

PENGGUNAAN “AUGMENTED REALITY” DI DALAM PENGAJARAN SIRAH**[APPLICATION OF “AUGMENTED REALITY” IN TEACHING SIRAH]**AMIRAH SYAFIQAH ANUAR^{1*} & KHADIJAH ABDUL RAZAK¹

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia.
Correspondent Email: mieraieka@gmail.com

*Received: 12 March 2022**Accepted: 19 March 2022**Published: 04 April 2022*

Abstrak: Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran sering mengalami perubahan mengikut peredaran dan kemajuan teknologi terkini. Pelbagai kaedah dan teknik pembelajaran telah diperkenalkan bagi memastikan pendidikan anak-anak tidak ketinggalan. Penggunaan Augmented Reality telah digunapakai secara meluas dalam pelbagai bidang terutamanya dalam bidang pendidikan. “Augmented Reality” dapat membantu murid dalam pencapaian serta dapat meningkatkan motivasi dan memberi kesan positif dalam pembelajaran murid. Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan Augmented Reality dalam pengajaran bidang Sirah di sekolah rendah di sebuah sekolah kebangsaan di daerah Betong, Sarawak. Seramai 29 orang murid tahun 2 dilibatkan sebagai kumpulan kawalan dan 30 orang murid sebagai kumpulan rawatan yang menggunakan intervensi “Augmented Reality”. Ujian pra dan pasca diadakan untuk melihat perbezaan pencapaian di antara kedua kumpulan. Selain itu, instrumen soal selidik turut diedarkan kepada kumpulan rawatan. Data dianalisis dengan menggunakan program Statistical Package for The Social Sciences (SPSS 26.0) untuk mencari taburan kekerapan, peratusan dan min serta sisihan piawai. Hasil kajian mendapati tahap kognitif murid terhadap penggunaan “Augmented Reality” dalam bidang Sirah berada pada tahap tinggi. Hal ini jelas menunjukkan penggunaan “Augmented Reality” dapat membantu murid dalam mempelajari Sirah dengan lebih seronok.

Kata kunci: Augmented Reality, Pendidikan Islam, Bidang Sirah, Kognitif.

Abstract: The implementation of teaching and learning frequently changes based on circulation and advancement of the latest technology. Various methods and techniques of learning have been introduced to ensure that children's education is not left behind. Nowadays, the use of Augmented Reality has been widely adopted in various fields especially in the field of education. "Augmented Reality" is able to assist students in achievement and can increase motivation and bring a positive impact on student learning. This study aims to determine the effectiveness of Augmented Reality implementation specifically for Sirah teaching focusing on primary school in Betong, Sarawak. A total of 29 Year Two students were involved as a control group and 30 students as a treatment group in implementing the "Augmented Reality" intervention. Pre- and post-tests were conducted to see the differences in achievement between the two groups. In addition, questionnaire instruments were also distributed to the treatment groups. Data were analyzed using the Statistical Package for The Social Sciences (SPSS 26.0) program to find the frequency distribution, percentage and mean as well as standard deviation. The results of the study found that the cognitive level of students towards the implementation of "Augmented Reality" in the learning of Sirah is at a high. This clearly confirms that the using of "Augmented Reality" can help students in learning Sirah while having fun with the lesson.

Keywords: Augmented Reality, Islamic education, Sirah, Cognitive.

Cite This Article:

Amirah Syafiqah Anuar & Khadijah Abdul Razak. (2022). Penggunaan “Augmented Reality” di Dalam Pengajaran Sirah [Application of “Augmented Reality” in Teaching Sirah]. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education (ARISE)*, 2(2), 56-67.

PENGENALAN

Transformasi pendidikan yang berfokuskan kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah memberi kesan terhadap kehidupan manusia. Kedatangan gelombang teknologi dikenali sebagai Revolusi Industri (4IR) telah menjadi penanda aras bagi sesebuah negara dalam mencapai arus permodenan. Pelbagai inovasi dan teknologi serta idea baru yang telah diperkenalkan khususnya dalam menghadapi pembelajaran digital pada masa kini. Perubahan sistem pendidikan yang dihadapi sepanjang pandemik ini telah memberi impak yang besar. Terdapat pelbagai platform dan aplikasi yang boleh digunakan oleh guru-guru bagi memastikan semua murid tidak ketinggalan dalam pembelajaran seperti e-Learning, Flipped Classroom dan Teknologi Realiti Luasan (Augmented Reality) telah diperkenalkan. Pembelajaran mudah alih (mobile learning) yang menggunakan gajet-gajet elektronik seperti komputer, telefon pintar, tablet dan pembelajaran atas talian menjadi keperluan kepada perubahan pendidikan pada masa kini.

Oleh itu, guru perlulah memilih dan mengaplikasikan kaedah bersesuaian dengan tahap dan keupayaan murid supaya pembelajaran berpusatkan murid menjadi lebih berkesan dan menarik. Penggunaan kemudahan teknologi dapat memberi pembelajaran bermakna bersama murid.

PENYATAAN MASALAH

Pembelajaran Sirah merupakan salah satu bidang dalam matapelajaran Pendidikan Islam di sekolah rendah yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Dalam bidang Sirah, terdapat pelbagai aspek yang menceritakan kehidupan harian Nabi Muhammad S.A.W. Kisah perjuangan, kepimpinan dan cabaran baginda dalam menyebarkan agama Islam ada diceritakan di dalam Sirah yang diajar di peringkat sekolah. Realiti yang berlaku hari ini menunjukkan bahawa, pembelajaran dalam bidang Sirah masih belum memberi impak dalam kehidupan masyarakat. Pelbagai usaha yang perlu dilaksanakan oleh guru bagi menarik minat murid dalam pembelajaran Sirah ini. Menurut Abdul Halim Tamuri dan Siti Muhibah Hj Noor (2015) guru mempunyai pengaruh yang lebih kuat terhadap pelaksanaan dan penghayatan Pendidikan Islam bagi murid yang beragama Islam.

Pedagogi yang terancang dan personaliti guru yang memberi contoh terbaik dapat membantu proses PdPc murid-murid dalam bidang Sirah. Kebelakangan ini isu yang membabitkan masalah sosial remaja dilihat semakin membimbangkan. Menurut Nurul Eeffah (2016), masalah kekeliruan dalam membentuk jati diri yang dihadapi oleh remaja telah menjadi punca masalah sosial ini terjadi. Dalam kajian yang telah dijalankan mendapati bahawa, penerapan dan penghayatan kisah nabi belum dihayati sepenuhnya. Penghayatan dalam mendalami ilmu Sirah yang belum mencukupi juga telah menyebabkan isu ini berlaku. Pendidikan Sirah yang diberikan dan diterima dalam kalangan remaja hari ini masih kurang

berjaya dalam melatih mereka supaya menjadikan Nabi Muhammad S.A.W sebagai suri teladan. Menurut kajian Siti Rohani Misropi dan Farid Mat Zain (2016), pembelajaran Sirah ini tidak diminati oleh murid kerana mereka tidak menganggap Sirah sebagai mata pelajaran yang istimewa. Dalam kajian Ahmad Fauzi (2017), dapatan menunjukkan kebanyakan murid masih menggunakan teknik menghafal tanpa memahami cerita atau fakta dalam Sirah tersebut. Ini akan mengakibatkan, pembelajaran Sirah yang berkesan tidak akan berjaya dan kekeliruan akan berlaku.

Usaha guru dalam memberikan kefahaman terhadap pembelajaran Sirah kepada murid dilihat masih kurang berjaya. Kaedah menghafal fakta yang ditekankan dalam pembelajaran Sirah ini memberi kesan terhadap tahap motivasi dan kesukaran untuk memahami pembelajaran tersebut. Bagi Nurul Eeffah (2016) guru yang menceritakan kehidupan Nabi Muhammad SAW tanpa menghubungkan dengan realiti kehidupan sekarang akan menyebabkan murid beranggapan bahawa Sirah hanyalah untuk dihafal dan diingati sahaja. Selain itu, hasil kajian Mohd Firdaus (2018), mendapati kaedah penerangan dan pengulangan sesama proses pembelajaran dijalankann dilihat kurang berkesan. Hal ini akan menyebabkan murid-murid mudah berasa bosan dan hilang perhatian semasa sesi pengajaran dijalankan.

Oleh itu, bagi mengatasi masalah yang dinyatakan di atas, kajian terhadap penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran Sirah telah dijalankan bagi meningkatkan tahap kognitif murid dalam pembelajaran Sirah. Pengkaji telah mempelbagaikan kaedah yang boleh diaplikasikan kepada pengajaran dan pembelajaran murid. Oleh yang demikian, pengkaji telah menggunakan teknologi “Augmented Reality” bagi meningkatkan tahap kognitif murid dalam bidang Sirah.

OBJEKTIF KAJIAN

1. Mengetahui perbezaan signifikan antara skor Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Eksperimen dalam ujian Pra dan Pasca.
2. Mengetahui tahap kognitif murid terhadap penggunaan “Augmented Reality (AR)” di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam bidang Sirah.

TINJAUAN LITERATUR

Augmented Reality dalam pendidikan

“Augmented reality (AR)” ini diperkenalkan oleh Ivan Sutherland pada tahun 1965. “Augmented reality (AR)” atau nama lainnya ialah luasan realiti merupakan salah satu teknologi yang merujuk kepada perubahan kemajuan teknologi yang dikecapi pada masa kini. Perkembangan teknologi seiring ke arah kecemerlangan negara dalam menghasilkan inovasi serta idea baru semakin giat dilaksanakan. Dalam Azuma (2004) penggunaan “Augmented Reality (AR)” merupakan aplikasi yang dicipta bagi membolehkan pengguna berhubung dengan objek maya secara nyata.

Berinteraksi secara maya dengan menggunakan “Augmented Reality (AR)” ini akan membawa pengguna seperti berinteraksi dengan dunia nyata Siti Zaharah Mohaid et al. (2018). Ini kerana, penggunaan “Augmented Reality (AR)” ini memaparkan objek 3D, berbentuk

animasi (pergerakan) , audio dan video melalui telefon pintar. Teknologi “Augmented Reality (AR)” ini mampu diaplikasikan dalam pelbagai jenis bidang secara meluas seperti pendidikan, perubatan, kejuruteraan dan lain-lain bidang yang sesuai digunakan. Teknologi ini selamat digunakan dan mudah dihasilkan serta berpotensi tinggi untuk mencapai kreativiti sebagai alat bahan bantu mengajar.

Bagi mencapai hidup yang lebih berkualiti, pendidikan memainkan peranan yang penting serta dapat memberi pelbagai perubahan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah memberi kesan terhadap kehidupan manusia. Pelbagai inovasi dan teknologi serta idea baru yang telah diperkenalkan. Bidang pendidikan juga turut terkesan dengan perubahan yang dikecapi oleh negara sekarang ini. Augmented Reality (AR) boleh diaplikasikan oleh guru semasa menjalankan PdPDT (Pembelajaran dan Pengajaran dalam Talian) malah teknologi ini juga boleh dijadikan sebagai bahan bantu mengajar yang dapat membantu pelajar belajar dari rumah. Sistem pendidikan di Malaysia mestilah seiring dengan Revolusi Industri 4.0 yang berkait dengan aplikasi teknologi moden dan digital. Perubahan yang memberi kesan kepada manusia melalui pendidikan dapat membuka pelbagai peluang sedia ada seperti pembelajaran secara maya dan gamifikasi dalam pendidikan.

“Augmented Reality (AR)” telah diaplikasikan dalam bidang pendidikan secara meluas dan semakin mendapat perhatian. “Augmented Reality (AR)” ini telah digunakan dalam bidang pendidikan dikenali dengan augmented book melalui bidang bacaan (Dunser, 2008). Dapatan dari kajian lepas membuktikan “Augmented Reality (AR)” ini dapat membantu murid dalam mencapai tahap kognitif serta motivasi murid dapat ditingkatkan dan memberi kesan positif dalam pembelajaran (Freitas dan Campos 2008). Hasil dapatan Norabeerrah (2016) dari kajian yang lalu mendapati, terdapat tujuh elemen dalam penggunaan “Augmented Reality (AR)” dalam pembelajaran. Ia mampu meningkatkan pengetahuan, berperanan sebagai pengganti bahan sebenar yang dapat disentuh, simulasi, serta memberi penerangan setiap proses dan konsep yang abstrak. Elemen yang terakhir juga dapat menerangkan konsep ruang dan pengganti kepada eksperimen sebenar. Hal ini boleh dijadikan sebagai penanda aras kepada guru dalam menggunakan aplikasi “Augmented Reality (AR)” ini dalam pengajaran dan pembelajaran. Guru-guru boleh menggunakan aplikasi ini berdasarkan tajuk atau bidang mengikut kreativiti sendiri.

Menurut pendapat Fatin Nur Fatimah Ishak dan Mohd Isa Hamzah (2019), ‘buku teks Augmented Reality’ mampu diwujudkan bagi melaksanakan pembelajaran mengikut bidang dalam Pendidikan Islam. Sebagai contoh, dalam bidang Sirah penggunaan “Augmented Reality (AR)” dapat digunakan oleh pelajar mengimbas gambar kaabah atau perjalanan hijrah Nabi Muhammad S.A.W. Hal ini secara tidak langsung akan mewujudkan suasana pembelajaran yang afektif. Pengalaman pembelajaran yang dihadapi oleh murid semasa pembelajaran menggunakan “Augmented Reality (AR)” dapat meningkatkan minat mereka (Fatin Izati & Farah Hanan 2021). Menurut pendapat Fatin Nur Fatimah Ishak dan Mohd Isa Hamzah (2019), ‘buku teks Augmented Reality’ mampu diwujudkan bagi melaksanakan pembelajaran mengikut bidang dalam Pendidikan Islam. Sebagai contoh, dalam bidang Sirah penggunaan “Augmented Reality (AR)” dapat digunakan oleh pelajar mengimbas gambar kaabah atau perjalanan hijrah Nabi Muhammad S.A.W. Hal ini secara tidak langsung akan mewujudkan suasana pembelajaran yang afektif. Menurut Fatin Izzati dan Farah Hanan (2021), pengalaman pembelajaran yang dihadapi oleh murid semasa pembelajaran menggunakan “Augmented

Reality (AR)” dapat meningkatkan minat mereka untuk mempelajari pembelajaran tersebut dengan lebih mendalam.

Pembelajaran Sirah

Bidang Sirah merupakan salah satu bidang yang terdapat dalam Kurikulum Pendidikan Islam sekolah rendah yang berpandukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Pembelajaran Sirah ini dipelajari oleh murid tahun satu sehingga tahun enam. Pembelajaran Sirah ini dapat melahirkan murid yang mengambil iktibar dari Sirah Nabawiyah serta menambahkan kecintaan kepada Rasulullah S.A.W. Menurut Sidek Baba (2006) melalui pembelajaran Sirah ini, murid dapat lebih mengenali Allah berpandukan Al-Quran.

Terdapat pelbagai kaedah yang boleh dilaksanakan oleh guru dalam pengajaran Sirah. Amalan pengajaran Sirah ini perlu dipelbagaikan mengikut keperluan dan kesesuaian murid. Dapatan kajian lepas menunjukkan masalah keruntuhan akhlak dalam kalangan murid dan remaja semakin membimbangkan. Ini kerana, penghayatan dan penerimaan pembelajaran Sirah masih di tahap rendah dalam menjadikan Rasulullah SAW sebagai suri teladan dalam kehidupan seharian (Nurul Eeffah, 2016). Kaedah PdPc yang dipilih oleh guru Pendidikan Islam juga memainkan peranan yang penting. Pendekatan berpusatkan guru yang sering digunakan pada masa kini perlu disokong dengan pendekatan-pendekatan lain bagi menarik minat murid dalam mempelajari bidang Sirah.

Menyusuri kajian Nur Adibah Liyana dan Hafizhah Zulkifli (2020), dalam tajuk kajiannya “Kaedah Fan-N-Pick dalam Pembelajaran Sirah Pendidikan Islam” menunjukkan pembelajaran abad ke 21 mengikut kaedah Fan-N-Pick yang berpusatkan murid dapat mendorong murid dalam memahami peristiwa Sirah serta dapat meningkatkan tahap motivasi murid semasa mempelajari Sirah. Ini kerana, kaedah Fan-N-Pick ini merangkumi pembelajaran koperatif yang dapat menggalakkan penglibatan murid secara aktif di dalam kelas.

Selain itu, terdapat kajian yang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam bidang Sirah bagi melihat tahap minat murid. Menurut kajian Fathi dan Khadijah (2021), tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang Sirah menunjukkan bahawa tahap minat dan penerimaan pelajar sekolah rendah berada pada tahap tinggi. Kajian ini jelas menunjukkan kaedah gamifikasi dalam pengajaran Sirah ini dilihat sesuai digunakan kepada generasi murid abad ke-21. Namun begitu, kajian yang dijalankan tidak mengkaji tahap kognitif dan kefahaman murid dalam pengajaran Sirah secara menyeluruh. Kajian yang dijalankan hanya memfokuskan kepada tahap minat dan penerimaan murid terhadap gamifikasi dalam pengajaran Sirah.

METODOLOGI

Kajian dijalankan untuk melihat keberkesanan “Augmented Reality” sebagai bahan bantu mengajar dalam bidang Sirah. Reka bentuk kajian rawatan ini melibatkan dua kumpulan murid iaitu kumpulan kawalan (29 orang murid) dan kumpulan rawatan (30 orang murid). Kajian dijalankan di sebuah sekolah rendah di Betong, Sarawak. Hasil kajian diperolehi melalui perbandingan dua ujian iaitu ujian pra dan ujian pasca serta dapatan soal selidik berkaitan tahap

kognitif kumpulan rawatan. Data dianalisis dengan menggunakan program *Statistik Package for The Social Sciences (SPSS 26.0)*.

Soalan Ujian Pra dan Pasca

Penilaian yang digunakan dalam kajian ini berbentuk penilaian sumatif yang akan memfokuskan penilaian pencapaian murid selepas pembelajaran dilaksanakan. Hal ini dapat menentukan sama ada murid memahami pembelajaran yang diajar serta memahami bahan pembelajaran itu sendiri. Penilaian yang dijalankan bukan sahaja untuk memberi gred kepada pelajar, malah ia dapat memberi maklumat dalam membuat keputusan dalam pembelajaran murid. Penilaian yang sesuai dapat membantu guru dan murid dalam aktiviti pembelajaran.

Ujian pra dan pasca akan diberikan kepada responden. Ujian pra dijalankan bagi menilai perbezaan pencapaian murid sebelum pembelajaran dilaksanakan. Manakala ujian pasca akan diberikan setelah selesai menjalankan pembelajaran menggunakan “Augmented Reality” (AR). Berikut merupakan tahap pencapaian bagi ujian tersebut.

Jadual 1 : Tahap Pencapaian Ujian

MARKAH	GRED	CATATAN
80-100	A	Cemerlang
65-79	B	Baik
50-64	C	Memuaskan
40-49	D	Mencapai Tahap Minimum
0-39	E	Belum Mencapai Tahap Minimum

DAPATAN KAJIAN

Latar Belakang Responden

Jadual 2 memaparkan demografi murid Tahun 2 daripada kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Kumpulan kawalan terdiri daripada 29 orang murid manakala kumpulan rawatan seramai 30 orang murid. Bagi kumpulan kawalan, sebanyak 52 % daripada keseluruhan responden mewakili 15 orang murid lelaki. Manakala responden dalam kalangan murid perempuan pula sebanyak 48 % iaitu seramai 14 orang. Dari segi tahap pencapaian PBD Pendidikan Islam bagi tahun 2020 pula, sebanyak 27% (8) orang murid berada di tahap 1, manakala sebanyak 44% (13) orang murid mendapat tahap 2. Untuk pencapaian tahap 3 pula sebanyak 24% (7) orang murid telah menguasainya manakala hanya 3.3% (1) orang murid sahaja yang berada di tahap 4.

Untuk kumpulan rawatan, seramai 17 orang responden adalah murid lelaki. Jumlah tersebut telah mewakili 56.7% daripada keseluruhan jumlah responden. Manakala responden dalam kalangan murid perempuan pula sebanyak 43.3% iaitu seramai 13 orang. Dari segi tahap pencapaian PBD Pendidikan Islam bagi tahun 2020 pula, sebanyak 16.7% (5) orang murid

berada di tahap 1, manakala 50.0% (15) orang murid berada pada tahap 2. Bagi pencapaian tahap 3 seramai 20% (6) orang murid telah menguasainya manakala 10% (4) orang murid berada di tahap 4 dan selebihnya 3.3% (1) orang murid berada di tahap 6.

Jadual 2 : Taburan kekerapan responden

Ciri Demografi	Kumpulan Kawalan n-29 (%)	Kumpulan Rawatan n-30 (%)
Jantina		
Lelaki	15 (52%)	17 (56.7%)
Perempuan	14 (48%)	13 (43.3%)
Tahap Pencapaian PBD Pendidikan Islam 2020		
1	8 (27%)	5 (16.7%)
2	13 (44%)	15 (50%)
3	7 (24%)	6 (20%)
4	1 (3.3%)	3 (10%)
5	0	0
6	0	1 (3.3%)

Perbezaan Pencapaian Ujian Pra dan Pasca

Berdasarkan jadual 3 menunjukkan ringkasan perbezaan min dan sisihan piawai ujian pra dan ujian pasca bagi kedua-dua kumpulan. Min skor ujian pra bagi kumpulan rawatan adalah 42.00 manakala min skor kumpulan kawalan adalah 32.48. Sisihan piawai bagi kumpulan rawatan adalah 11.6 dan sisihan piawai bagi kumpulan kawalan adalah 13.71. Beza min pencapaian ujian pra bagi kedua-dua kumpulan adalah 9.52. Ini menunjukkan murid dari kedua-dua kumpulan mempunyai jurang pengetahuan yang berbeza.

Selepas diberi pendedahan mengikut kaedah pembelajaran Sirah yang berbeza, didapati skor min ujian pasca bagi kumpulan rawatan melalui pembelajaran menggunakan “Augmented Reality” adalah 79.07 manakala min skor ujian pasca kumpulan kawalan (pendekatan tradisional) adalah 46.34. Beza min pencapaian antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan adalah 32.73. Ini menunjukkan terdapat peningkatan pencapaian murid yang baik bagi kumpulan rawatan. Terdapat jurang yang besar antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan.

Jadual 3: Perbezaan min dan sisihan piawai pembelajaran Sirah menggunakan “Augmented Reality”

Kumpulan	N	Ujian	Min	Sisihan Piawai
Rawatan	30	Pra	42.00	11.61
Kawalan	29		32.48	13.71
Rawatan	30	Pasca	79.07	12.47
Kawalan	29		46.34	14.27

Ujian t dua sampel bersandar dilakukan bagi menguji perbezaan antara skor murid sebelum dan selepas pembelajaran Sirah menggunakan “Augmented Reality”. Berdasarkan jadual 4, menunjukkan Ujian-t bagi menguji pemboleh ubah min skor ujian pra dan pasca kumpulan rawatan dengan min skor ujian pra dan pasca bagi kumpulan kawalan. Kajian mendapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan antara skor murid kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dengan $t(29) = -29.5$, $p = .00 < 0.05$, $d = 5.38$. Nilai *effect size* analisis ini ($d=5.38$) adalah nilai anggaran oleh Cohen (1988) bagi kesan yang sederhana. Maka pembelajaran Sirah menggunakan “Augmented Reality” mampu meningkatkan pencapaian murid dalam pembelajaran Sirah.

Jadual 4 : Ujian T dua sampel bersandar

Kumpulan	Min	Sisihan Piawai	t	Sig (2 Tailed)
Pra Ujian Rawatan	42.00	11.61	-29.49	0.000
Pasca Ujian Rawatan	79.07	12.47		
Pra Ujian Kawalan	32.48	13.71	-7.89	0.000
Pasca Ujian Kawalam	46.34	14.27		

Tahap Kognitif Murid terhadap Penggunaan “Augmented Reality” dalam bidang Sirah

Jadual 5, menunjukkan tahap kognitif murid terhadap penggunaan “Augmented Reality” dalam pembelajaran Sirah. Hasil dapatan dari jadual tersebut mendapati bahawa tahap kognitif murid terhadap penggunaan “Augmented Reality” dalam pembelajaran Sirah secara keseluruhannya berada pada tahap tinggi iaitu 3.98. Berdasarkan jadual di atas, item 3 menunjukkan skor min yang tertinggi iaitu 4.13. Dapatan ini menunjukkan bahawa murid dapat mengingat dan memahami biodata Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan “Augmented Reality”. Item yang paling rendah skor min ialah item 4 ($\text{min} = 3.83$, $\text{sp} = 0.87$) iaitu berkaitan dengan memahami peristiwa kenabian Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan aplikasi “Augmented Reality”.

Jadual 5: Tahap Kognitif murid terhadap penggunaan “Augmented Reality”

Kod	Item	Min	Sisihan Piawai	Tahap Interprestasi
1	Saya dapat mengingat tanda-tanda kenabian Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan Aplikasi “Augmented Reality (AR)”.	4.03	0.89	Tinggi
2	Saya dapat menyebut nama sahabat Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan “Augmented Reality (AR)”	3.83	0.95	Tinggi
3	Saya dapat mengingat dan memahami biodata Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan “Augmented Reality (AR)”	4.13	0.819	Tinggi
4	Saya dapat memahami peristiwa kenabian Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan Aplikasi “Augmented Reality (AR)”.	3.83	0.87	Tinggi
5	Saya dapat menjawab soalan guru berkaitan sifat-sifat keperibadian Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan “Augmented Reality (AR)”	4.03	0.76	Tinggi
6	Saya dapat membuat latihan pembelajaran peristiwa kenabian dan keperibadian Nabi Muhammad S.A.W selepas menggunakan “Augmented Reality (AR)”	4.00	0.78	Tinggi
7	Aplikasi “Augmented Reality (AR)” yang menggunakan pergerakan gambar membantu mempercepatkan daya ingatan saya tentang peristiwa kenabian dan keperibadian Nabi Muhammad S.A.W	4.03	0.66	Tinggi
	MIN KESELURUHAN	3.98	0.65	Tinggi

PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan penggunaan “Augmented Reality” dapat memberi kesan yang positif serta terdapat peningkatan kepada tahap kognitif, minat murid. Berdasarkan analisis tahap kognitif murid terhadap penggunaan “Augmented Reality” menunjukkan persepsi yang tinggi. Murid bersetuju bahawa penggunaan “Augmented reality” ini dapat meningkatkan tahap kognitif mereka dalam mengingat peristiwa kenabian dan biodata Nabi Muhammad S.A.W

dengan betul. Hal ini, mereka dapat menyebut dan menceritakan semula peristiwa tersebut dengan lancar serta dapat membuat latihan selepas pembelajaran Sirah menggunakan “Augmented Reality”. Selain itu juga, responden juga bersetuju bahawa penggunaan pergerakan gambar dapat membantu meningkatkan daya ingatan tentang pembelajaran Sirah yang dipelajari.

Hal ini disokong oleh dapatan Norabeerah (2016) berpendapat bahawa penggunaan “Augmented Reality” dapat membangunkan pemikiran kreatif serta peningkatan kefahaman dalam pembelajaran. Ini kerana, “Augmented Reality” yang dihasilkan dapat menunjukkan persekitaran kehidupan sebenar melalui unsur maya. Kaedah pembelajaran teknologi ini juga, disokong dengan dapatan kajian oleh Shahrudin et al., (2011) yang menunjukkan pembelajaran yang membosankan dapat dikurangkan melalui pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif. Selain itu juga, penggunaan “Augmented Reality” ini banyak melibatkan pergerakan yang mana sesuai digunakan dalam pengajaran Pendidikan Islam. Pengajaran dalam Pendidikan Islam terdedah dengan kaedah simulasi atau tunjuk cara seperti simulasi pergerakan solat dan Haji. Oleh itu, dengan menggunakan “Augmented Reality” ini dalam pengajaran Pendidikan Islam dapat menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menyeronokkan (Maimun Aqsha et al., 2011)

Walaupun bagaimanapun, masih terdapat kekangan yang perlu diberi perhatian oleh pengkaji yang melibatkan murid dalam kajian ini. Murid dilihat masih belum mahir dalam menggunakan aplikasi “Augmented Reality” ini. Ini kerana, murid belum didedahkan dengan pembelajaran berasaskan teknologi sebelum ini yang menyebabkan tahap penggunaan teknologi dalam kalangan murid masih lemah. Kajian ini dijalankan semasa Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dilaksanakan di seluruh Malaysia. Oleh itu, pengajaran dan pembelajaran di rumah (PDPR) terpaksa dijalankan bagi meneruskan sesi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran secara atas talian ini merupakan pengalaman baru bagi murid khususnya dari kawasan luar bandar. Oleh itu, pengkaji perlu mencari pelbagai pendekatan teknologi yang bersesuaian dengan situasi murid.

Menurut Nor Musfirah (2020), pelajar yang berada di kawasan kampung atau pedalaman menghadapi masalah capaian internet yang lemah dan masalah kehabisan data telefon kerana berlaku penggiliran bersama adik beradik yang lain semasa menggunakan telefon bagi sesi pembelajaran (Losius Goliong et al., 2020). Oleh itu, guru perlulah memainkan peranan penting bagi menangani masalah tersebut. Guru perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran secara atas talian bagi memastikan murid-murid tidak tercicir serta motivasi belajar murid tidak luntur. Menurut Fariz Danial (2020), guru tidak boleh menjadikan faktor teknologi sebagai kekangan dalam menjalankan PdP dalam talian. Akan tetapi, guru seharusnya lebih kreatif dan inovatif dalam PdP atas talian dengan melibatkan semua murid.

Terdapat perbezaan penglibatan murid dalam kumpulan rawatan berbanding dengan kumpulan kawalan. Hasil daripada ujian pasca mendapati terdapat perbezaan antara skor murid kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Hasil kajian ini dapat disokong dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Hsio yang menunjukkan prestasi akademik murid meningkat lebih tinggi selepas menggunakan “Augmented Reality” sebagai bahan bantu belajar berbanding dengan penggunaan kaedah tradisional (Danakorn 2013). Hal ini disokong lagi dengan kajian yang dijalankan oleh Kaufman (2013) yang mengatakan penggunaan

“Augmented Reality” ini dapat memberi galakan kepada murid untuk mencari isi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian ini dapat mengumpulkan maklumat berkaitan tahap kognitif, minat dan sikap serta tahap motivasi murid terhadap penggunaan “Augmented Reality” dalam bidang Sirah di sebuah sekolah di Betong, Sarawak. Dapatan kajian ini menunjukkan tahap kognitif, minat dan sikap serta tahap motivasi berada pada tahap yang tinggi. Penggunaan “Augmented Reality” dalam bidang Sirah merupakan salah satu bahan bantu mengajar yang boleh digunakan dalam pengajaran serta mencapai objektif pembelajaran.

Keberkesanan penggunaan “Augmented Reality” ini bergantung kepada pemilihan kaedah pengajaran seorang guru agar pembelajaran tersebut mudah difahami oleh murid. Pembelajaran menggunakan “Augmented Reality” ini mampu memberikan suasana dan peluang baru dalam sistem pendidikan khususnya dalam matapelajaran Pendidikan Islam. Akan tetapi, masih banyak penambahbaikan yang perlu dilakukan bagi menjadikan penggunaan “Augmented Reality” dalam pembelajaran Sirah lebih meluas dan seronok. Oleh itu, dicadangkan bagi kajian seterusnya untuk menjalankan kajian terhadap penggunaan “Augmented Reality” dalam semua bidang Pendidikan Islam. Selain itu, diharap agar guru - guru Pendidikan Islam lebih kreatif dan inovasi dalam mencipta teknologi baru bagi bidang Pendidikan Islam

RUJUKAN

- Ab Halim Tamuri & Siti Muhibah Haji Nor. 2015. Prinsip Pembelajaran Aktif Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Fakulti Pendidikan* 2(3): 28-42.
- Ab. Halim Tamuri & Nik Mohd Rahimi Nik Yusof. 2010. *Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ab. Halim Tamuri, Kamarulzaman Abdul Ghani, Rosli Mokhtar, Zetty Nurzuliana Rasheed, Mohd Asmadi Mustakim & Zetty Nurakmal Azura Rashed. 2011. Penilaian Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Islam Bahagian Pendidikan Islam (JAIS) di Sekolah-sekolah Rendah Agama Negeri Selangor. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan dan Pengajian Islam*,1(1).
- Ahmad Fauzi. 2017. Upaya Meningkatkan Pretasi Belajar Mata Pelajaran Sirah Nabawiyah Dengan Motode Mind Mapping pada Siswa Kelas IX di Pondok Pesantren Smp IT Assalam Masaran Sragen Tahun Ajaran 2017/2018. Tesis Sarjana Pendidikan Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Aliff Nawi, Mohd Isa Hamzah, & Surina Akmal Abd Sattai. 2014. Potensi Penggunaan Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps) Dalam Bidang Pendidikan Islam. *The Online Journal of Islamic Education* 2(2): 26-35.
- Azniwati Abdul Aziz, Mohamed Akhiruddin Ibrahim, Mohammad Hikmat Shaker & Azlina Mohamed Nor. 2016. Teaching technique of islamic studies in higher learning institutions for non-arabic speakers: experience of faculty of quranic and sunnah studies

- and tamhidi centre, Universiti Sains Islam Malaysia. *Universal Journal of Educational Research* 4(4): 755-760.
- Danakorn Nincarean A/L Eh Phon, Mohammad Bilal Ali & Noor Dayana Abd Halim. 2013. Potensi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sains : Satu Tinjauan Terhadap Penyelidikan Lepas. *2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013)*, hal. 326-336.
- Dunser A. 2008. *Supporting lowability readers with interactive augmented reality*. In Annual Review of CyberTherapy and telemedicine : Changing the Face of Healthcare San Diego & Interactive Media Institute.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. 2021. Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar terhadap Gamifikasi dalam bidang Sirah. *JQSS- Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs* 5: 27-38.
- Fatin Izati Mohd Taher & Farah Hanan Abu Bakar. 2021. Pendidikan Digital Era RI 4.0 dalam Pendidikan Islam. *International Conference on Syariah & Law 2021 (ICONSYAL 2021)- Online Conference 6 April 2021*, hal. 436- 451.
- Fatin Nur Fatimah Ishak & Mohd Isa Hamzah. 2019. Pelaksanaan Teknologi Augmented Reality dalam Pengajaran Pendidikan Islam: Potensi dan Cabaran. *International Conference on Global Education VII "Humanising Technology For IR 4.0"*, hal. 867-875).
- Felicia M. 2009. Biskut huruf meningkatkan bacaan. *Koleksi artikel Penyelidikan Tindakan PISMP* Prasekolah. Kuala Lumpur:IPGKBM.
- Hazzan, O., Lapidot, T., & Ragonis, N. 2011. Active learning and active-learning- Based teaching model. In *Guide to Teaching Computer Science*. 15–23.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. 2014. Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning approach In Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering* 9(11): 325-338.
- Johari, H. & Fazliana, R. 2012. Penggunaan ICT Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Kalangan Pengajar Fakulti Pengajaran Universiti Teknologi Malaysia Skudai, Johor. Universiti Teknologi Malaysia. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education* 4: 22-37.
- Jundan. 2008. Efektifas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Sirah Nabawiyah (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah Tahfizul Quran Program Takhassus Ma'had Isy Karima Gerdu Karangpandan Kabuputen Karanganyar Tahun Pelajaran 2007/2008. Disertasi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia.
- Kamarul Azmi, J., & Ab. Halim, T. 2011. Amalan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education* 3(1): 59-74.
- Kaufmann, H. 2013. Collaborative Augmented Reality in Education. Institute of Software Technology and Interactive Systems Vienna University of Technology .
- Kiili, K., Ketamo, H., & Kickmeier-rust, M. D. 2014. Eye tracking in game-based learning research and game design.