

The Use of Web 2.0: GoAnimate.Com in Arabic Language Learning Activities at Universiti Malaysia Kelantan

Penggunaan Aplikasi Web 2.0: GoAnimate.Com dalam Aktiviti Pembelajaran Bahasa Arab di Universiti Malaysia Kelantan

Amanee Abdul Hai, Ahmad Zaki Amiruddin*, Ahmad Abdul Rahman, Wan Ab Aziz Wan Daud

Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Universiti Malaysia Kelantan (Kampus Bachok), 16300 Bachok, Kelantan, Malaysia

*Corresponding author: ahmadzaki@umk.edu.my

Article history: Received 21 May 2018 Received in revised form: 19 March 2019 Accepted: 30 June 2019 Published online: 31 December 2019

Abstract

This study is designed to present a web 2.0 application that provides multimedia and animated video known as GoAnimate.Com which has been used as a learning activity tool directly in Arabic teaching and learning (T&L) process. This activity was implemented in the class whereby the students were actively involved as practitioners and the teachers played the role as facilitators. The guidance to use GoAnimate.Com was explained to students by teachers before dividing them into groups. Each group were asked to prepare an animated video containing simple Arabic conversation using GoAnimate.Com application. Quantitative method was utilized to make this study successful by using the instrument of questionnaires prepared to identify students' perception towards GoAnimate.Com application and their preference of using this application in Arabic T&L at University Malaysia Kelantan (UMK). The result of this study has indicated that student's perception towards GoAnimate.Com application in learning Arabic is high with the overall mean score of 4.05. This study has shown that the usage of GoAnimate.Com can increase students' engagement and involvement in learning Arabic. Nevertheless, it is hoped that the outcome of this study can provide an alternative approach and various strategies in Arabic T&L towards Education 4.0 in the Fourth Industrial Revolution era (IR4.0).

Keywords: Arabic language; goanimate; web 2.0 application; animation; Education 4.0

Abstrak

Kajian ini diketengahkan bagi membentangkan satu aplikasi web 2.0 berbentuk multimedia dan video animasi yang dikenali sebagai GoAnimate.Com yang digunakan secara langsung dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Arab sebagai satu aktiviti pembelajaran. Aktiviti ini dilaksanakan di dalam kelas dengan keterlibatan aktif daripada pelajar-pelajar sebagai pelaksana dan pengajar sebagai fasilitator. Panduan penggunaan GoAnimate.Com diterangkan oleh pengajar kepada para pelajar sebelum mereka dibahagikan kumpulan. Setiap kumpulan dikehendaki menyediakan satu video animasi perbualan ringkas bahasa Arab menggunakan aplikasi GoAnimate. Kaedah kuantitatif dipilih dalam menjayakan kajian ini dengan menggunakan instrumen borang soal selidik yang disediakan bagi mengetahui persepsi pelajar terhadap aplikasi GoAnimate.Com serta kecenderungan mereka terhadap penggunaan aplikasi ini dalam PdP bahasa Arab di Universiti Malaysia Kelantan (UMK). Dapatan kajian menunjukkan pelajar mempunyai persepsi yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi GoAnimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab dengan nilai purata min 4.05. Kajian ini dapat dirumuskan bahawa penggunaan GoAnimate.Com meningkatkan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, pembentangan kajian ini juga diharapkan dapat memvariasikan kaedah dan strategi PdP bahasa Arab yang sedia ada di samping menyahut seruan Menteri Pendidikan Tinggi ke arah Pendidikan 4.0 dalam era Revolusi Industri Keempat (IR4.0).

Kata kunci: bahasa Arab; goanimate; aplikasi web 2.0; animasi; pendidikan 4.0

© 2020 Penerbit UTM Press. All rights reserved

1.0 PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 (IR4.0) yang didedahkan oleh Klaus Schwab pada Januari 2016 dalam *World Economic Forum (WEF)*; menurut beliau IR4.0 adalah proses susulan revolusi digital tahap ketiga sejak pertengahan yang lalu dengan penggunaan alatan digital, pendigitalan produk dan proses berkaitan meningkat pada tahap maksimal (Schwab, 2016). Penggunaan teknologi digital yang menjadi salah satu fokus IR4.0 adalah seperti permainan maya, hologram, realiti maya – *Virtual Reality (VR)*, realiti berperantaraan – *Augmented Reality (AR)*, pengguna visual, simulasi dan penerokaan Internet.

Sejajar dengan kemunculan IR4.0, Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) mula memperkenalkan tema Pendidikan Tinggi 4.0 yang menekankan fokus utama kepada ilmu, industri dan insan bermula pada tahun ini (Maizatul, 2018; Nor Azma, 2018). Menurut Mantan Menteri Pendidikan Tinggi, Datuk Seri Idris Jusoh, selaras era IR4.0, proses PdP di peringkat tinggi perlu berubah kepada konsep PdP

yang merangkumi ruang belajar, pedagogi, kurikulum organik dan boleh lentur serta penggunaan teknologi terkini. Tambahan belia, kaedah PdP perlu melihat kepada konsep pembelajaran tanpa syarahan, penilaian tanpa peperiksaan dan ilmu tanpa sempadan kerana ia dilihat lebih berkesan serta interaktif (Nor Azma, 2018). PdP dalam Pendidikan 4.0 perlu mengadaptasikan kaedah heutagogi – pembelajaran ditentukan sendiri, paragogi/peeragogi – pembelajaran berorientasikan rakan dan sibergogi – pembelajaran berasaskan maya (Maizatul, 2018; Nor Azma, 2018). Menurut Datin Paduka Ir. Dr. Siti Hamisah Tapsir (2017) agenda *Higher Education 4.0* (MyHE 4.0) menumpukan kepada cara penyampaian kurikulum dan peranan pelajar sebagai penyambung (*connectors*), pereka (*creators*) dan pembina (*constructivists*), serta pembangunan kurikulum dalam talian (*web-based*) dan akses maklumat yang lebih terbuka dan luas.

Faktor generasi pelajar pada era ini juga menjadikan penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak lagi dapat dinafikan. Majoriti pelajar di institusi pengajian tinggi pada hari ini adalah mereka yang lahir dalam lingkungan tahun 1998-2000, dikenali sebagai Generasi Z (Gen-Z) yang berumur kurang daripada 20 tahun (Muhammad Modi, Maizatul Hayati, & Suhairun Nizam, 2017). Mereka turut dikenali sebagai “Generasi Perkongsian (*The Sharing Generation*)”, generasi “Teknologi Sepenuhnya Setiap Masa (*All Technology All the Time*)” dan “Dilahirkan Digital (*Born Digital*)” (*Getting to Know Gen Z: Exploring Middle and High Schoolers’ Expectations for Higher Education*, 2015).

Teknologi multimedia mempunyai potensi besar dalam mengubah cara seseorang belajar, cara memperoleh maklumat, cara menyesuaikan setiap maklumat dan sebagainya. Multimedia juga memberi peluang kepada pelajar bagi memegang kuasa kawalan bagi sesuatu sesi pembelajaran. Teknologi pendidikan menerusi animasi membolehkan konsep yang kompleks dapat disampaikan secara visual dan dinamik (Jamalludin & Zaidatun, 2003).

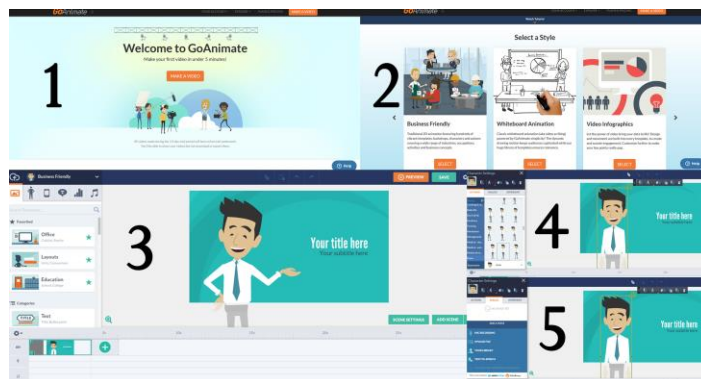
Dunia animasi digital era ini diminati setiap peringkat golongan, kanak-kanak mahupun dewasa. Ia tidak terhad kepada hiburan, pemiagaan dan pelancongan, bahkan ia juga menjadi daya penarik dalam dunia pendidikan. Namun, sejauh mana animasi ini dapat memberi impak yang positif dalam pembelajaran bahasa. Adakah penggunaan animasi boleh dianggap sebagai platform yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Arab? Kajian ini akan menjawab persoalan ini dengan mengetengahkan penggunaan animasi melalui aplikasi web 2.0, GoAnimate.Com dalam aktiviti pembelajaran bahasa Arab serta analisis persepsi pelajar terhadap kegunaan aplikasi.

■ 2.0 APLIKASI WEB 2.0: GOANIMATE.COM

Pada awal perkembangan teknologi internet yang melibatkan proses pembangunan struktur internet, seterusnya pengenalan kepada laman web berbentuk statik dalam lingkungan tahun 1990-2000. Pakar bidang *Information Technology* (IT) mengelarkan laman web sebegini sebagai *Read-Only Website* – laman web untuk bacaan sahaja. Istilah Web 2.0 mula diperkenalkan pada lewat tahun 2004 oleh Tim O’Reilly dan Dale Dougherty dalam *O’Reilly Media Web 2.0 Conference* iaitu menekankan kepada perubahan pembangunan dan penggunaan bagi laman web dari segi reka bentuk yang lebih interaktif dan penggunaan yang lebih luas iaitu secara dua hala; disebut sebagai *Read-Write-Publish Website* – laman web untuk bacaan, tulisan dan sebaran (“Flat World Business: Web 1.0 vs Web 2.0 vs Web 3.0 vs Web 4.0 vs Web 5.0 – A bird’s eye on the evolution and definition,” 2018; “Wikipedia: Web 2.0,” 2018; Spivack, 2018).

Aplikasi Web 2.0 melibatkan penggunaan internet untuk melayari laman web yang dilengkapi dengan ciri perkongsian maklumat, mudah kendali, reka bentuk mesra pengguna dan paling penting interaksi antara pengguna (Fariza & Nurul Syaida, 2016; Md. Mokter & Hasan, 2011). Kajian ini merangkumkan implementasi aplikasi web 2.0 yang memiliki fungsi multimedia dan video animasi, iaitu GoAnimate.Com dan tahap penerimaan pelajar terhadap aplikasi ini.

GoAnimate.Com adalah laman web yang menyediakan platform untuk penghasilan video animasi dengan mengikut beberapa langkah mudah. Para pengguna yang tidak mempunyai kemahiran teknikal atau reka bentuk dapat membangunkan video pembentangan animasi bertaraf profesional dan penceritaan visual dengan warna-warni dan gerakan animasi yang menarik tumpuan. Proses penghasilan animasi melalui GoAnimate melibatkan tiga langkah mudah; langkah pertama melibatkan pemilihan templat, langkah kedua adalah pemilihan aktor atau karakter yang sedia ada, dan langkah ketiga menulis atau merakam dialog/skrip bagi aktor/karakter tersebut. Antara kelebihan GoAnimate adalah; mesra pengguna dan intuitif, di samping stail, imej dan gabungan efek yang banyak. Pengguna mempunyai pilihan untuk bermula dari awal (*start from scratch*) yang secara tidak langsung memberi kuasa kawalan kepada pengguna (“GoAnimate.com: Created Animated Videos for Your Business,” 2018).



Rajah 1 Langkah-langkah Penghasilan Animasi dalam GoAnimate.Com

Video animasi yang dihasilkan daripada GoAnimate.Com boleh dimuat naik ke YouTube mengikut langkah-langkah yang ditunjukkan dalam Rajah 1, dan juga boleh dikongsi melalui media sosial (*Facebook, Twitter* dan lain-lain). Fungsi muat naik seperti ini

amat sesuai untuk dijadikan salah satu cara pembelajaran berasaskan projek bagi pembentangan tugas pelajar secara lebih kreatif dan interaktif. Tambahan lagi, perkongsian secara maya antara rakan menyokong kaedah pembelajaran secara paragogi/peeragogi dan sibergogi.

Kepelbagaian stail templat GoAnimate.Com, menarik minat pelajar untuk menggunakan aplikasi ini dalam perkongsian idea atau 'prototaip' suatu idea (Konstantinidis, Theodostadou, & Pappos, 2013). Di samping itu, GoAnimate.com turut menyediakan fungsi rakaman suara secara langsung menjadikan aplikasi ini sangat sesuai bagi kaedah pembelajaran secara heutagogi. Pelajar dapat merakam suara berkali-kali dan mendengar suara rakaman mereka, seterusnya memperbaiki cara sebutan dan intonasi (Ahmad Zaki, Ahmad, Nor, & Amanee, 2017).

Berdasarkan fungsi-fungsi GoAnimate.Com, jelas menunjukkan ketiga-tiga kaedah pembelajaran terkini; heutagogi, paragogi/peeragogi dan sibergogi dapat direalisasikan melalui proses penghasilan video animasi dan perkongsian video seperti dinyatakan di atas. Hal ini menjadikan GoAnimate.Com sangat sesuai dilaksanakan dalam pembelajaran dalam era ini.

■3.0 SOROTAN KAJIAN LITERATUR

Kajian tentang penggunaan animasi sebagai bahan bantu mengajar dalam pembelajaran bahasa Arab telah dijalankan oleh Norhayati, Shaferul Hafes, & Mohd Fauzi (2013). Hasil kajian mendapati bahawa pelajar mempunyai persepsi yang tinggi terhadap penggunaan animasi sebagai bahan bantu mengajar. Norhayati et al. (2013) berpendapat, pemilihan animasi yang berasaskan teknologi multimedia mampu menimbulkan rangsangan positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Animasi berpotensi dalam menggilap kreativiti pelajar dan meningkatkan motivasi dalam pembelajaran (Konstantinidis et al., 2013; Norhayati et al., 2013). Animasi juga menggalakkan pembelajaran berasaskan projek yang mengintegrasikan teknologi, maklumat dan komunikasi (Ahmad Zaki et al., 2017).

Penggunaan GoAnimate.Com penting dalam pengajaran bahan yang abstrak dan topik yang kompleks. Aplikasi GoAnimate.Com adalah lebih efektif dalam meningkatkan pencapaian pelajar jika dibandingkan pengajaran kaedah secara tradisional. Jika digunakan secara betul, ia dapat mempersembahkan informasi dalam bentuk yang mudah difahami dibandingkan media statik (Konstantinidis et al., 2013).

Ahmad Zaki et al. (2017) dalam kajian telah mengaplikasikan GoAnimate.Com sebagai aktiviti pembelajaran bagi kursus bahasa Arab di Universiti Malaysia Kelantan bagi Kampus Jeli. Pelajar yang terlibat adalah dari Fakulti Asas Tani dan Fakulti Sains Bumi. Hasil kajiannya mendapati, terdapat keputusan yang positif dalam penggunaan GoAnimate.Com. Pelajar didapati sangat seronok dan bersemangat ketika meneroka aplikasi atas talian berbentuk multimedia dan animasi ini. Kreativiti pelajar dapat dilihat menerusi kepelbagaian tema, gerakan animasi, muzik latar dan latar belakang daripada video animasi yang dihasilkan oleh mereka. Namun begitu, video yang dihasilkan masih jelas menunjukkan kelemahan dan kekurangan pelajar dari segi intonasi, sebutan huruf, kefasihan dan tatabahasa.

Kapucu, Eren, & Avcı (2015) telah menjalankan kajian tentang penggunaan GoAnimate.Com dalam kalangan guru mata pelajaran sains di sekolah menengah. Guru-guru dikehendaki menyediakan video animasi menggunakan aplikasi GoAnimate.Com bagi mata pelajaran sains. Kajian dilaksanakan menggunakan kaedah kualitatif melalui temu bual beberapa guru yang terpilih. Hasil temu bual mendapati, kebanyakan guru tidak mempunyai pengalaman menggunakan GoAnimate.Com dan mereka mempunyai kesukaran kerana baru menggunakannya buat pertama kali. Mereka berpendapat, pelajar lebih berminat terhadap visual dan stail yang dipaparkan melalui animasi daripada GoAnimate.Com berbanding pemahaman isi kandungan video tersebut. Kapucu et al. (2015) mencadangkan supaya lebih banyak penambahan karakter berteraskan sains.

Kesimpulan daripada sorotan kajian literatur, didapati kajian berkenaan GoAnimate.Com untuk pembelajaran bahasa Arab masih belum disentuh secara mendalam kecuali kajian Ahmad Zaki et al. (2017) yang sekadar memperkenalkan fungsi-fungsi GoAnimate.Com secara terperinci dan penyataan berdasarkan pemerhatian daripada aktiviti yang dilaksanakan. Kajian ini lebih menekankan kepada analisis persepsi pelajar terhadap kepenggunaan GoAnimate.Com secara statistik yang dikumpul data melalui soal selidik.

■4.0 PERNYATAAN MASALAH

Norhayati et al. (2013) berpandangan bahawa kehebatan seorang guru pada hari ini sangat bergantung kepada penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi. Guru merupakan faktor penting dalam melahirkan pelajar yang berketerampilan dan berkemahiran dalam bahasa.

Menurut kajian yang dilakukan oleh Abdul Razif et al. (2017), permasalahan utama yang dihadapi pengajar bahasa Arab boleh dipecahkan kepada lima faktor utama iaitu persekitaran, motivasi, bahan bantu mengajar, keupayaan pengajar dan pedagogi. Minat dan motivasi pelajar memainkan peranan penting dalam memastikan pembelajaran yang diajar itu berkesan. Sungguhpun begitu, guru bahasa Arab turut memainkan peranan penting dalam mencambahkan minat mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ke atas kajian-kajian lalu, terdapat beberapa masalah lain yang menjadi faktor permasalahan dalam PdP bahasa Arab. Antara masalahnya ialah; pengajaran berpusatkan guru, kekurangan aktiviti dan kekurangan komunikasi (Rosni, 2009). Selain itu, tempoh pembelajaran yang singkat merupakan kekangan kepada pelajar dalam menguasai bahasa Arab dengan baik sebagaimana dinyatakan oleh Ahmad Zaki et al. (2017) dan Rosni (2009). Jumlah pelajar yang ramai dalam sesebuah kelas juga ada kalanya menyebabkan kurang interaksi dua hala antara pelajar dan guru. Hasilnya, pelajar yang kurang aktif akan menjadi pasif dan secara tidak langsung menyukarkan kursus itu sendiri (Jamalludin & Zaidatun, 2003; Rosni, 2009).

Pengajaran bahasa Arab perlu menekankan aktiviti-aktiviti yang aktif dan efektif bagi mencapai kemahiran bahasa yang empat iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara amali dan praktikal wajar dilaksanakan bagi melahirkan pelajar yang interaktif (Ahmad Zaki et al., 2017). Pengajar perlu memanfaatkan penggunaan teknologi menggunakan aplikasi multimedia supaya pembelajaran bahasa Arab dapat dilaksanakan secara berkesan (Norhayati et al., 2013).

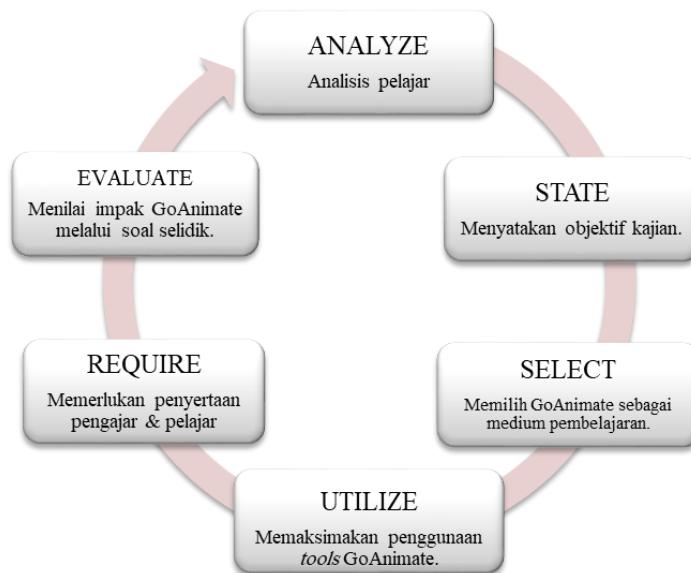
Oleh yang demikian, kajian ini dilaksanakan bertujuan memastikan PdP bahasa Arab pada era ini lebih interaktif dan efektif, di samping mampu menarik minat para pelajar gen-Z yang kehidupan mereka dan teknologi sudah tidak dapat dipisahkan lagi. Tambahan

daripada itu, proses PdP berpusatkan pelajar juga boleh dilaksanakan, waktu pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efisien serta kemahiran komunikasi turut dapat dipraktikkan secara lebih meluas melalui penggunaan aplikasi seperti ini. Dalam kajian ini, fokus adalah kepada penggunaan aplikasi animasi GoAnimate.Com dalam kalangan pelajar bahasa Arab dan mengenal pasti persepsi dan kecenderungan mereka menggunakan GoAnimate.Com sebagai medium sokongan PdP bahasa Arab. Justifikasi dan impak penggunaan animasi GoAnimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab dengan memberi penekanan terhadap kemahiran utama dalam pemerolehan bahasa iaitu kemahiran bertutur turut disentuh dalam kajian ini.

5.0 METODOLOGI KAJIAN

Model Kajian

Kajian ini menggunakan model reka bentuk instruksi PdP yang dikenali sebagai ASSURE. Model ASSURE adalah dibangunkan oleh Heinich, Molenda, Russell, Smaldino (1999) bertujuan merancang pelajaran dan teknologi digunakan untuk meningkatkan kualiti proses PdP (Mothudi, 2014; Smaldino, Lowther, & Mims, 2018). Model ini juga sangat popular dalam proses reka bentuk melibatkan integrasi multimedia dan teknologi bagi menghasilkan suasana PdP yang efektif dan kreatif (Callison, 2002; Lefebvre, 2006; Nur Aisyah, Zamri, Afendi, & Mohamed Amin, 2012). ASSURE merupakan akronim yang mewakili setiap langkah dalam model ini sebagaimana dijelaskan dalam Rajah 2..



Rajah 2 Model ASSURE

Peringkat “ANALYZE” adalah melibatkan analisis demografi pelajar berdasarkan umur, latar belakang pendidikan, jantina, pengetahuan mengenai aplikasi animasi multimedia dan minat mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab di awal semester pengajian. Peringkat “STATE” adalah menyatakan objektif kajian iaitu; mempelbagaikan kaedah PdP bahasa Arab serta mendapatkan maklum balas pelajar dari segi persepsi terhadap penggunaan aplikasi animasi yang berkaitan. Seterusnya, peringkat “SELECT” adalah pemilihan dan penentuan satu aplikasi web 2.0 yang dilengkapi dengan ciri multimedia dan animasi iaitu; GoAnimate.Com. Peringkat berikutnya “UTILIZE” adalah dengan mendemonstrasi penggunaan aplikasi GoAnimate.Com oleh pengajar sebagai panduan awal dan disusuli dengan para pelajar diberikan kebebasan untuk meneroka fungsi-fungsi GoAnimate.Com (audio, karakter, gerak animasi, tema, latar belakang). Secara tidak langsung, penggunaan aplikasi GoAnimate.Com oleh pelajar adalah pada tahap maksimal. Dalam peringkat “REQUIRE”, pengajar yang berperanan sebagai fasilitator dan para pelajar sebagai pelaksana bagi penghasilan video animasi bahasa Arab mewujudkan keterlibatan dan penyertaan aktif dari kedua-dua pihak. Peringkat akhir “EVALUATE” melibatkan analisis maklum balas pelajar yang diperolehi melalui soal selidik.

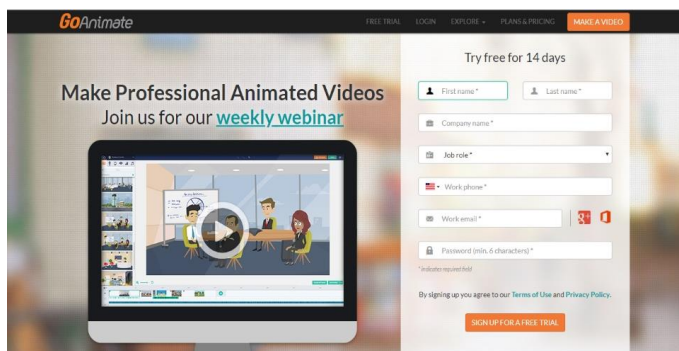
Responden

Kajian ini dijalankan di Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Kampus Kota, Universiti Malaysia Kelantan. Responden yang terlibat dalam kajian ini adalah seramai 60 orang pelajar yang mengikuti pengajian peringkat ijazah sarjana muda dari Fakulti Keusahawanan dan Perniagaan (FKP). Mereka merupakan pelajar-pelajar kursus bahasa Arab tahap 2 yang ditawarkan oleh Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, Universiti Malaysia Kelantan pada semester 2 (2017/2018). Penetapan bilangan responden ini adalah mewakili 50 peratus daripada populasi kerana kajian ini adalah deskriptif sebagaimana dinyatakan oleh Roscoe (1975) dan L.R Gray (1992) bahawa sampel bagi kajian deskriptif perlu diambil seramai mungkin dan minimum adalah 10 peratus dari jumlah populasi (Ghazali & Sufean, 2016).

Prosedur

Butiran dan prosedur kajian adalah seperti berikut:

- 1) Pensyarah memperkenalkan aplikasi GoAnimate.Com kepada pelajar. Rajah 3 menunjukkan muka utama bagi laman GoAnimate.Com. Beberapa contoh video animasi perbualan bahasa Arab yang menggunakan aplikasi GoAnimate.Com ditayangkan kepada pelajar melalui YouTube di link: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLsN8E3WtLqoc2d5iPeYc8iPCSRy77Hfqv> sebagaimana ditunjukkan dalam Rajah 4.
- 2) Para pelajar dibahagikan kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan terdiri daripada empat hingga lima orang ahli.
- 3) Pelajar perlu memilih salah satu dialog/situasi yang terdapat dalam silibus (buku al-Munawwar – buku teks kursus bahasa Arab UMK).
- 4) Teks perbualan diubahsuai mengikut watak/karakter masing-masing. Contohnya; jantina (maskulin atau feminin).
- 5) Satu video animasi berdurasi satu hingga dua minit perlu dihasilkan oleh pelajar menggunakan aplikasi animasi GoAnimate.Com.
- 6) Sebarang pemilihan tema, karakter, gerakan animasi dan muzik latar adalah mengikut kreativiti pelajar.
- 7) Ucapan dialog perlu menggunakan audio/rakaman suara pelajar sendiri.
- 8) Video animasi yang siap perlu dihantar kepada pensyarah melalui platform e-pembelajaran UMK (eCampus) atau aplikasi web 2.0; Padlet di link: https://padlet.com/amanee_abdulhai/xyoetmn8w27o.



Rajah 3 Laman Web GoAnimate.Com



Rajah 4 Contoh Video GoAnimate.Com

Pengumpulan Data

Data dikumpul menggunakan kaedah kuantitatif melalui instrumen soal selidik yang diadaptasi dari kajian Norhayati et al. (2013) dengan sedikit pengubahsuaian untuk kesesuaian kajian ini. Soal selidik ini hanya melibatkan pelajar yang menggunakan aplikasi animasi GoAnimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab di UMK. Skala Likert lima tahap digunakan bagi menunjukkan tahap persetujuan kepenggunaan animasi GoAnimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab. Skala Likert diperincikan sebagai STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, TP = Tidak Pasti, S = Setuju, dan SS = Sangat Setuju. Data kajian ini dianalisis 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 sebagaimana telah diterangkan oleh Norhayati et al. (2013) seperti di jadual 1 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

6.0 DAPATAN KAJIAN

Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Aplikasi GoAnimate.Com

Jadual 2 menunjukkan hasil dapatan daripada soal selidik berkaitan persepsi pelajar tentang sejauh mana penerimaan mereka terhadap aplikasi GoAnimate.Com setelah ditugaskan oleh pengajar dalam aktiviti pembelajaran bahasa Arab seperti yang diterangkan sebelum ini.

Skor min bagi empat daripada lima item adalah pada tahap tinggi iaitu masing-masing; Item 1 (3.83), Item 3 (4.08), Item 4 (3.95) dan Item 5 (4.33). Hanya Item 2 pada tahap sederhana dengan skor min 3.58. Dapatan ini membuktikan tahap penerimaan pelajar terhadap aplikasi setelah menggunakannya adalah tinggi. Walaupun terdapat satu item pada tahap sederhana, hal ini berkemungkinan pelajar tidak menggunakan kesemua peranti/alatan teknologi untuk mengakses GoAnimate.Com. Spesifikasi rendah komputer yang akan mengganggu proses penggunaan GoAnimate.Com juga boleh menjadi alasan kenapa Item 2 tidak mencapai tahap tinggi.

Jadual 2 Tahap penerimaan pelajar terhadap aplikasi animasi GoAnimate.Com

Item	Kekerapan dan Peratusan					Min
	STS	TS	TP	S	SS	
1. GoAnimate mudah digunakan.	2 3.3%	2 3.3%	9 15%	38 63.3%	9 15%	3.83
2. GoAnimate boleh diakses pelbagai peranti termasuk iPad dan komputer.	1 1.7%	11 18.3%	10 16.7%	28 46.7%	10 16.7%	3.58
3. Templat, format, visual, audio dan gerak animasi dalam GoAnimate adalah menarik.	2 3.3%	-	7 11.7%	33 55%	18 30%	4.08
4. Ciri-ciri dan arahan yang terdapat dalam aplikasi GoAnimate jelas dan senang diaplikasi.	-	3 5%	11 18.3%	32 53.3%	14 23.3%	3.95
5. GoAnimate membantu pelajar dalam mempelajari ilmu baru.	-	-	4 6.7%	32 53.3%	24 40%	4.33

Tahap Kecenderungan Pelajar Menggunakan GoAnimate.Com Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Hasil dapatan daripada soal selidik berkaitan persepsi pelajar tentang sejauh mana kecenderungan mereka terhadap aplikasi GoAnimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab setelah melaksanakan tugas seperti yang diterangkan sebelum ini ditunjukkan di dalam Jadual 3.

Terdapat lapan item untuk menilai tahap kecenderungan dan skor min bagi kelapan-lapan item adalah pada tahap tinggi iaitu masing-masing; Item 1 (3.83), Item 2 (4.01), Item 3 (4.30), Item 4 (4.13), Item 5 (4.25), Item 6 (4.01), Item 7 (4.46) dan Item 8 (4.30). Berdasarkan hasil dapatan ini, dapat dikenal pasti bahawa tahap kecenderungan pelajar menggunakan GoAnimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab adalah tinggi, iaitu meliputi; meningkatkan kemahiran bertutur, membantu proses mengingat, mendatangkan keseronokan, membantu menguasai pelajaran, mendorong pembelajaran berkumpulan, membantu pemahaman lebih cepat, menarik tumpuan dan kesesuaian dalam pembelajaran bahasa Arab.

Jadual 3 Tahap kecenderungan pelajar menggunakan Goanimate.Com dalam pembelajaran bahasa Arab

Item	Kekerapan dan Peratusan					Min
	STS	TS	TP	S	SS	
1. Penggunaan GoAnimate dalam pembelajaran bahasa Arab membantu pelajar meningkatkan kemahiran bertutur.	-	3 5%	11 18.3%	39 65%	7 11.7%	3.83
2. GoAnimate dapat membantu pelajar mengingati apa yang dipelajari.	-	-	10 16.7%	39 65%	11 18.3%	4.01
3. GoAnimate mendatangkan keseronokan kepada pelajar.	2 3.3%	-	2 3.3%	30 50%	26 43.3%	4.30
4. GoAnimate membantu pelajar menguasai isi pelajaran.	2 3.3%	-	6 10%	32 53.3%	20 33.3%	4.13
5. GoAnimate mendorong pelajar dalam pembelajaran secara berkumpulan.	-	1 1.7%	5 8.3%	32 53.3%	22 36.7%	4.25
6. GoAnimate membantu pelajar dalam memahami pelajaran dengan cepat.	-	2 3.3%	10 16.7%	33 55%	15 25%	4.01
7. GoAnimate menarik tumpuan pelajar melalui persembahan idea yang kreatif.	-	-	4 6.7%	24 40%	32 53.3%	4.46
8. GoAnimate sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.	-	-	9 15%	24 40%	27 45%	4.30

7.0 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Kesimpulan daripada kajian ini, secara keseluruhan didapati penggunaan aplikasi GoAnimate.Com sesuai dipraktikkan dalam proses PdP bahasa Arab. Malah, aplikasi ini sesuai untuk pembelajaran apa-apa subjek yang penting; prosedur pelaksanaan perlu disusun secara sistematik dan disesuaikan dengan subjek berkenaan.

Hasil pemerhatian kepada video animasi yang dihasilkan oleh pelajar dengan kepelbagaian karakter, pemilihan gerak animasi, tema dan rakaman audio suara menunjukkan daya kreativiti dan inovasi mereka sangat tinggi, di samping kesungguhan mereka dalam melaksanakan tugas yang diberikan dalam aktiviti pembelajaran tersebut. Hal ini yang demikian membuktikan penggunaan aplikasi web 2.0 seperti ini membuka satu dimensi baru dengan pendekatan terkini dan lebih dekat di hati generasi pelajar pada era ini.

Antara cadangan penambah baik ialah; pengajar perlu mendedahkan kepada para pelajar cara menaip dalam tulisan Arab bagi meminimumkan kesilapan ejaan dalam video. Pelajar boleh menggunakan *on-screen keyboard* tanpa perlu menghafal huruf *Hija'iyah* di papan kekunci biasa dengan huruf Latin. Memandangkan aplikasi GoAnimate.Com tidak menyokong tulisan Arab, pelajar perlu mencari solusi lain bagi memasukkan dialog dan tulisan Arab dalam video. Cara yang dicadangkan dan dilaksanakan adalah; pelajar perlu menukar

tulisan Arab tersebut dalam bentuk imej (*.png/*.jpg) terlebih dahulu. Meskipun cara ini dianggap renyeh dan memakan masa, setidaknya cara ini dapat menjadi alternatif dan menyelesaikan kekangan ini. Bagi menghasilkan audio suara yang jelas, pelajar dinasihatkan untuk merakam suara melalui telefon pintar terlebih dahulu. Ini bagi mengurangkan *noise* (bunyi bising persekitaran) sekiranya rakaman dibuat secara langsung menerusi aplikasi tersebut. Dialog yang dipraktikkan sewajarnya menggunakan apa yang termaktub dalam silibus bagi melatih pelajar dengan perbuatan tersebut, terutama bagi tahap komunikasi permulaan.

Selari dengan arus kemodenan dengan impak daripada IR4.0 sehingga munculnya agenda Pendidikan 4.0, para pengajar secara khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab, mahupun untuk pembelajaran subjek-subjek lain perlu turut meneroka ilmu teknologi PdP dan tidak sekadar berada ditakuk lama tanpa ada sebarang pembaharuan. Teknologi dalam PdP amat dekat di hati generasi pelajar masa kini yang tidak dapat lagi dipisahkan dengan teknologi. Justeru, diharapkan kajian ini dapat mencetuskan idea-idea dan strategi baru dalam mempelbagaikan kaedah PdP bagi menggantikan kaedah tradisional yang menyampaikan maklumat secara verbal dan syarahan sematamata dan seterusnya merencanakan lagi pendidikan teknologi sama ada secara penggunaan aplikasi web 2.0 ataupun secara proses pembangunan sesuatu sistem pembelajaran.

Rujukan

- Abdul Razif, Z., Muhammad Redzudin, G., Mohd Rufian, I., Noorshamsinar, Z., Hasmadi, H., & Mohamad Rushdan, H. A. (2017). Permasalahan Dalam Pengajaran Bahasa Arab di Malaysia. In I. Siti Zaleha, M. Z. Aemy Elyani, S. Suhaila, S. Mimie Syawalisa, A. R. Rosfazila, & Z. A. Ahmad Nazeer (Eds.), *Persidangan Antarabangsa Sains Sosial & Kemanusiaan 2017*. Kajang, Selangor: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS).
- Ahmad Zaki, A., Ahmad, A. R., Nor, A. R., & Amanee, A. H. (2017). Aktiviti Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Ketiga di Universiti Malaysia Kelantan Menggunakan Goanimate.Com. In N. Mohd Shahrizal, Y. Mohd Firdaus, & A. H. Mohd Fauzi (Eds.), *Prosiding Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusteraan Arab 2017 (SEMBARA 2017)*, 854–862. Gong Badak, Terengganu: Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA).
- Ali, S., Rose Alinda, A., Syed Norris, H., Marlia, P., & Siti Hamisah, T. (2017). Higher Education 4.0 : Current Status and Readiness in Meeting the Fourth Industrial Revolution. *Ministry of Higher Education Malaysia*, (August), 23–24.
- Callison, D. (2002). Instructional Models (Part III). *School Library Media Activities Monthly*, 19(3), 36–37.
- Fariza, K., & Nurul Syaida, M. Z. (2016). Penggunaan Aplikasi Web 2.0 dalam Pendidikan Abad Ke-21. In O. Nabilah, W. L. Chiang, & M. Z. Nurul Syaida (Eds.), *Pendidikan Abad ke-21: Peranan Teknologi Maklumat dan Komunikasi serta Cabarannya*, 1–12. Bangi, Selangor: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM).
- Flat World Business: Web 1.0 vs Web 2.0 vs Web 3.0 vs Web 4.0 vs Web 5.0 – A bird’s eye on the evolution and definition. (2018). Retrieved March 19, 2019, from <https://flatworldbusiness.wordpress.com/flat-education/previously/web-1-0-vs-web-2-0-vs-web-3-0-a-bird-eye-on-the-definition/>
- Getting to Know Gen Z: Exploring Middle and High Schoolers’ Expectations for Higher Education*. (2015). New York, United States.
- Ghazali, D., & Sufean, H. (2016). *Metodologi Penyelidikan Dalam Pendidikan: Amalan dan Analisis Kajian*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- GoAnimate.com: Created Animated Videos for Your Business. (2018). Retrieved April 3, 2018, from <http://goanimate.com/>
- Jamalludin, H., & Zaidatun, T. (2003). *Multimedia dalam Pendidikan*. Bentong, Pahang: PTS Publications.
- Kapucu, M. S., Eren, E., & Avci, Z. Y. (2015). Investigation of Pre-Service Science Teachers’ Opinions about Using GoAnimate to Create Animated Videos. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 5(4), 23–40. <https://doi.org/10.17569/tojqi.45542>
- Konstantinidis, A., Theodostadou, D., & Pappos, C. (2013). Web 2.0 Tools for Supporting Teaching. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 14(4), 287–295.
- Lefebvre, P. (2006). *Infusion of Technology In The Classroom : Implementing An Instructional Technology Matrix to Help Teachers*. Concordia University.
- Maizatul, R. (2018). 2018 MANDATE : Embracing Industry 4.0. Retrieved April 4, 2018, from <http://news.moe.gov.my/2018/01/27/2018-mandate-embracing-industry-4-0/>
- Md. Mokter, H., & Hasan, A. (2011). A Web 2.0- based Collaborative Model for Multicultural Education. *Multicultural Education & Technology Journal*, 5(2), 116–128. <https://doi.org/10.1108/17504971111142655>
- Mothudi, H. (2014). Factors That Hinder Students Benefitting from Video Conferencing Classes . *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(1), 138–139.
- Muhammad Modi, L., Maizatul Hayati, M. Y., & Suhairun Nizam, S. (2017). Pengenalan Pembelajaran Teradun. In M. Y. Maizatul Hayati & A. Ummu Husna (Eds.), *Pembelajaran Teradun: Trend, Isu dan Amalan*, 3–14. Tanjong Malim, Perak: Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI).
- Nor Azma, L. (2018). Pendidikan Tinggi 4.0. Retrieved April 15, 2018, from <https://www.pressreader.com/malaysia/berita-harian-malaysia/20180118/281947428261673>
- Norhayati, C. H., Shaferul Hafes, S., & Mohd Fauzi, A. H. (2013). Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi (Sciences and Engineering)*, 63(1), 25–29. <https://doi.org/10.11113/jt.v63.1683>
- Nur Aisyah, M. N., Zamri, M., Afendi, H., & Mohamed Amin, E. (2012). Persepsi Pelajar Terhadap Aplikasi Perisian Multimedia Dalam Pembelajaran Komsas Bahasa Melayu Tingkatan 1. *Malay Language Education Journal (MyLEJ)*, 2(1), 1–16.
- Rosni, S. (2009). *Isu Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Nilai, Negeri Sembilan: Penerbit Universiti Sains Islam Malaysia (USIM).
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Geneva, Switzerland: World Economic Forum.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2018). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson Education, Inc.
- Spivack, N. (2018). Web 3.0: The Third Generation Web is Coming. Retrieved April 5, 2018, from <https://lifeboat.com/ex/web3.0>
- Wikipedia: Web 2.0. (2018). Retrieved May 13, 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0