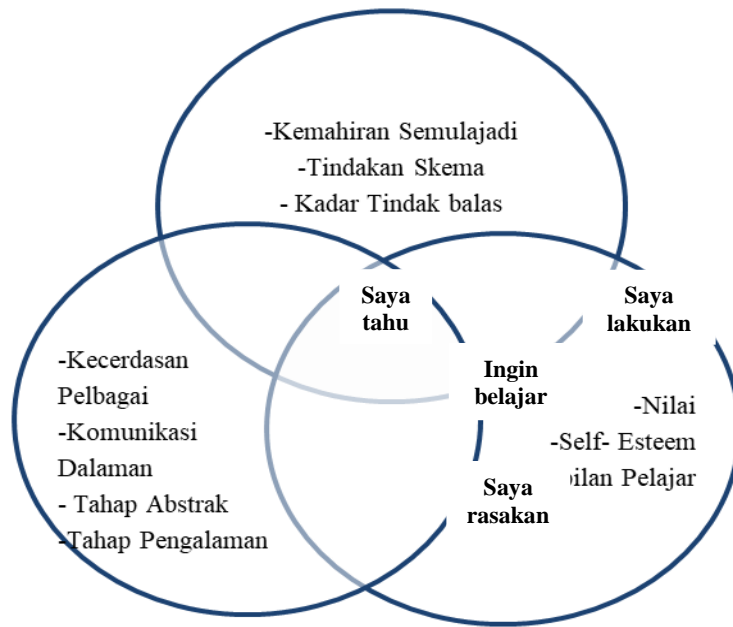
25 | Kaedah *I-Aqrān* Untuk Pengukuhan Pembelajaran Kosakata Arab

Kaedah *i-Aqrān* merupakan satu kaedah pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kosakata Arab. Penggunaan *i-Aqrān* ialah kaedah pembelajaran kosakata Arab berbantuan rakan sebaya menerusi penggunaan multimedia interaktif. Perkataan *i-Aqrān* bermaksud rakan sebaya interaktif, “i” bermaksud interaktif manakala *Aqrān* pula diambil daripada bahasa Arab yang bermaksud rakan sebaya. Kaedah ini merujuk kepada penggunaan multimedia interaktif berbantuan rakan sebaya untuk pembelajaran kosakata dalam kalangan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) berlangsung di dalam kelas.

Model Pembelajaran Interaktif

Model Pembelajaran Interaktif menekankan tiga unsur penting iaitu aspek kognisi, sendiri dan afektif (Harlina, Zubaidah & Ainee, 2017; Arba'ie & Yahya, 2005; Mayer, 1999).

- a. Kognisi dikaitkan dengan komponen pemikiran pelajar terhadap kandungan pelajaran serta isu-isu di sekitarnya. Kognisi juga mempunyai impak kepada pemikiran dalam menjana maklumat. Oleh itu, tumpuan diberi kepada cara untuk memperoleh maklumat. Ia merupakan satu tindakan atau proses untuk mengetahui sesuatu. Kebolehan kognisi termasuklah bukti-bukti kepelbagaian kecerdasan (MI) dan memperlihatkan pengalaman hidup seseorang.
- b. Kendiri (*self-pace*) mementingkan kemampuan sendiri pelajar dan membimbing mereka ke arah pencapaian optimum. Pelajar mempunyai keupayaan sendiri dan tahap autonomi dalam pembelajaran. Pembelajaran sendiri juga meliputi kecakapan menggunakan instrumen pembelajaran sendiri seperti strategi penyelesaian masalah dan ketepatan dalam menghuraikan sesuatu maklumat.
- c. Afektif adalah domain yang melibatkan aspek dalaman diri pelajar dan banyak dikaitkan dengan self-esteem, perasaan, nilai dan sebagainya. Elemen – elemen ini berupaya mewujudkan pemupukan dari segi perasaan dalam proses pembelajaran (Goleman, 1995). Afektif berkaitan dengan sendiri dan merupakan ukuran kepada keyakinan seseorang pelajar dalam pembelajaran, khususnya melakukan sesuatu tugas.



Rajah 2.2: Model Pembelajaran Interaktif
 Adaptasi daripada Model Pembelajaran Interaktif Mayer, (1992)

Pembelajaran interaktif memberi penekanan kepada interaksi dua hala dalam proses pembelajaran konvensional ataupun antara pelajar dengan sistem dalam pembelajaran berbantuan komputer (bahan media). Dalam konteks pembelajaran berbantuan komputer, pembelajaran interaktif dapat diperoleh melalui interaktif berdasarkan bahan rangsangan sama ada rangsangan bentuk gambar mahupun dialog, tutorial, dan maklum balas jawapan. Dengan melakukan aktiviti pembelajaran interaktif sedemikian, dapat mengarah kepada proses pengajaran dan pembelajaran yang bersifat sendiri dengan menggunakan seluruh instrumen pembelajaran (Harlina, 2017; Arba'ie & Yahya, 2005; Mayer, 1999)..

Multimedia Interaktif

Multimedia adalah sebarang atau aplikasi interaktif komputer yang disepadukan yang mengintegrasikan teks, warna, imej grafik, animasi, bunyi audio dan video gerakan penuh dalam satu aplikasi. Sistem pembelajaran multimedia menawarkan kaedah yang lebih baik untuk

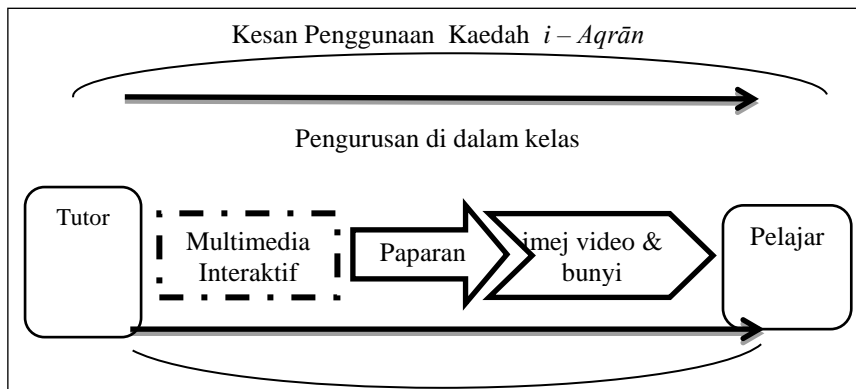
meningkatkan pemahaman pelajar tentang pelbagai bahasa. Terdapat pengkaji – pengkaji cuba mencari kaedah yang paling berkesan untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran dan pengajaran (PdP) bahasa asing yang lebih baik melalui teknologi multimedia. Selain itu, multimedia menyediakan satu pengalaman pelbagai rangsangan deria kompleks dalam menerokai dunia melalui penyampaian maklumat daripada teks, grafik, imej, audio dan video. Terdapat bukti menunjukkan bahawa campuran perkataan dan gambar dapat meningkatkan kemungkinan seseorang boleh mengintegrasikan (menyatukan) maklumat dalam jumlah yang besar (Adeniyi, Olowoyeye & Onuoha, 2016; Abbas, 2012).

Menurut Nurkaliza, Hailruddin & Rafiza, (2015), Multimedia merupakan penggunaan komputer bagi mempersembahkan dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video dengan alatan yang membolehkan pengguna mengarah, berinteraksi, mereka cipta dan berkomunikasi. Pada masa kini, multimedia telah menukarkan gaya pembelajaran dengan menjadikan pembelajaran lebih dinamik (Feldman, 1997). Justeru itu, dalam pendidikan, anjakan paradigma dalam penggunaan teknologi telah secara tidak langsung mempengaruhi pembangunan sistem pembelajaran. Heinich, Molenda, Russel & Smaldino, (1996), telah menyenaraikan beberapa kelebihan penggunaan multimedia sebagaimana berikut:

- a. Multimedia membolehkan penyampaian sesuatu maklumat dilakukan dengan lebih berkesan hasil daripada penggunaan pelbagai media.
- b. Elemen-elemen multimedia yang digunakan dapat menyokong penggunaan kepelbagaian sensori pada seseorang manusia serta mampu merangsangkan penggunaan pelbagai deria manusia.
- c. Multimedia dapat menyokong pembelajaran yang berorientasikan ke arah penyelesaian masalah, membina dan menguji hipotesis, penilaian berasaskan keupayaan serta meningkatkan kreativiti pelajar.
- d. Multimedia terbukti berkesan dalam membina dan mengekalkan maklumat untuk tempoh masa yang panjang serta boleh dicapai kembali dengan pantas berbanding kaedah pengajaran secara tradisional.
- e. Multimedia dapat menarik minat pelajar supaya mereka tidak merasa bosan serta dapat memberi tumpuan yang sepenuhnya terhadap proses pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Selain itu, terdapat kelebihan penggunaan multimedia interaktif berbanding penggunaan satu amalan pedagogi secara tradisional. Ini kerana kekuatan hasil daripada kemampuan memilih antara pelbagai media untuk dipersembahkan sebagai pengajaran yang berstruktur dengan baik. Pgunaannya lebih daripada satu ilustrasi untuk meningkatkan memori, menggalakkan penyertaan secara aktif dalam kalangan pelajar dan menyampaikan lebih banyak maklumat. Selain itu, para pelajar juga boleh belajar dengan baik melalui maklumat yang dipaparkan di dalam kelas. Manakala, jika pelajar tidak berminat dengan bahan yang dipaparkan, maka mereka tidak akan menunjuk minat untuk belajar. Bagi mencapai matlamat utama pembelajaran pelajar, adalah penting untuk menggunakan gabungan kaedah pembelajaran dan pengajaran (PdP). Disamping itu, menjadikan persekitaran di dalam kelas sebagai stimulasi dan interaktif yang mungkin menggunakan multimedia interaktif (Adeniyi, 2016).

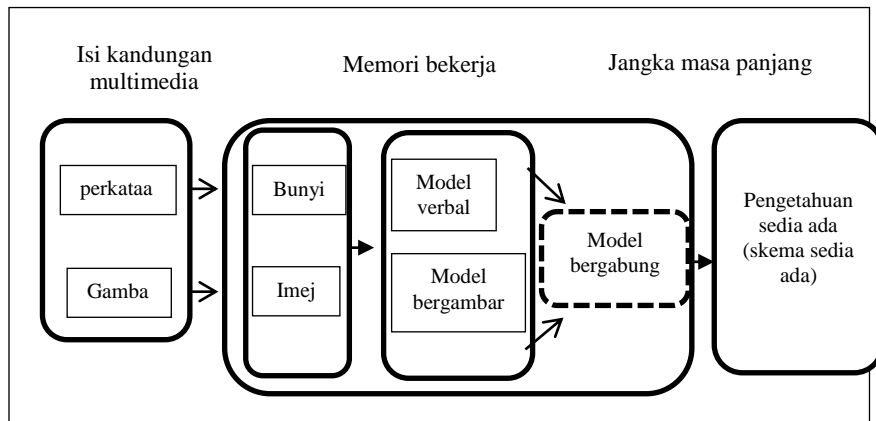
Penggunaan Multimedia adalah sangat berkesan apabila kandungan dan format secara aktif melibatkan pelajar. Penglibatan aktif membantu pelajar membina pengetahuan dan menyusun maklumat ke dalam multimedia yang kurang diperibadikan. Ini kemungkinan bergantung kepada konstruk pelajar dan mereka dapat membezakannya. Paparan yang mempunyai nada perbualan akan lebih menarik berbanding mempunyai nada secara formal. Sebagai contoh, persembahan paparan yang menggunakan kata ganti nama lebih akrab seperti “awak” dan “saya” adalah lebih menarik berbanding menggunakan kata ganti diri ketiga. (Adeniyi, et.al 2016; Abbas, 2012).



Rajah 1: Hubungan antara Tutor, Multimedia Interaktif dan Pelajar
 (Adaptasi & Ubahsuai daripada *Hubungan Guru, Multimedia Interaktif dan Pelajar* Abbas, (2012); Adeniyi, Olowoyeye & Onuoha, (2016))

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Melalui Multimedia

Memang tidak dapat dinafikan lagi bahawa penggunaan multimedia dapat meningkatkan kualiti sesuatu proses pembelajaran. Menurut Model Pemprosesan Maklumat oleh Mayer, (2005), elemen - elemen multimedia seperti teks, gambar dan bunyi mempengaruhi ingatan jangka masa pendek manusia (Mohamad Bilal, Danakorn & Noor Hidayah, 2013). Rajah 2 memaparkan model tersebut.



Rajah 2 : Model Pemprosesan Maklumat oleh Mayer (2005)

Prinsip pembelajaran yang menggunakan multimedia adalah berbeza berbanding menggunakan prinsip pembelajaran secara konvensional. Perbincangan mengenai prinsip pembelajaran yang menggunakan multimedia dan bagaimana ia menyumbang kepada pembelajaran pelajar adalah seperti berikut (Mohamad Bilal, Danakorn & Noor Hidayah, 2013):

- a. Pelajar dapat belajar dengan menggunakan perkataan dan gambar berbanding dengan perkataan sahaja. Menurut Mayer, (2005), manusia dapat belajar dengan lebih baik daripada perkataan dan gambar berbanding dengan perkataan sahaja. Kajian menunjukkan bahawa penggunaan kedua-dua perkataan dan gambar membolehkan otak memproses maklumat yang lebih banyak dalam ingatan jangka masa pendek. Untuk membenarkan proses pembelajaran berlaku, maklumat daripada ingatan jangka masa pendek mesti berjaya dihantar ke ingatan jangka masa panjang.
- b. Perhatian pelajar difokuskan, bukan diasingkan. Multimedia adalah lebih efektif apabila digunakan semasa perhatian pelajar tidak dipisahkan. Keadaan ini berlaku apabila pelajar dipaksa untuk

menerapkan maklumat yang jauh dipisahkan seperti apabila isi pelajaran dipisahkan dengan muka surat atau skrin yang berlainan. Apabila isi pelajaran dipersembahkan pada masa dan skrin yang sama, pembelajaran dikatakan akan lebih efektif (Mayer, 2005).

- c. Pengetahuan pelajar diaktifkan: Pembelajaran melalui persembahan multimedia menjadi lebih efektif apabila sesuatu isi pelajaran tersebut disusun dan diatur dalam konteks yang boleh membantu pelajar mengingatkan kembali pengetahuan sebelumnya (Pollock, 2002).
- d. Pelajar boleh mengaplikasikan pengetahuan baharu dan penerimaan maklum balas: Multimedia dikatakan lebih efektif apabila pelajar disediakan dengan peluang atau ruang untuk mengaplikasikan apa yang mereka telah pelajari (Mayer, 2005). Keadaan sebegini membolehkan pelajar mengukuhkan pengetahuan yang diperolehinya.

Kaedah Pembelajaran Kosakata Arab Berbantuan Rakan Sebaya Menerusi Multimedia Interaktif

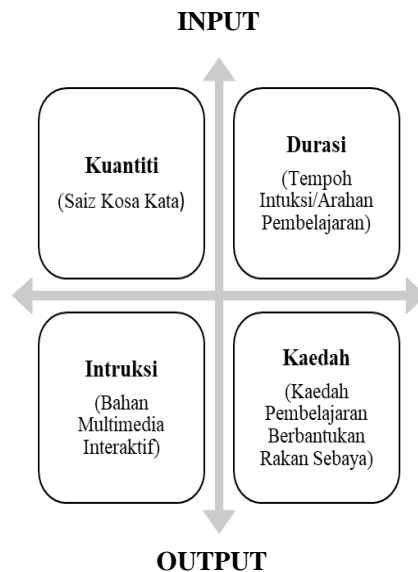
Dewasa ini, golongan pelajar perlu diberikan perhatian dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berinovasi. Penerapan unsur-unsur teknologi dalam pembelajaran dilihat penting dan boleh menjadi mekanisme dalam pembangunan kosakata dalam kalangan pelajar. Pembelajaran kosakata Arab berbantuan rakan sebaya (tutor) menerusi penggunaan multimedia interaktif mungkin boleh dijadikan salah satu jalan keluar kepada permasalahan dalam konteks kajian ini.

Menurut Mohd Firdaus, Muhammad Sabri & Mohd Shahrizal, (2013), variasi pemanfaatan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa semakin bertambah dengan munculnya pelbagai bahan elektronik secara interaktif, bahan bacaan atas talian dan komuniti maya. Oleh itu, penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi sebagai BBM adalah suatu usaha meningkatkan keberkesanan dan kualiti terhadap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pengajar dan diterima dengan pemahaman yang mendalam oleh pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Berdasarkan kajian yang dilaksanakan oleh Abdul Razif Khirulnizam & Muhammad Haron, (2016), kajian yang dijalankan telah mengukuhkan peranan dan kepentingan kosakata Arab dalam kalangan pelajar peringkat Institusi Pengajian Tinggi (IPT) di Malaysia. Mereka telah mencadangkan model pembelajaran kosakata

31 | Kaedah *I-Aqrān* Untuk Pengukuhan Pembelajaran Kosakata Arab

secara eksplisit bagi menampung kekurangan yang dikenal pasti menerusi aplikasi dalam kajian mereka. Dapatan kajian menunjukkan keperluan membangunkan aplikasi yang berkeupayaan memperluas kosakata pelajar. Dalam konteks pembelajaran ini pula, empat elemen penting yang perlu dalam pembelajaran kosakata Arab berbantuan kaedah *i – Aqrān* adalah kuantiti, durasi, intruksi dan kaedah.



Rajah 3: Elemen Penting Dicapadangkan dalam Pembinaan Kosakata
(Adaptasi & Ubahsuai daripada Elemen-elemen Penting Dicapadangkan bagi Aplikasi Pembangunan Kata (Abdul Razif, Khirulnizam & Muhammad Haron, 2016))

a. **Kuantiti**

Kuantiti merujuk kepada jumlah kosakata yang dipersembahkan di dalam model pembelajaran kata. Saiz kosakata merupakan aset yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa kedua. Maka aspek kecukupan dan kerelevan kata perlu diambil kira dalam pembangunan aplikasi kosakata Arab. yang dibangunkan dicadangkan untuk menyenaraikan 3000 perkataan yang terdiri daripada perkataan-perkataan yang berfrekuensi tinggi.

b. **Durasi**

Berdasarkan piawaian FSI, tempoh pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua atau bahasa asing yang efektif ditentukan pada 2200 jam pertemuan/ perkuliahan. Dapatan kajian lepas menunjukkan tempoh ini

hanya mampu disempurnakan oleh kumpulan tertentu sahaja. Tempoh ini diperolehi dengan membahagikan jumlah perkataan yang perlu dikuasai (3000 kata) dengan keupayaan pelajar mempelajari perkataan baharu (5 – 10 kata sehari).

c. Instruksi

Instruksi atau arahan pembelajaran merupakan satu aspek penting yang perlu ditekankan. Apabila menyentuh tentang pembangunan pengajaran dan pembelajaran (PdP) berasaskan multimedia, aspek teknologi merupakan elemen yang paling rapat sekali. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh Rafiza & Maryam, (2013), menunjukkan responden memberi maklum balas yang positif baik dari aspek pengetahuan tentang bidang teknologi sehingga kepada pengaplikasian teknologi multimedia kedalam media pengajaran. Rata-rata responden berpendapat bahawa penggunaan teknologi serta bahan multimedia yang canggih akan lebih menarik minat pelajar.

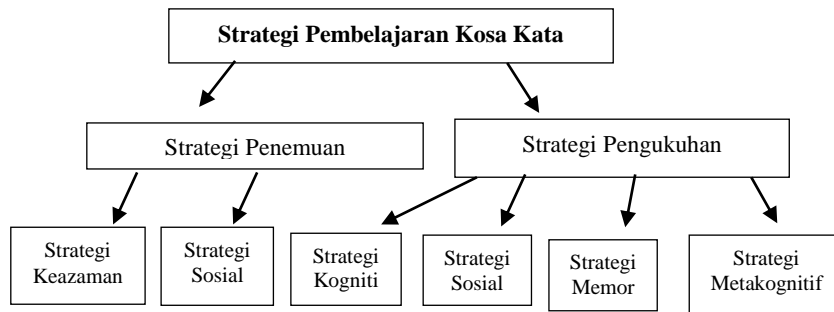
d. Kaedah

Pembelajaran kosa kata Arab berbantuan rakan sebaya merupakan salah satu kaedah dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa asing atau bahasa kedua. Berdasarkan dapatan kajian yang dilaksanakan oleh Noor Anida, Rahimah, Zaiton, Azhar et.al, (2014), dapatan menunjukkan bahawa pelajar bukan penutur jati boleh mengatasi masalah bertutur bahasa Arab dengan mengamalkan strategi pembelajaran berbantuan rakan sebaya. Kaedah pembelajaran ini dapat mewujudkan satu suasana yang kondusif dan santai untuk mendorong pelajar khususnya dalam kalangan bukan penutur jati untuk meningkatkan tahap penguasaan kemahiran bertutur bahasa Arab.

Model Pengukuhan Kosa Kata Schmitt (1997)

Strategi kognitif diaplikasikan oleh para pelajar bahasa untuk lebih memahami dan menghasilkan bahasa sasaran. Strategi ini bertindak secara langsung terhadap maklumat bahasa yang diterima yang membolehkan pelajar memahami dan menghasilkan makna (Nur Fadilah, Isa & Harun, 2017; Kamarul Shukri, 2009). Schmitt (1997), mendefinisikan strategi kognitif merupakan strategi pengukuhan kosa kata bahasa yang mana melibatkan proses menjadikan mental sebagai alat untuk mempelajari bahasa secara terancang. Menurut Mohd Zaki & Kaseh, (2016), model klasifikasi Schmitt (1997) pula terbahagi kepada dua kumpulan utama, iaitu strategi penemuan yang melibatkan pembelajaran maksud perkataan baharu dan strategi pengukuhan pula

melibatkan pemantapan penguasaan makna kosakata baharu dan penyimpanannya ke dalam sistem ingatan jangka panjang. Melihat rajah 2.1, strategi kognitif diklasifikasikan dibawah strategi pengukuhan dari sudut taksonomi pembelajaran kosakata. Pendapat Scmitt (1997) disokong oleh Nation (1990) yang menyatakan strategi pengukuhan adalah ‘strategi mengukuhkan kosakata’ adalah para pelajar menguatkan pengetahuan awal yang sedia ada (Nur Fadilah, Isa Hamzah & Harun, 2017).



Rajah 3: Model Klasifikasi Strategi Pembelajaran Kosakata Schmitt (1997)

Penekanan terhadap aspek kognitif dalam pembelajaran bahasa merupakan antara ciri-ciri pembelajaran pada abad ke-21. Berdasarkan matlamat itu, para pelajar yang didedahkan dan dilatih dalam aplikasi strategi kognitif akan menjadikan pembelajaran bahasa mereka yang mementingkan pengukuhan terhadap pembelajaran yang telah dipelajari. Menurut Nur Fadilah, Isa & Harun, (2017); Harun, (2014); Adnan, Mohamad Azrien, (2011), dengan pendedahan dalam pembelajaran bahasa yang menekankan aspek kognitif para pelajar mampu untuk menganalisis, mensintesis dan menyimpan maklumat dalam memori. Justeru, para pelajar yang dapat melatih aplikasi kognitif dalam pembelajaran bahasa dapat mengukuhkan ingatan sedia ada mahupun yang baru dipelajari untuk jangka masa panjang.

Menurut Mohd Zaki & Kaseh, (2016), berdasarkan sorotan kajian lepas yang telah dilakukan menunjukkan penggunaan strategi pembelajaran kosakata boleh diaplikasikan untuk mempelajari semua jenis bahasa. Hal ini demikian kerana strategi pembelajaran kosakata mempunyai beberapa persamaan dengan teori bagaimana maklumat disimpan di dalam sistem ingatan manusia. Model pemrosesan maklumat yang dikemukakan oleh pakar psikologi kognitif seperti Atkinson & Shiffrin, (1968); Anderson, (1983); Gagne, (1993),

menjelaskan tiga tahap ingatan yang bertindak balas terhadap sesuatu maklumat, iaitu ingatan deria, ingatan jangka pendek atau bekerja dan ingatan jangka panjang. Merujuk kepada cara sistem ingatan manusia beroperasi seperti yang didedahkan oleh teori kognitif pemrosesan maklumat, penggunaan strategi pembelajaran kosakata yang sesuai dapat membantu pelajar untuk menyimpan maklumat bahasa ke dalam sistem ingatan dengan lebih berkesan. Peranan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran kognitif adalah untuk menjadikan maklumat yang diterima bersifat eksplisit dan pembelajaran berlaku dengan cekap supaya penyimpanan dalam ingatan jangka panjang menjadi lengkap (Takač, 2008).

Justeru, usaha dalam memperlengkapkan diri pelajar dengan pelbagai strategi pembelajaran kosakata merupakan salah satu cara membantu mereka meningkatkan pengetahuan tentang kosakata (Nur Fadilah, Isa Hamzah & Harun, (2017); Ghazal & Lotf (2007)). Hal ini demikian kerana strategi pembelajaran ialah satu bentuk pemikiran dan tindakan yang digunakan sama ada secara sedar atau tidak untuk mempelajari sesuatu maklumat baharu (Chamot 2010).

KESIMPULAN

Memang tidak dapat dinafikan lagi penggunaan teknologi multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) menjanjikan manfaat yang besar kepada tenaga pengajar dan pelajar. Memandangkan betapa pentingnya teknologi jika diimplimentasikan dalam bidang pendidikan, maka ianya dapat memberikan sedikit sebanyak implikasi kepada semua pengguna. Disamping itu diharapkan ianya dapat memberi implikasi juga kepada pembangun-pembangun modul yang lain supaya dapat menghasilkan penggunaan multimedia yang lebih efektif dan menarik pada masa akan datang. Malah akan meningkatkan lagi profesion tenaga pengajar di Malaysia seiring dengan keperluan pembelajaran Abad ke - 21 (PAK -21) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) berbantuan teknologi multimedia. Hal ini bertepatan dengan Amanat Menteri Pengajian Tinggi untuk merealisasikan Pendidikan Tinggi dengan Revolusi Industri 4.0. yang mana tenaga pengajar perlu berkemahiran dan kecekapan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) supaya lebih berinovasi dan berdaya saing dengan negara-negara maju dengan teknologi pendidikan. Matlamat ini juga seiring dengan teras Pembelajaran Abad ke-21 (PAK -21) yang menekankan 11 anjakan untuk transformasi

sistem pendidikan di bawah Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025.

RUJUKAN

- Abdul Razif Zaini, Khirulnizam Abdul Rahman & Muhammad Haron Husaini. 2016. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbantuan Aplikasi. *International Conference on Aqidah, Dakwah And Syariah 2016 (IRSYAD2016)*. Shah Alam 10th May 2016.
- Adeniyi, Olowoyeye & Onuoha. 2016. The Effects of Interactive Multimedia on English Language Pronunciation Performance of Pupils in the Nigerian Primary Schools. *Research on Humanities and Social Sciences*. ISSN (Paper)2224-5766 ISSN (Online)2225-0484 (Online). Vol.6, No.9, 2016.
- Harlina binti Ishak, Zubaidah Mat Nor & Ainee Ahmad. 2017. Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau 2017*.
- Mohamad Bilal Ali, Danakorn Nincarean Eh Phon & Noor Hidayah Che Lah. 2013. *Multimedia Berasaskan Animasi bagi Pembelajaran Subtopik Isihan*. Bahan Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Komputer (Bab 15).
- Mohd Firdaus Yahayaa, Muhammad Sabri Sahrirb & Mohd Shahrizal Nasira. 2013. Pembangunan Laman Web EZ-Arabic Sebagai Alternatif Pembelajaran Maya Bahasa Arab bagi Pelajar Sekolah Rendah Malaysia. *Jurnal Teknologi*. Gombak: Universiti Islam Antarabangsa Malaysia.
- Mohd Zaki Ismail, Kaseh Abu Bakar, Nik Farhan Nik Mustapha & Nurazan M. Rouyan. 2016. Penggunaan Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab pada Kalangan Pelajar Cemerlang. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, Vol. 31, 47–68, 2016.
- Mohd Zaki Ismail & Kaseh Abu Bakar. 2016. Strategi Pembelajaran Kosa Kata Berimbuhan Bahasa Arab. *Malaysian Journal of Learning and Instruction: Vol. 13 (2016): 113-133*.
- Noor Anida Awang, Rahimah Embong, Zaiton Mustafa, Azhar Yaacob. 2014. Strategi Pembelajaran Bersama Rakan Sebaya Untuk Meningkatkan Kemahiran Bertutur Bahasa Arab Dalam Kalangan Pelajar Bukan Penutur Jati Di Unisza. *Prosiding Seminar Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Arab 2014*. ISBN 978-967-5478-78-9.
- Nur Fadilah Abdul Basit, Isa Hamzah & Harun Baharudin. 2017. Strategi Kognitif dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences* 6, Issue 1 (2017) 41-51. ISSN: 2462-1951.
- Nurkaliza Khalid, Hailruddin Jaafar & Rafiza Kasbun. 2015. Model Pembelajaran Aplikasi Android “Jamak Qasar Apps” Berasaskan Elemen Multimedia. *Proceeding of IC-ITS 2015 e-ISBN:978-967-*

36 | Kaedah I–Aqrān Untuk Pengukuhan Pembelajaran Kosa Kata Arab

0850-07-8 International Conference on Information Technology & Society 8-9 June 2015, Kuala Lumpur: Malaysia.

Rafiza Abdul Razak & Maryam Abdul Rahman. 2013. Pembinaan Media Pengajaran Berasaskan Multimedia Di Kalangan Guru Ictl. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik - April 2013, Bil. 1, Isu 2.*

Mohd Fadzli Ismail

Guru Bahasa

Fakulti Pengajian Islam

Universiti Kebangsaan Malaysia

43600 UKM Bangi, Selangor

E-mail: fadzli@ukm.edu.my

Dr. Harun Baharudin

Pusat Kajian Kepelbagaian Pendidikan

Fakulti Pendidikan

Universiti Kebangsaan Malaysia

43600 UKM Bangi, Selangor

E-mail: harunbaharudin@ukm.edu.my

Profesor Dr. Nik Mohd Rahimi

Pusat Kajian Inovasi Pembelajaran & Pengajaran

Fakulti Pendidikan

Universiti Kebangsaan Malaysia

43600 UKM Bangi, Selangor

E-mail: nik@ukm.edu.my