

ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEFAHAMAN PEMBELAJARAN
MIQAT HAJI DI KALANGAN PELAJAR DARJAH 6

NORHAFIZAN BINTI ABDUL HAMID

Laporan ini dikemukakan sebagai memenuhi
syarat penganugerahan ijazah
Sarjana Pendidikan (Teknologi Pendidikan)

Sekolah Pendidikan
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Teknologi Malaysia

OGOS 2021

DEDIKASI

“Ayah, ibu, suami, keluarga dan sahabat”

Laporan projek ini didedikasikan untuk kamu semua.

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Mengasihani, Alhamdulillah, syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan izinnya dapat disiapkan kajian berkenaan “Animasi dalam meningkatkan kefahaman pembelajaran miqat haji pelajar darjah 6” ini. Di kesempatan ini ingin saya ungkapkan setinggi penghargaan dan terima kasih kepada penyelia saya Dr. Shahrudin B. Md Salleh atas bimbingan, nasihat dan motivasi yang diberikan. Tanpa sokongan dan bantuan daripada beliau yang berterusan, laporan ini tidak akan sempurna dan dapat dipaparkan seperti yang ditunjukkan di sini.

Saya berterima kasih kepada semua ahli keluarga dan para sahabat juga rakan sekerja di atas sokongan yang telah diberikan sepanjang tempoh kajian ini dijalankan.

Rakan pelajar pascasiswazah saya juga harus dikenali kerana sokongan mereka merupakan batu loncatan dan motivasi buat saya. Setinggi-tinggi penghargaan saya ucapkan kepada semua rakan yang telah memberikan bantuan dalam pelbagai sudut. Pandangan dan petua yang diberikan amat berguna dan akan saya ingati.

Terima kasih semua.

ABSTRAK

Niat Ihram di Miqat sangat penting dalam perlakuan Ibadah Haji. Keperluan untuk mengetahui batasan waktu dan tempat miqat ini adalah bagi memudahkan urusan pelaksanaan Ibadah Haji. Oleh sebab itu, tuntutan mempelajarinya telah diterapkan dari alam persekolahan lagi. Tajuk ini telah dipelajari di Sekolah Agama Kerajaan Johor sejak sekian lama. Namun pembelajaran bercorak tradisional dan berbantuan kitab menyukarkan pelajar untuk memahami keadaan dan gambaran perlakuan tersebut. Objektif penyelidikan ini adalah untuk mereka bentuk dan membangunkan animasi Miqat Haji disamping melihat keberkesannya dalam meningkatkan kefahaman pelajar darjah 6. Penyelidikan ini berbentuk eksperimen dengan reka bentuk kuantitatif. Terdapat 60 orang pelajar dan 4 orang guru darjah 6 dipilih sebagai subjek kajian menggunakan teknik rawak mudah. Ujian-pra, ujian-pasca dan borang soal selidik diberikan kepada responden bagi menjawab ketiga-tiga persoalan kajian yang dikemukakan. Hasil kajian menunjukkan nilai min ujian-pasca adalah lebih tinggi daripada ujian-pra iaitu 50.93. Maka hasil kajian telah membuktikan bahawa aplikasi animasi miqat haji sangat berkesan untuk meningkatkan kefahaman pelajar dalam mempelajari tajuk miqat haji kerana terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan animasi dengan pencapaian responden. Justeru adalah sangat penting bagi guru untuk menggunakan kaedah yang efektif dan bahan pembelajaran yang menarik. Kesimpulannya, penggunaan animasi sebagai pendekatan pembelajaran sangat berkesan dalam meningkatkan kefahaman dan pencapaian pelajar.

ABSTRACT

The intention of Ihram in Miqat is very important in the conduct of Hajj. The need to know the time and place of this miqat is to facilitate the implementation of Hajj. Therefore, the demand to learn it has been applied from the realm of schooling again. This topic has been studied in Johor government religious schools for a long time. However, traditional and scriptural learning only makes it difficult for students to understand the situation and the picture of the behavior. The objective of this research is to design and develop Miqat Haji animation as well as see its effectiveness in improving the understanding of grade 6 students. This research is in the form of experiments with quantitative design. There were 60 students and 4 grade 6 teachers selected as study subjects using a simple randomization technique. Pre-test, post-test and questionnaires were given to the respondents to answer the three research questions. The results showed that the mean value of the post-test was higher than the pre-test which was 50.93. Thus, the results of the study have proven that the application of miqat hajj animation is very effective in improving students' understanding in learning the title of miqat hajj because there is a strong relationship between the use of animation and the achievement of respondents. Therefore, it is very important for teachers to use effective methods and interesting learning materials. In conclusion, the use of animation as a learning approach is very effective in improving student understanding and achievement.

SENARAI KANDUNGAN

	TAJUK	MUKA SURAT
	PENGAKUAN	iii
	DEDIKASI	iv
	PENGHARGAAN	v
	ABSTRAK	vi
	ABSTRACT	vii
	SENARAI KANDUNGAN	viii
	SENARAI JADUAL	xiii
	SENARAI RAJAH	xv
	SENARAI SINGKATAN	xvi
	SENARAI SIMBOL	xvii
	SENARAI LAMPIRAN	xviii
BAB 1	Pengenalan	1
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Kajian	5
	1.2.1 Transformasi Pendigitalan/Pendidikan Abad ke-21	5
	1.2.2 Masalah Menguasai Tajuk Ibadah Haji Bab Miqat	9
	1.3 Pernyataan Masalah	12
	1.4 Objektif Kajian	13
	1.5 Persoalan Kajian	14
	1.6 Kerangka Konsep	14
	1.7 Skop Kajian	17
	1.8 Kepentingan Kajian	17
	1.8.1 Pelajar Darjah 6 SAKNJ	18
	1.8.2 Sekolah Agama Kerajaan Johor	18
	1.8.3 Jabatan Agama Johor (Bahagian Pendidikan)	19

1.9	Definisi Istilah	20
1.9.1	Keberkesanan	20
1.9.2	Animasi	21
1.9.3	Pembelajaran Ibadah, Miqat Haji	22
1.9.4	Sekolah Agama Kerajaan Negeri Johor	23
1.10	Penutup	23
BAB 2	SOROTAN KAJIAN	25
2.1	Pengenalan	25
2.2	Pembelajaran Digital dalam Pendidikan	26
2.3	Pembelajaran Ibadat Tajuk Miqat Haji	28
2.4	Kaedah Pembelajaran Tajuk Miqat Haji	29
2.5	Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam	30
2.6	Peranan Guru Dalam Pembangunan dan Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Animasi	31
2.7	Pendekatan Pembelajaran	33
2.7.1	Berpusatkan Guru	33
2.7.2	Berpusatkan Murid	33
2.7.3	Berpusatkan Bahan	35
2.7.3.1	Animasi	35
2.7.4	Berpusatkan Masalah	37
2.8	Penggunaan Animasi Dalam Pembelajaran	38
2.9	Kelebihan Animasi Dalam Proses Pembelajaran	47
2.10	Teori Pembelajaran	52
2.10.1	Teori Pembelajaran Berasaskan Pembelajaran Menggunakan Animasi	56
2.11	Model Reka Bentuk	57
2.11.1	Analisis	59
2.11.2	Reka Bentuk	59
2.11.3	Pembangunan	59
2.11.4	Perlaksanaan	60
2.11.5	Penilaian	60
2.12	Ciri-ciri Animasi Berkomputer (John Whitney, 1960)	60

2.12.1	Tipografi (teks)	60
2.12.2	Fotografi (gambar/imej)	62
2.12.3	Audio	63
2.12.4	Gerakan	64
2.13	Penutup	65
BAB 3	KAEDAH METODOLOGI	67
3.1	Pengenalan	67
3.2	Reka Bentuk Kajian	68
3.3	Prosedur Kajian	70
3.4	Sampel Kajian	73
3.5	Instrumen Kajian	73
3.6	Eksperimen Kajian	75
3.6.1	Ujian-Pra	76
3.6.2	Penggunaan Animasi Miqat Haji	76
3.6.3	Ujian-Pasca	77
3.7	Kajian Rintis	77
3.7.1	Kesahan Instrumen Kajian	82
3.7.2	Kebolehpercayaan Instrumen Kajian	83
3.8	Analisis Data	84
3.9	Penutup	87
BAB 4	REKA BENTUK APLIKASI ANIMASI	88
4.1	Pendahuluan	88
4.2	Model Reka Bentuk Pengajaran	88
4.3	Fasa Analisis	89
4.3.1.1	Analisi Masalah	89
4.3.1.2	Analisis Teori Pembelajaran	90
4.3.1.3	Analisis Isi Kandungan	91
4.3.1.4	Analisis Objektif Pembelajaran	96
4.3.2	Fasa Reka Bentuk	97
4.3.2.1	Reka Bentuk Maklumat	97
4.3.2.2	Reka Bentuk Interaksi	97

4.3.2.3	Reka Bentuk Persembahan	98
4.3.2.4	Reka Bentuk Carta Alir	100
4.3.2.5	Fasa Pembangunan	101
4.3.2.6	Halaman-Halaman Lain yang Disediakan	105
4.3.3	Fasa Perlaksanaan	107
4.3.3.1	Eksperimen Kajian	107
4.3.3.2	Ujian-Pra	108
4.3.3.3	Penggunaan Aplikasi	108
4.3.3.4	Ujian-Pasca	109
4.3.3.5	Soal Selidik	109
4.3.3.6	Temu Bual	109
4.3.4	Fasa Penilaian	110
4.4	Penutup	110
BAB 5	ANALISIS DATA	112
5.1	Pendahuluan	112
5.2	Analisis Instrumen Kajian	112
5.2.1	Keberkesanan Pembelajaran Animasi Digital dalam Meningkatkan Kefahaman Pelajar Darjah 6 Bagi Tajuk Miqat Haji	113
5.2.1.1	Perbandingan Purata Min Markah Sebelum Ujian-Pra dan Ujian-Pasca bagi Kumpulan Rawatan	114
5.2.1.2	Perbandingan Purata Min Markah sebelum Ujian-Pra Dan Ujian-Pasca bagi Kumpulan Kawalan (Kaedah Tradisional)	119
5.2.1.3	Analisis Perbandingan Skor Markah (Min) selepas Sesi Pembelajaran antara Kedua-Dua Kumpulan	123
5.2.2	Pandangan Murid Tentang Animasi Pembelajaran Miqat Haji yang Telah Dibangunkan	124
5.2.3	Pandangan Guru Tentang Animasi Pembelajaran Miqat Haji yang Telah Dibangunkan	127

5.3	Analisis Keseluruhan	129
5.4	Temu Bual Pengguna	131
5.5	Penutup	136
BAB 6	PERBINCANGAN, RUMUSAN DAN CADANGAN	138
6.1	Pengenalan	138
6.2	Keberkesanan Animasi Digital dalam Meningkatkan Kefahaman Pelajar Darjah 6 Bagi Tajuk Miqat Haji	138
6.3	Pandangan Murid Tentang Animasi Pembelajaran Miqat Haji yang Telah Dibangunkan	140
6.4	Pandangan Guru Tentang Animasi Pembelajaran Miqat Haji yang Telah Dibangunkan	141
6.5	Implikasi Kajian	142
	6.5.1 Implikasi Animasi terhadap Pengajaran dan Pembelajaran	143
	6.5.2 Implikasi Kesan Animasi Terhadap Keberkesanan dan Kefahaman Pelajar	145
6.6	Cadangan Kajian Lanjutan	148
6.7	Penutup	149
	RUJUKAN	151
	SENARAI PENERBITAN	185

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
Jadual 2.1	Penggunaan animasi dalam pembelajaran	43
Jadual 2.2	Kelebihan animasi dalam pembelajaran	48
Jadual 2.3	Rujukan aliran Model ADDIE. Sumber: Branch (2009)	58
Jadual 3.1	Jadual reka bentuk eksperimental dua kumpulan	69
Jadual 3.2	Fasa-fasa dalam kajian	70
Jadual 3.3	Instrumen kajian	74
Jadual 3.4	Format Skala Likert	75
Jadual 3.5	Kandungan soalan ujian-pra	76
Jadual 3.6	Dapatan nilai Cronbach' Alfa soalan ujian	78
Jadual 3.7	Dapatan nilai Cronbach' Alfa soal selidik pelajar	80
Jadual 3.9	Pengkelasan instrumen dan teknik menganalisis data	84
Jadual 3.10	Skema markah	86
Jadual 3.11	Ruangan pemarkahan pelajar	87
Jadual 5.1	Perbezaan skor markah ujian-pra dan ujian-pasca bagi kumpulan rawatan	114
Jadual 5.2	Peningkatan markah mengikut jumlah murid bagi kumpulan rawatan	116
Jadual 5.3	Peningkatan markah ujian-pra dan ujian-pasca kumpulan rawatan.	117
Jadual 5.4	Analisis keputusan perbandingan skor markah Ujian-Pra dan Ujian-Pasca kumpulan rawatan menggunakan Ujian analisis Wilcoxon	118
Jadual 5.5	Peningkatan markah mengikut jumlah murid bagi kumpulan kawalan	119
Jadual 5.6	Peningkatan markah mengikut jumlah murid bagi kumpulan kawalan.	120
Jadual 5.7	keputusan bagi Ujian-Pra dan Ujian-Pasca bagi responden dari kumpulan kawalan	121

Jadual 5.8	Analisis keputusan perbandingan skor markah ujian-pra dan ujian-pasca kumpulan kawalan menggunakan Ujian analisa Wilcoxon	122
Jadual 5.9	Ujian-t perbandingan skor min markah (ujian-pasca) selepas sesi pembelajaran antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan	123
Jadual 5.10	Dapatan soal selidik pandangan pelajar tentang animasi pembelajaran miqat haji	125
Jadual 5.11	Dapatan soal selidik pandangan guru tentang animasi pembelajaran miqat haji	128
Jadual 5.12	Taburan analisa keseluruhan	129
Jadual 5.13	Soalan dan dapatan temu bual mengikut pencapaian pelajar mengenai aplikasi animasi Miqat Haji yang telah digunakan	131

SENARAI RAJAH

NO.RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
Rajah 1.1	Kerangka Konsep	15
Rajah 3.1	Hubungan antara markah ujian-pra dan ujian-pasca	80
Rajah 4.1	Karakter utama animasi miqat haji	92
Rajah 4.2	Kawasan gerakan	94
Rajah 4.3	Penggunaan warna	95
Rajah 4.4	Halaman utama dan halaman masuk ke dalam tajuk	98
Rajah 4.5	Menunjukkan symbol, ikon dan teks	99
Rajah 4.6	Carta alir animasi Miqat Haji	100
Rajah 4.7	Jenis perisian pembagunan	101
Rajah 4.8	Halaman masuk utama	102
Rajah 4.9	Antaramuka pengenalan dan memberi maklumat	103
Rajah 4.10	Pilihan menu untuk Miqat	104
Rajah 4.11	Halaman 6 jenis Miqat Haji	105
Rajah 4.12	Paparan bahagian kesimpulan keseluruhan	106
Rajah 4.13	Halaman kuiz	106
Rajah 4.14	Halaman akhir dan peneguhan	107

SENARAI SINGKATAN

SAKNJ	-	Sekolah Agama Kerajaan Negeri Johor
BBM	-	Bahan Bantu Mengajar
PPID	-	Pegawai Pendidikan Islam Daerah

SENARAI SIMBOL

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
Lampiran A	Pengesahan dan Penilaian Pakar (PPID) Kota Tinggi terhadap Animasi Miqat Haji yang Dibangunkan bagi Mempelajari Perkara Ibadat Darjah 6 Bab Miqat Haji	168
Lampiran B	Soalan Ujian-Pra dan Ujian-Pasca untuk Mengukur Keberkesanan Animasi Miqat Haji dalam Meningkatkan Kefahaman Pelajar	172
Lampiran C	Pengesahan dan Penilaian Ujian-Pra dan Ujian-Pasca oleh Guru Panatia Ibadat dan Guru Seksyen Peperiksaan	175
Lampiran D	Borang Soal Selidik Pelajar	179
Lampiran E	Borang Soal Selidik Guru	180
Lampiran F	Penilaian dan Pengesahan Soal Selidik oleh Guru Darjah 6	181

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Falsafah Pendidikan Kebangsaan adalah untuk memenuhi hasrat sesebuah negara menerusi pendidikan sebagai suatu usaha yang berterusan. Ianya bagi mengembangkan potensi individu bukan sahaja di dalam bilik darjah bahkan di luar dan seterusnya masyarakat. Dunia abad ke-21 menyaksikan dasar global langit terbuka dan perubahan dalam bidang teknologi ini juga turut menyaksikan Negara Malaysia tidak terlepas daripada mengalami arus perubahan dari sudut teknologi dan penyampaian maklumat. Untuk itu, Kementerian Pendidikan Malaysia telah dipertanggungjawabkan menjadi pelaksana dasar ini melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025, supaya mampu bersaing dengan negara-negara lain seluruh dunia (Ministry of Higher Education Malaysia, 2013). Oleh itu cabaran yang akan dipikul oleh warga pendidikan dalam membangun generasi bangsa Malaysia 2020 menjadi besar dan hebat. Mereka perlu menyiapkan diri dengan kemahiran terkini dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 kerana pendidik pendidik merupakan adalah agen pelaksana untuk segala perubahan yang dirancang dan dirangka oleh Kerajaan (Ministry of Higher Education Malaysia, 2013). Oleh yang demikian sistem pendidikan dipacu dan dibantu oleh Kementerian Pendidikan Malaysia yang sentiasa bersiap sedia menyediakan perkhidmatan, hala tuju dasar dan sokongan yang tidak pernah putus (Malaysia Education Blueprint, 2013). Dari sudut yang lain pula, bantuan pihak kerajaan juga dilihat sebagai salah satu peluang dalam memartabatkan pendidikan. Menurut Kamarul Azmi Jasmi (2015), dalam kajiannya mencatatkan bahawa sejarah telah membuktikan bahawa abad ke-19 ini memperlihatkan Kerajaan Johor berjaya memberikan kesepaduan ilmu kepada masyarakat negerinya terutama dalam bidang Pendidikan Islam.

Rentetan daripada itu Falsafah Pendidikan Islam Negeri Johor pula mensasarkan objektif bersumberkan Al-Quran, As Sunnah dan Ijma bagi membentuk seseorang insan berpandukan prinsip Syariat, Akhlak dan Akidah. Ini bagi memastikan potensi jiwa, emosi dan jasmani serta intelektual seseorang dapat dikembangkan dengan terancang supaya tanggungjawab sebagai khalifah dapat dilaksanakan untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Dunia abad ke-21 menyaksikan dasar global langit terbuka dan pendidikan berasaskan keagamaan ini juga perlu bersiap sedia menghadapinya. Oleh itu cabaran yang akan dipikul oleh warga pendidikan dalam membangun jiwa seorang khalifah seperti yang dimatlamatkan adalah sangat besar dan hebat. Mereka perlu menyiapkan diri dengan ilmu pengetahuan serta kemahiran yang terkini untuk pendidikan abad ke-21 kerana pendidik adalah tunjang kejayaan pihak kerajaan bagi pelaksanaan dasar yang telah ditetapkan (Ministry of Higher Education Malaysia, 2013).

Bersangkutan dengan itu, bagi mencapai prinsip yang disasarkan oleh sistem pendidikan di sekolah Agama Kerajaan Johor, pembelajaran Al-Quran, Ibadah dan Tauhid telah diberi penekanan yang lebih dan merupakan mata pelajaran wajib lulus bagi membolehkan pelajar ke darjah yang seterusnya dibantu dengan mata pelajaran teras yang lain. Maka kepentingan mempelajari dan memahami isi kandungan tajuk adalah sangat perlu. Dalam perkara ibadat, bab haji merupakan salah satu tajuk yang ditekankan untuk dipelajari oleh semua pelajar darjah 6. Rukun Islam yang ke 5 merupakan kefardhuan bagi pelaksanaan Ibadah Haji terhadap semua umat Islam yang berkemampuan. Sebagai umat Islam pelaksanaan ini dapat mengukur kekuatan pegangan akidah seseorang sebagai seorang hamba terhadap para pencipta –Nya. Ini adalah kerana melalui penghayatan yang tekad dan keikhlasan yang mendalam akan melahirkan rasa cinta dan kedamaian di atas muka bumi ini sesama umat dan makhluk (Istianah, 2017). Hal ini adalah kerana ibadah ini merupakan suatu ibadah yang dikategorikan sebagai aktiviti ritual dan sosial kerana dengannya terwujud jalinan ukhwah di kalangan umat Islam tanpa mengira darjat dan pangkat (Saputra, 2016). Maka tidak hairanlah semua peringkat umur manusia sentiasa berlumba-lumba berusaha ke arah pelaksanaan ibadah yang sangat dituntut ini (Kholilurrahman, 2017).

Oleh itu, Miqat merupakan suatu perkara penting yang perlu diketahui oleh para pelaksana. Ini adalah kerana Miqat merupakan suatu batasan atau ketetapan waktu dan tempat untuk jemaah memakai ihram atau memulakan ibadah. Miqat ini terbahagi kepada 2 perkara iaitu Miqat Makani (tempat) dan Miqat Zamani (masa) (Alawiy, 2020). Bagi Miqat Zamani ianya dikenali juga dengan panggilan bulan-bulan haji iaitu bulan Syawal dan Zulhijjah manakala Miqat Makani pula lebih melihat daripada sudut geografi umat Islam sama ada kumpulan yang tinggal dalam wilayah Kota Mekah atau kurang daripada batasan miqat (Iii, 2017). Dengan melakukan hal demikian maka bermulanya niat ihram seseorang itu (Ibrahim, 2018).

Untuk memahami perihal pelaksanaan Ibadah Haji ini dan seterusnya berkaitan Miqat itu sendiri, keperluan kepada mempelajarinya adalah sangat perlu. Setiap peringkat umur manusia disarankan untuk menyelami hal-hal berkaitan pelaksanaan ibadah ini agar perlakuan dan pembacaan yang betul dapat dilakukan. Ini adalah kerana di dalamnya terdapat aspek-aspek pendidikan yang terkait sama seperti ilmu tauhid, kesucian zahir dan batin dan juga persaudaraan di mana amat penting sebagai pengakhiran nanti yang merupakan suatu perjalanan suci kerana di jemput menjadi tetamu Allah S.W.T (Muhaemin, 2013). Bertepatan dengan itu Pendidikan Islam dilihat sebagai wadah dalam membentuk para pelajar supaya menjadi muslim yang berjaya dari sudut ilmu dan kemahiran juga mampu menyeimbangkan diri dari sudut jasmani, emosi, rohani dan intelek (Talib, Abd Halim and Mohd Shafie, 2018). Ini adalah kerana Pendidikan Islam merupakan hubungan di antara teori dan praktis. Maka tajuk miqat dalam ibadah Haji ini diyakini dapat memberikan kesan kepada akhlak dan akademik para pelajar. Natijahnya, nilai spritual dalam diri pelajar lebih diutamakan berbanding nilai intelek (Hussin and Tamuri, 2017). Menurut Kamarul Azmi Jasmi (2015), dalam kajiannya mencatatkan bahawa sejarah telah membuktikan bahawa abad ke-19 ini memperlihatkan Kerajaan Johor berjaya memberikan kesepaduan ilmu kepada masyarakat negerinya terutama dalam bidang Pendidikan Islam.

Sebagai suatu alat peneguhan melalui teknologi digital di dalam proses mendidik, kaedah pembelajaran berasaskan multimedia dilihat menawarkan kepelbagaian kaedah dan cara dalam penyampaian guru. Ini adalah kerana suatu

kejayaan dalam pembelajaran itu bergantung kepada perihal ini terutama apabila pendekatan dan kaedah yang dipilih mampu menarik minat pelajar dan mendorong mereka untuk belajar (Salsidu, Azman and Abdullah, 2017). Ini adalah kerana elemen-elemen yang terdapat di dalam multimedia seperti teks, animasi, grafik, simulasi, audio dan video mampu memberi peluang kepada pelajar untuk bebas mengawal pembelajaran dengan lebih baik (Nawi, 2020). Maka semangat dan motivasi pelajar untuk mendalami sesuatu tajuk akan dapat ditingkatkan (Syazwani and Talib, 2019). Hal ini disokong oleh Salleh (2018), melalui kajiannya yang mendapati bahawa elemen multimedia ini dapat mewujudkan pembelajaran yang berkesan sekaligus dapat mengukuhkan kefahaman dan penguasaan pelajar seperti dalam mata pelajaran Pendidikan Islam khususnya dalam perkara ibadah.

Animasi merupakan satu cabang daripada elemen multimedia yang dilihat dapat memberikan kesan terhadap pembelajaran guru. Dalam menyebarkan ilmu berkaitan keagamaan, animasi dilihat sebagai suatu pendekatan psikologi yang menarik untuk merangsang deria golongan sasaran seperti pendengaran, penglihatan dan pemikiran yang dikategorikan sebagai dakwah secara berhikmah. Ini adalah kerana daripada kreativiti penerbit, olahan kefahaman isi dapat diterjemahkan penyampaian dalam bentuk hiburan yang lebih santai dan mudah difahami (Abdullah, 2016). Bukan itu sahaja, media animasi ini juga dapat membantu guru dari sudut komunikasi dan penyampaian untuk kefahaman pelajar melalui kesan visual yang dipaparkan (Dzakwan, 2020). Maka kesannya, animasi dilihat dapat memberikan pengalaman belajar dengan suasana yang menggembirakan terutama untuk mereka yang peringkat rendah dan dapat mewujudkan kesedaran dalam minda mereka bahawa belajar bukanlah suatu perkara yang membosankan (Ula, 2019). Apatah lagi untuk subjek agama yang lebih kompleks dan sukar untuk difahami. Namun untuk lebih efektif dan efisien, penggunaan animasi perlu mengikut kesesuaian waktu dan tajuk yang ingin dipelajari supaya objektif pembelajaran tercapai melalui strategi pembelajaran yang terancang (Mutiara, 2020).

Model 'transmisi' atau teknik kuliah masih diguna pakai sebagai pendekatan pengajaran yang dominan dalam pendidikan di seluruh dunia pada masa kini (Scott, 2015). Corak pembelajaran ini perlu ditukar kepada pembelajaran yang lebih aktif

dan guru hanya bertindak sebagai pemudah cara sahaja (Nasir, 2012). Pembaharuan atau inovasi diperlukan dalam pendidikan khususnya bidang pengetahuan dan aplikasi dalam pengajaran. Ini bertujuan untuk menjadikan sistem pembelajaran itu lebih aktif, komunikatif, inovatif, efektif dan menyenangkan (Yahya Buntat dan Lailinanita Ahamad, 2012). Oleh itu, teknologi dapat memudahkan tugas guru. Maka peluang daripada keistimewaan dan kelebihan sesuatu aplikasi itu harus diambil oleh guru berbanding hanya kekal dengan kaedah pengajaran bercorak tradisional.

1.2 Latar Belakang Kajian

Pendidikan berasaskan teknologi dan multimedia bertujuan meningkatkan mutu dan melancarkan aktiviti pembelajaran di samping dapat menambahkan kefahaman serta motivasi mereka. Animasi merupakan salah satu daripada elemen multimedia yang dapat membantu guru dan pelajar mencapai objektif pembelajaran. Menurut Salsidu, Azman and Abdullah (2017), elemen ini mampu menjadikan suatu persembahan maklumat lebih hidup, dinamik dan mampu menarik minat pelajar. Melaluinya juga, pelajar dapat membayangkan subjek dan kandungan yang tidak dapat dilihat di dunia nyata, animasi juga mampu menjelaskan gambaran yang sukar dibayangkan disamping dapat mewujudkan penyertaan aktif para pelajar (Rohana Mansor et al., 2020). Ini adalah kerana animasi mampu memudahkan pelajar memahami sesuatu tajuk yang sukar difahami dan bersifat kompleks seperti pembelajaran berdasarkan kandungan kitab semata-mata yang memerlukan kepada penerangan yang lebih jelas daripada guru untuk memahami maksud ayat atau perkataan yang ingin disampaikan.

1.2.1 Transformasi Pendigitalan/Pendidikan Abad ke-21

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi pada era digital dewasa ini sedikit sebanyak telah mentransformasikan platform serta senario pendidikan di seluruh dunia termasuklah Malaysia. Teknologi terkini menjadi lebih maju dan merupakan suatu kepentingan di setiap sudut kehidupan masyarakat dan juga kehidupan peribadi individu. Oleh yang demikian pengajaran dan pembelajaran

berasaskan multimedia juga tidak terlepas untuk meraih manfaatnya yang mana para pelajar dilihat boleh menyelesaikan pembelajaran melalui penggunaan elemen-elemen yang disediakan termasuklah animasi yang terancang.

Dengan berbuat demikian, penggabungan teknologi digital di dalam kurikulum sekolah akan dapat memperkembang dan memperkayakan lagi tajuk yang di ajar oleh para guru dan memungkinkan peluang mewujudkan pembelajaran yang efisien. Dalam konteks ini, ayat suci Al-Quran telah memberi keterangan mengenai perkaitan di antara ilmu pengetahuan dan teknologi. Firman Allah SWT:

يَمْعَشِرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطٰنٍ

Terjemahan : “Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan.” (Ar-Rahman, 55:33)

Ayat tersebut mengandungi anjuran bagi seiaapa yang bekerja di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, agar berusaha mengembangkan kemampuan sehingga menembusi (melintas) penjuru langit dan bumi. Namun al-Qur’an memberi peringatan tentang kepenggunaan sesuatu ilmu itu. Kekuatan yang dimaksudkan dalam ayat bermakna kelengkapan (ilmu) pengetahuan dan teknologi. Maka tindakan yang ditegaskan di dalam ayat ini adalah supaya manusia sentiasa memperkembangkan ilmu pengetahuan mereka selari dengan teknologi yang tercipta.

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, penggunaan pelbagai media adalah diutamakan untuk merangsang minda pelajar. Penggunaan teknologi digital dengan penerapan elemen multimedia pada masa kini merupakan salah satu medium yang terpenting dan terhebat untuk merangsang pembelajaran digital. Oleh itu teknik pembelajaran perlu berubah kepada suatu kaedah yang terkini dan menyeronokkan dan yang paling penting dapat meningkatkan motivasi para pelajar. Proses evolusi yang berlaku secara berterusan dan tanpa henti ini memberi kesan kepada pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran. Pendapat oleh Kosmas (2017), menyatakan bahawa teknologi baru dan sumber dalam talian untuk tujuan pendidikan memberi

inspirasi kepada penyelidik untuk mendekati pembangunan professional dari sudut yang berbeza dengan matlamat untuk memperbaiki amalan guru dan metod yang digunakan. Ini disokong oleh Victoria (2017), yang mengetengahkan bahawa teknologi yang ada seperti ICT ini adalah wajar digunakan sebagai medium yang mampu membawa kepada transformasi. Dari sudut keislaman itu sendiri, Abidin (2017) berpendapat bahawa salah satu alat yang boleh dimanfaatkan untuk kecemerlangan itu ialah teknologi. Teknologi adalah kurniaan Allah SWT dan ianya perlu digunakan demi kebaikan agama agar dapat melahirkan pakar Muslim dalam pelbagai bidang. Dan sesungguhnya ianya dimulakan dari proses awal pembelajaran yang bermakna.

Dalam pada itu, sekolah-sekolah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia telah pun mengorak langkah melakukan transformasi ke arah penggunaan media teknologi. Ini dibuktikan dengan Surat Pekeliling Ihktisas Bil 6/2003 daripada Pejabat Ketua Pendidikan Malaysia kepada semua Pengarah Pendidikan di peringkat Negeri berkaitan Dasar Penggunaan Media dan Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran. Dengan peruntukkan berbentuk fasiliti teknologi yang telah dibekalkan secara peringkat - peringkat sudah tentu guru - gurunya sedang melakukan persiapan ke arah perubahan ini.

Pola pembelajaran perlu kepada perubahan, namun senario ini tidak begitu menyerlah dalam pendidikan Islam Negeri Johor, kaedah pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru agama Kerajaan Negeri Johor adalah bercorak tradisional. Penulisan oleh Azlin Elias and Nasrul Hisyam Nor Muhamad (2017), mendapati bahawa tahap penggunaan ICT oleh guru agama adalah lemah. Mereka juga kurang mempunyai kemahiran dan keupayaan menggunakan teknologi maklumat dalam pengajaran dan pembelajaran. Malahan guru agama itu sendiri mengakui bahawa kaedah yang sering mereka gunakan adalah teknik kuliah dan penerangan (Tamuri, Ismail and Jasmi, 2012). Dalam satu kajian lain oleh Noraini Omar, Mohd Aderi Che Noh (2014) pula mendapati guru agama lebih memberikan tumpuan terhadap aktiviti menghabiskan sukatan pelajaran untuk peperiksaan juga memilih cara yang mudah atau lama sebagai pendekatan mereka.

Selain daripada itu kelihatan proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru sekolah agama hanya menggunakan bahan pengajaran utama berbantuan kitab sahaja. Konsep kandungan isi pelajaran yang kompleks adalah sukar untuk diterjemahkan oleh pelajar. Ini adalah kerana tidak terdapat sokongan bahan atau alatan media lain yang membantu kefahaman para pelajar. Kajian oleh Jasmi and Tamuri (2011), mendapati daripada satu hingga sepuluh pilihan untuk menggunakan bahan bantu mengajar, pemilihan menggunakan komputer dan LCD, kertas mahjong, buku rujukan dan gambar adalah menduduki tempat ke lima hingga ke sepuluh berbanding kertas edaran, modul, dan buku teks yang menjadi pilihan utama guru agama Islam. Ini adalah kerana mereka beranggapan bahawa pembelajaran elemen amalan ini berkait rapat dengan pembelajaran menerusi teknik kuliah dan penerangan (Fakhrudin et al., 2013). Oleh itu suatu cadangan dikemukakan agar guru agama juga perlu mengikuti dan meyesuaikan pendidikan Islam selari dengan perkembangan semasa (Salleh, 2018). Apatah lagi tajuk Ibadah Haji khususnya Miqat ini memerlukan kepada pemahaman yang mendalam seperti membaca buku, perbincangan, inkuiri, pembelajaran formal, dan pembelajaran tidak formal (Khair, 2017).

Bertitik tolak dari kenyataan di atas, cara dan teknik yang dipilih oleh guru dalam memastikan keberlangsungan proses pembelajaran sudah semestinya mempunyai sebab dan alasan tertentu. Untuk menukar landskap pengajaran yang sekian lama menjadi tradisi kepada pembelajaran era terkini yang mendepani masa bukan suatu perkara yang mudah. Peralihan kepada sesuatu teknik dan cara yang baru merupakan suatu cabaran kepada para guru dari sudut sikap, kecekapan, motivasi, tekanan dan emosi serta komitmen. Kerana dengannya sejauh mana tindak balas dan rangsangan yang diberikan dapat membawa kepada suatu perubahan yang bermakna kepada para pelajar (Kamaruddin and Boon, 2020). Selain daripada itu jurang generasi dan jurang digital juga menjadi isu di mana jurang generasi melibatkan ilmu pengetahuan dan kemahiran guru terhadap teknologi digital. Ilmu dan kemahiran amat penting bagi memastikan kecekapan penggunaan teknik digital agar mempunyai kesan secara langsung terhadap pembelajaran Demeshkant (2020), manakala jurang digital pula dari sudut capaian kepada teknologi itu sendiri. Kedua-dua jurang ini telah mewujudkan keadaan ketidakmampuan dan ketidaksediaan guru untuk menggunakan sesuatu pembelajaran berbentuk digital ini. (Kurniawati,

Maolida and Anjaniputra, 2018). Zaki (2020) dalam penulisannya juga mendapati terdapat kekurangan terhadap kemahiran guru dalam menguruskan peranti dan juga aplikasi dalam talian. Intihanya, peluang membina pengalaman pembelajaran yang baru serta kepercayaan untuk meningkatkan motivasi pelajar tidak dapat dibentuk. (Smaragdina et al., 2020).

Walaupun kelihatan agak jauh ketinggalan dari sudut penerapan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran. Dengan keadaan semasa, penghijrahan kaedah pembelajaran sedang giat dijalankan. Segala alasan tidak lagi rasional dan perlu dibuktikan dengan tindakan.

1.2.2 Masalah Menguasai Tajuk Ibadah Haji Bab Miqat

Tajuk Ibadah merupakan tajuk yang memerlukan kepada penghayatan di samping teori dan praktikal untuk menjadikan pelajar lebih memahami apa yang sedang mereka pelajari. Pelajar perlu diberikan sekurang-kurangnya gambaran dan tunjuk cara bagaimana sesuatu ibadah itu dilakukan. Jika tidak pelajar hanya akan mengetahui dan menghafal sahaja isi kandungan yang diberikan dan akhirnya menjadikan mereka tidak faham serta bosan mempelajarinya (Bani Hidayat Mohd Shafie et al., 2010). Menurut Rafi and Bin (2018), pelajar juga hilang tumpuan, tidak suka untuk belajar dan akhirnya mengganggu kawan-kawan yang lain juga ada pelajar yang melakukan kerja-kerja sendiri yang tidak disuruh oleh guru. Tambahan pula dengan corak pembelajaran berfokuskan penggunaan buku teks semata-mata dan kebanyakan aktiviti yang dilakukan hanya secara individu (Osman et al., 2017).

Selain itu, perihal guru-guru untuk mengejar sukatan demi pencapaian akademik menjadikan setiap amalan yang memerlukan kepada penekanan dan kefahaman ini telah diabaikan (Hussin and Tamuri, 2017). Hal ini disokong oleh Siti Fatimah Salleh (2018), yang juga berpendapat bahawa guru Pendidikan Islam tetumpu pada masa yang ditetapkan untuk menghabiskan sukatan pelajaran disamping penggunaan bahan bantu mengajar yang tidak sesuai juga melaksanakan pembelajaran berpusatkan guru. Maka konsep-konsep ibadah sukar difahami dan dikuasai oleh pelajar. Bukan ini sahaja, terdapat juga masalah lain yang menjadi

penghalang kepada guru untuk menggunakan teknik yang berbeza dan baharu semasa mengajar, iaitu kekurangan kemudahan, peralatan dan persekitaran bilik darjah yang tidak kondusif (Ismail, 2018). Maka guru tidak dapat merangka strategi-strategi yang baru akibat kekangan ini. Jadi cara yang ada dikirakan terbaik asalkan sukatan dapat disampaikan.

Begitu juga tajuk Miqat Haji ini, untuk melaksanakan praktikal pada tajuk ini adalah agak sukar dan memerlukan kos yang tinggi, namun gambaran atau visual dapat membuka minda pelajar untuk memahami apa yang disampaikan berbanding hanya dengan membaca tajuk dari dalam kitab yang tiada langsung gambaran dan contoh diberikan. Tidak semua pelajar dapat memahami apa yang dibaca dan dilihat dengan mudah. Menurut Mohd Romei Ngah (2016), daya ingatan pelajar adalah tidak sama. Ada yang kuat dan ada yang lemah. Bukan itu sahaja, tambahan oleh Hussin and Tamuri (2017) telah menyatakan bahawa pengetahuan sedia ada pelajar juga berbeza. Maka di sini, kaedah pelajar belajar itu perlu dinilai dan diambil berat disamping strategi yang digunakan oleh guru sebagai suatu cara untuk memberikan kefahaman kepada mereka. Bagi kebanyakan guru tajuk Miqat haji ini merupakan satu tajuk yang di anggap tidak penting dan kurang diberi penekanan kerana dikira sebagai tidak berkaitan dengan kehidupan pelajar semasa. Penumpuan adalah terhadap perkara fardhu seperti solat adalah lebih utama kerana dianggap penting dalam kehidupan seharian mereka (Fakhrudin et al., 2013).

Berdasarkan laporan analisa peperiksaan Sijil Darjah Enam dari tahun 2016 hingga 2018, pencapaian untuk tajuk Ibadat di Sekolah Agama Sri Mahkota ini hanya pada 19 peratus sahaja yang mendapat gred A iaitu 10% (2016 dengan jumlah calon peperiksaan seramai 31 orang), 9% (2017 dengan jumlah calon peperiksaan seramai 33 orang), dan 0% (2018 dengan jumlah calon seramai 51 orang). Walaupun keseluruhan tajuk meliputi peratusan ini, tetapi tajuk Miqat Haji juga merupakan salah satu daripada sukatan yang dipelajari oleh para pelajar dan menyumbang kepada peratusan markah mereka. Statistik pencapaian peratusan peperiksaan Sijil Darjah Enam ini adalah rendah. Salah satu faktor yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran adalah pencapaian pelajar. Dalam paparan pencapaian yang diberikan beremungkinan hal ini adalah berpunca dari segi kefahaman yang rendah oleh para

pelajar Ramadhani (2018) terhadap tajuk-tajuk yang dipelajari kerana hanya menerima isi kandungan dan rujukan daripada satu bahan sahaja iaitu Kitab Pendidikan Ibadat darjah 6 dan corak pembelajaran adalah bersifat tradisional.

Tambahan sedikit media baru seperti visual, animasi, grafik, audio, dan video akan dapat meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar. Pelajar perlu didedahkan dengan pelbagai teknik baru bagi memudahkan pemahaman mereka. Segala pendekatan dan kaedah yang diperbaharui pasti dapat meningkatkan kualiti pembelajaran guru disamping motivasi pelajar (Johari, 2016). Kajian oleh Hat et al., (2014), telah mendapati penggunaan animasi untuk mata pelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan pencapaian pelajar dan saranan agar penggunaan animasi ini diperluaskan untuk kesemua tenaga pengajar kerana kesan dari animasi itu telah dapat dibuktikan. Bukan sahaja untuk mata pelajaran bahasa Arab, bahan-bahan berasaskan multimedia seperti animasi ini dikatakan sesuai untuk menunjukkan sesuatu perlakuan ibadat seperti solat, wuduk dan haji kerana ianya menjelaskan situasi melalui gambaran atau visual yang dipaparkan disamping pegulangan yang dapat dilakukan oleh pelajar sehingga mereka benar-benar menguasai sesuatu tajuk yang dipelajari (Salleh, 2018). Apatah lagi tajuk-tajuk yang bersifat abstrak dan sukar difahami pelajar melalui penerangan semata-mata seperti tajuk miqat haji ini. Penggunaan gambaran kartun yang dipaparkan juga dapat meningkatkan motivasi para pelajar, mereka akan menjadi lebih mudah faham dan seronok untuk belajar (Norul Haida Redzuan, Normarini Norazan, 2019). Kesannya, pelajar mudah faham dan tugas guru menjadi lebih mudah dan berkesan.

Kesimpulannya, guru perlu lebih aktif dan berdaya saing dalam mencipta suasana pembelajaran yang baharu kepada para pelajar dengan menggunakan media-media dan sumber bahan yang terkini selari dengan kepesatan teknologi kini. Istilah guru sahaja sebagai penguasa dan pelajar sebagai penerima semata-mata tidak lagi relevan dan memerlukan kepada perubahan. Multimedia seperti animasi ini dapat menghangatkan dan menghidupkan suasana pembelajaran guru (Zulazizi and Nawi, 2020). Ciptalah kelainan untuk meraih tumpuan dan akhirnya kefahaman pelajar agar setiap isi pembelajaran yang disampaikan itu bermakna dalam kehidupan mereka.

1.3 Pernyataan Masalah

Usaha untuk memperkenalkan pembelajaran digital di sekolah agama kerajaan Negeri Johor adalah sangat wajar dan relevan. Namun kelihatan pembelajaran tradisional masih menjadi pilihan utama dan lebih meluas digunakan oleh guru dan pelajar menerima pengetahuan secara sehalu, apatah lagi menerima pendidikan berkaitan penggunaan teknologi di sekolah. Kesannya pengajaran menjadi pasif (Fauziah Md Jaafar, Rafisah Osman, 2017). Lebih-lebih lagi guru agama yang sering dikaitkan dengan kaedah ceramah dan syarahan.

Rentetan daripada itu, pembelajaran berasaskan multimedia merupakan cabang pembelajaran digital tetapi guru lebih selesa menggunakan satu media utama sahaja dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran iaitu Kitab yang dibekalkan oleh pihak Jabatan Agama Islam Johor. Pembelajaran berpusatkan guru lebih menjadi pilihan tanpa menghiraukan kefahaman dan keupayaan pelajar. Ini adalah kerana penggunaan teknologi dan alatan BBM masih kurang digunakan (Fakhrudin et al., 2013). Pembelajaran seperti ini bersifat sehalu dan akan mendatangkan kebosanan disamping mengurangkan minat pelajar jika tidak dirancang dengan baik (Jasmi and Tamuri, 2011). Akhirnya motivasi pelajar menjadi rendah dan menganggap suatu topik itu sukar untuk dipelajari. Bukan itu sahaja, pelajar juga tidak berpeluang meneroka sendiri pembelajaran melalui potensi yang mereka miliki (Cabaran, Dato and Halim, 2017).

Animasi mampu menarik minat pelajar untuk menguasai sesuatu tajuk menurut Hat, Sha'ari and Abdul Hamid (2013) dan memudahkan kefahaman mereka (Stadlinger et al., 2021). Dengannya, pelajar berpeluang untuk belajar secara terbuka dan bebas disamping bimbingan daripada guru (Min, 2020). Pelajar juga dapat membentuk kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif dan belajar dengan mudah (Yakob et al., 2020). Selain itu motivasi pelajar dari sudut perhatian, keyakinan dan kepuasan juga akan timbul Stadlinger et al., (2021) dan akhirnya pencapaian pelajar

dapat ditingkatkan disamping mewujudkan perubahan tingkah laku yang positif (Rozikin, Jaman and Gumelar, 2020).

Berdasarkan keperluan memperkasakan bidang Pendidikan Islam digital. Oleh itu pembinaan elemen animasi di dalam pengajaran dan pembelajaran ibadah haji tajuk miqat. Penyelidik berpendapat perlunya ada kajian sebegini untuk membantu para guru merubah teknik pengajaran dan corak pembelajaran guru disamping dapatan kajian boleh dijadikan rujukan bagi pihak Jabatan Agama Islam Johor dalam melaksanakan Johor Pendidikan Islam Digital (JPID) pada masa akan datang dengan mewujudkan lebih banyak lagi bahan-bahan teknologi yang lebih efektif dan berkesan dalam membantu guru menyampaikan ilmu disamping membawa perubahan yang dramatik terhadap perkembangan emosi, intelek, rohani dan jasmani pelajar.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian ini telah ditetapkan seperti berikut:

- (a) Mereka bentuk dan membangunkan animasi pembelajaran Miqat Haji untuk memberi kefahaman kepada pelajar darjah 6 menerusi teori pembelajaran konstruktivisme (Piaget, 1976) dan ciri-ciri animasi berkomputer (John Whitney, 1960).
- (b) Menguji keberkesanan pembelajaran animasi digital dalam meningkatkan kefahaman pelajar darjah 6 bagi tajuk Miqat Haji.
- (c) Mendapatkan pandangan murid tentang animasi pembelajaran Miqat Haji yang telah dibangunkan.
- (d) Mendapatkan pandangan guru tentang animasi pembelajaran Miqat Haji yang telah dibangunkan

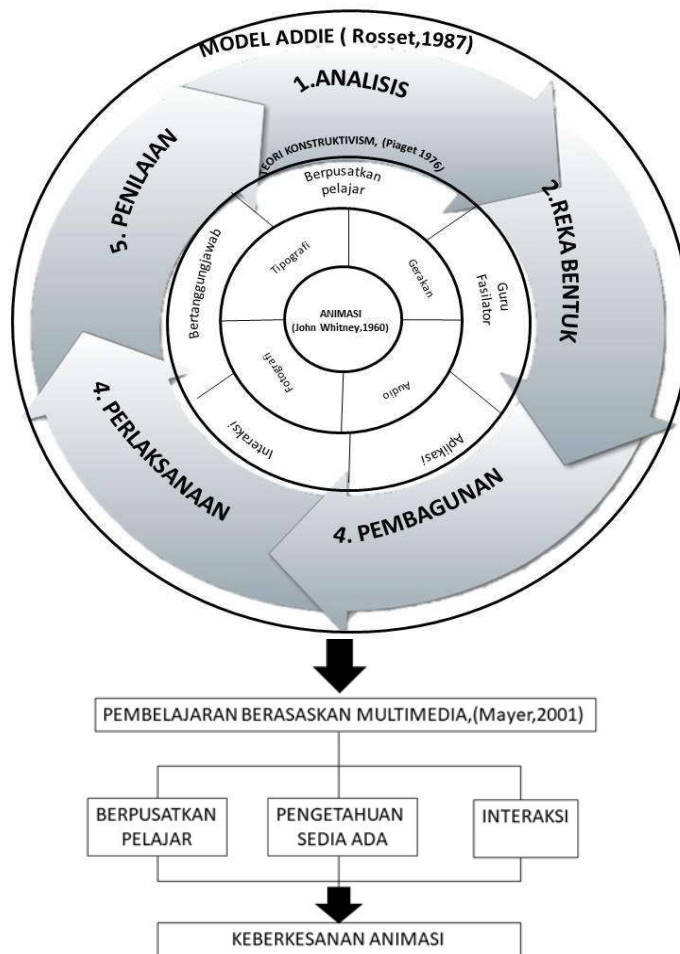
1.5 Persoalan Kajian

- (a) Bagimanakah keberkesanan pembelajaran animasi digital dalam meningkatkan kefahaman pelajar darjah 6 bagi tajuk Miqat Haji.
- (b) Apakah pandangan murid tentang animasi pembelajaran Miqat Haji yang telah dibangunkan.
- (c) Apakah pandangan guru tentang animasi pembelajaran Miqat Haji yang telah dibangunkan?

1.6 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan satu bentuk kerangka yang menerangkan secara ringkas bentuk kajian, hala tuju kajian, format kajian dan peringkat atau fasa dalam kajian dan ianya diibaratkan peta kepada sesuatu kajian di mana hubungan suatu variabel atau idea utama dapat diperlihatkan melalui grafik yang dipaparkan sebagai suatu panduan dan hala tujuan kajian itu dilakukan (Talib, 2013).

Kerangka konsep ini memberi penekanan terhadap keberkesanan media animasi dalam pengajaran dan pembelajaran di SAKNJ. Tahap ini diukur melalui penglibatan pelajar dan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan animasi yang telah dibangunkan. Pembangun terus menetapkan objektif kajian yang diperoleh pada akhir nanti. Setelah itu, teori pembelajaran konstruktivisme di pilih bagi menjalankan kajian dengan pelajar mendapat maklumat baru mengenai pembelajaran Miqat Haji dengan menggabungkan maklumat sedia ada menerusi animasi yang akan dibangunkan. Setelah itu, interaksi sosial juga dapat diwujudkan ketika menggunakan animasi bersama rakan-rakan dan guru. Maka untuk tujuan ini Model ADDIE telah dipilih sebagai panduan dan pelaksanaan pembangunan animasi ini. Akhirnya nanti akan diuji kepada responden dan dianalisis bagi menentukan objektif kajian tercapai ataupun tidak. Kesimpulan akan diperolehi daripada data-data yang telah diperolehi yang menyokong terhadap keperluan kepada kajian ini. Kerangka konsep bagi kajian ini adalah seperti Rajah 1.1 berikut:



Rajah 1.1 Kerangka Konsep

Teori konstuktivisme (Piaget, 1976), menyatakan bahawa seseorang individu itu sentiasa membina pengetahuan melalui interaksi dan persekitarannya dan pengetahuan tersebut terbina di dalam minda mereka sebagai suatu kesan yang berlaku. Maka pengajaran guru perlu berdasarkan kepada pengetahuan sedia ada pelajar melalui pelbagai cara dan strategi termasuklah penggunaan media pembelajaran yang membolehkan pelajar meneroka maklumat yang ada untuk membina pengetahuan yang baru disamping mengukuhkan pengetahuan sedia ada mereka (Sidek, 2012).

Dalam pada masa yang sama, teori pembelajaran ini juga dijadikan panduan dan kaedah untuk guru melaksanakan proses pembelajaran berasaskan multimedia ini agar lebih strategi dan teratur. Konstruktivisme, lebih menekankan kepada peranan

pelajar untuk memahami penyampaian maklumat oleh guru di mana pelajar menjadi lebih aktif dan membina pengetahuan mereka sendiri daripada menerima sahaja apa yang disampaikan oleh guru. Maka penggunaan bahan berbentuk animasi mampu memberi ruang untuk pembelajaran seperti ini berlaku. Pelajar diberikan peluang untuk mengawal suasana, masa dan gaya pembelajaran mereka sendiri dengan pantauan dan bantuan guru. Segala maklumat lebih mudah dicapai melalui pelbagai cara dan hubungan yang dibina. Semakin banyak hubungan dan interaksi yang dilakukan maka kepelbagaian pendapat akan diperolehi dan memudahkan pemahaman kepada pembelajaran.

Maka, teori ini dapat mengukuhkan keperluan dan keberkesanan pembelajaran berasaskan multimedia melalui ciri-ciri animasi serta kepentingannya dalam membantu sistem pendidikan kini. Perintis utama dan penerima gelaran bapa kepada animasi berkomputer terawal merupakan John Whitney sekitar tahun 1960. Beliau adalah pelopor kepada Motion Graphic (grafik gerakan) iaitu suatu animasi berkomputer yang dihasilkan menggunakan gerakan masa daripada bingkai ke bingkai yang telah ditetapkan dalam animasi. Selain itu, bagi mencapai hasil yang terbaik gabungan tipografi dan fotografi juga sangat penting dan perlu ada. Audio atau muzik juga dikatakan dapat menyumbang kepada kesan yang lebih baik lagi untuk suatu gerakan visual yang dilakukan (Setiawan and Si, 2017). Menurut Wijaya (2021), tipografi adalah suatu ilmu berkaitan huruf dan bagaimana bentuk dan jenisnya berperanan dalam menarik reaksi mereka yang melihatnya. Manakala fotografi merupakan suatu media berbentuk visual atau gambar yang mampu menterjemahkan sesuatu perkara kepada lebih mudah difahami (Prasetyo and Tegal, 2018). Banyak karya grafik John Whitney ini menggunakan komputer dan yang paling popular ialah grafik gerakan (Carlson, 2017).

Akhirnya pada awal tahun 1960 inovasi grafik digital telah berkembang dan semakin banyak penggunaan komputer termasuklah reka bentuk grafik. Keupayaan animasi komputer tidak dapat dinafikan lagi dan terus berkembang menguasai media sehingga hari ini termasuklah dunia pendidikan (MasterClass, 2020). Beliau juga berpendapat bahawa komputer merupakan instrumen grafik yang dinamik dan bukan mudah untuk dilakukan pada waktu itu. Penghasilan satu gambar memerlukan

tempoh masa kepada 3 hingga 6 saat dan perlu melalui kadar 24 bingkai sesaat sehinggalah perkembangan komputer dapat membantu meringankan tugas kreatif beliau dan harapannya dapat membantu memudahkan tugas manusia masa akan datang.

Pembelajaran berasaskan multimedia itu sendiri adalah medium rangkaian teknologi yang terlibat dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahagian jangkauan dapatan penyelidikan menjelaskan bahawa penggunaan animasi berkomputer di dalam tajuk Miqat Haji yang cuba di capai hendaklah berkait dengan keberkesanan dalam melestarikannya kepada pelajar darjah 6 di sekolah agama kerajaan Negeri Johor. Merujuk kepada rajah 1, untuk mengukuhkan keterlibatan pelajar dan sebagai alat yang dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian isi kandungan tajuk, tahap keberkesanan dan kefahaman perlu diukur dan sudah pasti perlu diteliti dari pandangan pelajar dan guru.

1.7 Skop Kajian

Kajian akan meninjau berkaitan tahap keberkesanan animasi dalam membantu proses pembelajaran pelajar dan pengajaran guru dalam melestarikan pendidikan abad ke-21 ini di Sekolah Agama Kerajaan Negeri Johor dalam Daerah Kota Tinggi kawasan zon 2, Sedili.

Terdapat sebuah insituti yang dipilih dan institusi tersebut adalah Sekolah Agama Kerajaan Johor. Untuk kajian ini skop kajian tertumpu hanya di Daerah Kota Tinggi dalam kawasan zon 2 dan responden adalah dalam kalangan murid guru-guru dari sekolah berkenaan yang dipilih.

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian ini mempunyai beberapa kepentingan. Di antaranya ialah kepada:

1.8.1 Pelajar Darjah 6 SAKNJ

Kajian ini adalah penting kepada pelajar darjah 6 di sekolah Agama Kerajaan Negeri Johor. Melalui dapatan kajian, penyelidik akan dapat mengetahui sejauh mana ilmu pengetahuan pelajar darjah 6 berkaitan pembelajaran Ibadah tajuk Miqat haji melalui pembelajaran digital khususnya pembelajaran berasaskan multimedia terutama penggunaan animasi dalam membantu proses pengajaran dan pembelajaran serta keberkesanannya kepada kefahaman pelajar sebagai wadah teknologi digital dalam pendidikan. Ini juga dapat membuktikan peranan teknologi yang menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih lancar dan efisien.

Selain dari itu, konsep sebenar pengetahuan dan kemahiran yang perlu dalam pelaksanaan berbantuan animasi dapat difahami. Kesedaran darinya pula dapat membantu pelajar untuk bersiap sedia meraih seberapa banyak ilmu dan sentiasa bersiap sedia terhadap perubahan pola pembelajaran kerana manfaatnya daripadanya amatlah besar kepada mereka. Ini meliputi aspek pencarian bahan, persembahan dan penggunaannya samada di dalam bilik darjah ataupun di luar. Ianya sebagai satu langkah untuk menjadikan ruang pembelajaran lebih seronok, interaktif dan bermakna apabila pelajar dan guru dapat berkongsi, berinteraksi dalam suatu perkara di samping pelajar lebih kreatif dan kritis. Selain itu, pelajar turut mengetahui setiap perkara yang perlu dilakukan dan dipersiapkan untuk menjalani proses pembelajaran digital ini dari sudut pengetahuan, kemahiran, cabaran dan lain – lain.

Maka akhirnya, penyelidik dapat mengesan dan mengelak daripada sebarang kesilapan penggunaan teknologi terhadap proses pembelajaran pelajar. Disamping itu penambahbaikan dan tindakan yang sewajarnya boleh dilakukan bagi memastikan guru – guru Agama Johor menggunakan medium teknologi digital seperti animasi ini sebagai pemudah cara dalam menyalurkan ilmu kepada para pelajar.

1.8.2 Sekolah Agama Kerajaan Johor

Kajian keberkesanan animasi terhadap pengajaran dan pembelajaran memberikan kesan kepada sekolah, terutamanya sekolah yang melaksanakan proses

pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi digital. Ini adalah kerana pendidikan semasa kini adalah lebih terarah kepada teknologi digital, dan dalam pada masa yang sama sesi pengajaran bagi mata pelajaran pendidikan Islam adalah sukar untuk dilaksanakan kerana masih lagi menggunakan kaedah tradisional.

Sekolah perlu menukar landskap pendidikan warisan kepada perubahan walaupun mungkin berperingkat demi peringkat kerana impaknya teknologi digital seperti pembelajaran atas talian ini amat besar kesannya. Ini telah teruji seluruh dunia dan hasilnya menunjukkan bahawa sesebuah sekolah itu tidak mungkin dapat mengelak atau lari dari menghadapi cabaran era pendidikan teknologi digital kini. Mahu atau tidak, arus perubahan ini perlu direntasi dengan pelan perancangan dan tindakan yang terancang dan sistematik, agar sekolah agama Kerajaan Johor ini mampu membuktikan kualitinya di mata masyarakat dengan keberhasilan produk yang berkualiti dari sudut duniawi dan ukhrawi.

Pelajar era kini lebih tertumpu kepada sesuatu yang baru apatah lagi berkenaan dengan teknologi digital terkini. Pelajar lebih gemar mengkaji sendiri dan guru hanya sebagai pemudah cara kepada mereka. Ini kelak menjadikan pelajar lebih positif untuk ke sekolah dan mempelajari sesuatu yang baru serta menyeronokkan.

Dengan penyampaian yang berkesan, prestasi sekolah dapat ditingkatkan. Maka sebagai seorang guru, persiapkan diri untuk melaksanakan proses pengajaran seiring perkembangan teknologi perlu dilengkapi dari masa ke semasa. Ini adalah bagi meningkatkan mutu penyampaian yang lebih berkualiti kepada pelajar sekaligus melahirkan pelajar yang mampu menguasai pelbagai ilmu.

1.8.3 Jabatan Agama Johor (Bahagian Pendidikan)

Jabatan perlu merangka pelan tindakan untuk meningkatkan tahap kesediaan guru – guru terhadap pembelajaran digital. Sama ada melalui penyediaan latihan – latihan yang berkaitan seperti ilmu pengkomputeran, penggunaan komputer, rangkaian komputer dan lain – lain ataupun berbentuk kursus – kursus. Ilmu dan kemahiran yang diperolehi dapat membantu guru – guru untuk lebih bersedia dan

meningkatkan motivasi untuk mengadaptasinya di bilik darjah ataupun mencari dan membina sendiri sumber bahan dan rujukan bagi memudahkan pembelajaran.

Selain itu, menyedari keperluan ini, jabatan juga perlu menyediakan prasarana yang bersesuaian ke arah mengintegrasikan penggunaan animasi di dalam proses pengajaran dan pembelajaran, sama ada dari segi peruntukkan kewangan, sistem rangkaian, data, ataupun peralatan dan bahan. Ianya sebagai suatu sokongan terhadap saranan pendidikan abad ke-21.

Untuk penerusan dan pengawalan, latihan – latihan berterusan dan pantauan perlu diadakan. Disamping itu kursus – kursus lanjutan disalurkan sehingga guru menguasai sepenuhnya ilmu pembelajaran digital ini dan mampu menggunakannya dengan berkesan. Ianya dapat memudahkan dan membantu tugas guru untuk melaksanakan pembelajaran atas talian di dalam pengajaran dan pembelajaran mereka dan menjadikan ruang pembelajaran lebih bermakna dan berkesan.

1.9 Definisi Istilah

Tujuan utama bahagian definisi ini adalah untuk memberi gambaran lebih jelas dan secara jitu tentang makna dan kefahaman beberapa istilah penting supaya pembaca tidak keliru dan memahami kajian dari pelbagai persepsi. Dalam sub topik ini, pengkaji mendefinisikan setiap perkataan yang kerap digunakan dalam kajian ini. Terdapat beberapa istilah-istilah yang telah digunakan bagi tujuan penulisan dalam kajian ini dan istilah yang dimaksudkan adalah seperti:

1.9.1 Keberkesanan

Keberkesanan merupakan suatu item dalam mengukur sesuatu prestasi (Mouzas, 2015). Menurut Commission (2013), keberkesanan merupakan suatu ukuran sejauh mana sesuatu perkara dapat dipenuhi ataupun suatu matlamat yang ingin dicapai itu dapat dipenuhi. Ianya juga dikaitkan dengan kekuatan untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan melalui kecekapan dan faktor yang lain (Wilson

et al., 2018). Dalam bidang pendidikan keberkesanan diukur apabila terdapatnya perubahan pada tingkah laku pelajar terhadap suatu strategi pengajaran yang dirancang oleh guru (Geoffrey Aondolumun Ayua, 2017). Selain itu, peningkatan kefahaman pelajar terhadap matapelajaran yang difahami juga terkait dengan keberkesanan dalam pendidikan (Zakaria and Zakaria, Ruslimi, Ismail, 2019).

Keberkesanan yang dimaksudkan di dalam penyelidikan adalah pengujian kepada suatu tahap proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan animasi oleh guru agama Negeri Johor di dalam pengajaran dan pembelajaran ibadah haji tajuk Miqat. Ianya menunjukkan sama ada animasi yang dibangunkan mampu memberikan kefahaman dan meningkatkan motivasi para pelajar.

1.9.2 Animasi

Menurut Baglama, Yucesoy and Yikmis (2018) animasi merupakan suatu proses umum dalam menghasilkan ilusi gerakan pada penonton daripada gambar pegun. Animasi dapat dikelaskan kepada tiga bentuk iaitu animasi klasik, animasi stop motion dan animasi digital dan masing-masing mempunyai cara tersendiri dalam penghasilannya (Shapi'i et al., 2020). Untuk itu, animasi dilihat sebagai suatu daya penarik yang dapat memotivasikan pelajar dalam mendapatkan maklumat dan membina pengetahuan baru daripada pengetahuan sedia ada mereka disamping pembelajaran dikawal oleh mereka sendiri (Zohedi, Ubaidullah and Fabil, 2017). Ianya dikatakan juga mampu memberikan impak yang besar terhadap kanak-kanak (Shapi'i et al., 2020). Oleh itu, animasi sangat afektif berbanding kaedah tradisional melalui pengalaman yang dapat menarik minat dan kemahiran sosial seseorang (Kellems et al., 2020).

Animasi yang dimaksudkan dalam penyelidikan ini adalah suatu ilusi yang dihasilkan daripada tajuk Miqat Haji melalui kaedah digital menggunakan perisian Animate CC 2018 bagi memberikan gambaran isi kandungan tajuk dengan lebih jelas dan mudah difahami oleh para pelajar disamping menimbulkan minat dan motivasi mereka untuk belajar terutama para pelajar darjah 6 di sekolah Agama Kerajaan Negeri Johor yang menerapkan ciri-ciri animasi grafik yang bergerak (motion) oleh

John Whitney 1940-1950. Gerakan grafik ini lebih mudah dilakukan melalui perisian-perisian yang dibekalkan seperti Adobe Flash atau Adobe Animate dan lain-lain dengan menggunakan komputer. Kesemua ini tidak lain dan tidak bukan adalah untuk memudahkan pereka bentuk menggabungkan video, teks, visual, dalam membina animasi. Unsur-unsur masa yang diterapkan juga dapat menghidupkan suatu kandungan yang bersifat statik.

1.9.3 Pembelajaran Ibadah, Miqat Haji

Pembelajaran ibadah haji berlaku sewaktu persiapan, semasa mengerjakan haji dan sehingga selesai kembali ke tanah air yang melibatkan pembelajaran formal dan tidak formal (Zulkifli Khair, 2008). Dengan mempelajarinya seseorang akan dapat menjaga emosi dan melatih nafsu manusia dan seterusnya dapat memahami hakikat ibadah yang dilakukan (Zohedi, Ubaidullah and Fabil, 2017). Teknik pembelajaran berbentuk falsafah dan fenomenologi merupakan salah satu teknik yang penting untuk membantu pelaku ibadah haji melaksanakan segala amalan-amalan yang dituntut supaya memperolehi haji yang mabrur. Manakala miqat pula merupakan satu cabang dari dalam pelaksanaan ibadah haji tersebut di mana pelaku mula menukar pakaian mereka dengan mengenakan pakaian ihram dan berniat melakukan ibadah haji atau umrah (Ibnu, 2019). Satu kaedah lain iaitu pembelajaran melalui gambar juga dilihat dapat meningkatkan kefahaman pelajar terhadap tajuk fiqh seperti ibadah ini (Ramadhani, 2018). Kesemua bentuk pembelajaran yang diwujudkan adalah tidak lain dan tidak bukan adalah untuk meningkatkan kualiti pendidikan kepada paras yang lebih baik dan efektif (Hamka, 2020).

Pembelajaran Ibadah tajuk Miqat Haji dalam kajian ini merujuk kepada satu silibus yang mata pelajaran wajib di dalam sekolah Agama Keajaan Johor dan tajuk ini dipelajari oleh pelajar darjah 6 sahaja. Pembelajaran ini memerlukan pelajar memahami tatacara pelaksanaan Ibadah Haji secara asas dan Miqat Haji merupakan salah satu daripadanya. Pembelajaran ini ditekankan sebagai pengenalan awal tajuk kepada generasi muda dalam memahami dan menggambarkan keadaan pelaksanaan Miqat Haji dan seterusnya ibadah wajib yang merupakan rukun ke- 5 bagi umat Islam.

1.9.4 Sekolah Agama Kerajaan Negeri Johor

Menurut Kamarul Azmi Jasmi (2015), sejak abad ke-19, Kerajaan Johor merupakan negeri yang menempatkan pendidikan Islam kepada pembentukan modal insan rakyat sebagai keutamaan di mana telah berjaya menyediakan kemudahan sekolah yang meyeluruh kepada semua anak negeri. Jabatan Agama dan Pelajaran ini telah ditubuhkan semenjak tahun 1895 oleh Yang Dipertua Jabatan Agama dan Pelajaran yang pertama namun dirombak dengan Penubuhan Jabatan Pelajaran yang dikenali sebagai Jabatan Agama Islam Negeri Johor (Rahman, 2017).

Di dalam kajian ini, Sekolah Agama Negeri Johor yang dimaksudkan ialah tempat di mana terdapatnya sistem pendidikan agama Islam dibawah pentadbiran dan pengurusan Kerajaan Negeri namun dilaksanakan oleh Bahagian Pendidikan Jabatan Agama Islam Johor. Walau bagaimanapun kajian ini difokuskan hanya di daerah Kota Tinggi dalam kawasan Zon 2 sahaja.

1.10 Penutup

Keseluruhan Bab ini adalah memfokuskan hal berkaitan pendidikan era globalisasi kini. Penggunaan pembelajaran digital seperti pembelajaran berasaskan animasi oleh guru agama Johor adalah amat perlu bagi melestarikan bidang pendidikan terutama sekali di dalam arus pendidikan Islam. Kajian ini bertujuan untuk membangunkan satu animasi pembelajaran dan menilai keberkesanannya dalam mempelajari tajuk Miqat Haji bagi pelajar darjah 6 di Sekolah Agama Kerajaan Johor.

Di samping itu, bab ini juga, menghuraikan secara terperinci berkaitan objektif dan keperluan kajian ini dilakukan berkisar kepada permasalahan atau isu yang ingin dikaji. Ini kerana persepsi yang ingin dikaji itu mempunyai implikasi terhadap sistem Pendidikan agama Islam Kerajaan Negeri Johor dalam meningkatkan sistem pendidikan setaraf dengan pendidikan global kini.

Sememangnya tugas guru semakin mencabar dan persediaan menghadapinya perlu di ambli kira. Ini kerana jika guru – guru tidak mempunyai persiapan yang mampan dan jitu, segalanya pasti akan ketinggalan jauh ke belakang. Kesannya bukan sahaja kepada taraf pendidikan itu sahaja, bahkan kepada generasi yang mendatang. Sekiranya guru – guru agama Johor ini tidak diubah, dipertingkatkan dan dipersiapkan dengan ilmu dan kemahiran yang terkini dalam dunia pendidikan berteknologi digital kini, maka mereka tidak mampu bersaing dan akhirnya produk yang bakal dihasilkan juga belum pasti berkualiti dan boleh digunakan. Bukan itu sahaja, sokongan dan bantuan daripada luar seperti sokongan ibu bapa dan jabatan berkaitan amat diperlukan sebagai pemangkin untuk sekolah mencapai wawasan, misi dan visi yang telah digariskan. Tanpa sokongan dan dorongan mereka ini juga amat mustahil untuk warga pendidik dan sekolah bergerak sendiri dan mencapai objektif yang disasarkan.

Maka, pembelajaran melalui animasi ini mempunyai perkaitan dengan masa hadapan dan kemampuan untuk membentuk dan merubah insan. Pembentukan adalah dari segi peribadi, akhlak, dan akidah. Perhatian yang serius perlu diberikan agar guru dan sekolah mencapai kejayaan dalam bidang yang diterajui olehnya dan pelajar itu sendiri mencapai kesempurnaan dalam hidup mereka.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman, H. H. (2011) 'Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Kartun Dalam Transformasi', Ukm.Edu.My, pp. 129–140.
- Abdullah, S. A. Y. (2016) 'Elemen Dakwah dalam Siri Animasi Ummi: Ceritalah pada Kami Siti Aisyah Yap Abdullah', Jurnal Usuluddin, 44, pp. 85–116.
- Ahmad, M. and Mansha, M. (2019) 'The Effectiveness of the Use of Cartoons in Teaching English to the Children of Grade 5 : An Experimental Study', (December).
- Akhyar, M. (2018) 'Development of Motion Graphic Animation Video in Elementary School', 165(Iccsr), pp. 121–125.
- Alawiy, A. (2020) 'UMRAH: Panduan Ibadah Umrah Praktis Lahir Batin', in ISBN 978-623-235-111-0. Genta Group Production, p. 123.
- Alphonse, S. and Mwantimwa, K. (2019) 'Students' use of digital learning resources: diversity, motivations and challenges', Information and Learning Science, 120(11–12), pp. 758–772.
- Amali, L. N., Zees, N. and Suhada, S. (2020) 'Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media', 2(1).
- Amanee Abdul Hai, Ahmad Zaki Amiruddin, Ahmad Abdul Rahman, W. A. A. W. D. (2020) 'Penggunaan Aplikasi Web 2.0: GoAnimate.Com dalam Aktiviti Pembelajaran Bahasa Arab di Universiti Malaysia Kelantan', 1, pp. 11–17.
- Angganingrum Shinta Hapsari, M. H. G. dan R. (2019) 'European Journal of Educational Research', 8(4), pp. 1245–1255.
- Apriani, N., Paramita, A. and Handayani, S. D. (2020) 'PERANCANGAN APLIKASI M-LEARNING SENI BUDAYA DAN', 01(01), pp. 81–86.
- Arief Salleh B. Rosman & Salmiah Binti Mohd Jupri (2015) 'Kepentingan Mempelajari Dan Menguasai Ilmu Fikah Menurut Al-Hafiz Al-Khatib Al-Baghdadi Dalam Kitab Al-Faqih Wa Al-Mutafaqqih'.
- Ashiong Parhehean Munthe, D. H. (2019) 'Pendidikan karakter bagi anak usia dini melalui buku cerita bergambar', pp. 98–111.
- Astro Awani (2017) 'Johor akan perkenal sistem pendidikan agama moden'.
- Ayob, A. M. (2006) 'Bab empat metodologi kajian 4.0', pp. 126–153.

- Azar, A. S., Haslinda, N. and Tan, I. (2020) 'The Application of ICT Techs (Mobile-assisted Language Learning , Gamification , and Virtual Reality) in Teaching English for Secondary School Students in Malaysia during COVID-19 Pandemic', 8, pp. 55–63.
- Azlin Elias, Z. and Nasrul Hisyam Nor Muhamad (2017) 'Persepsi Guru dan Tahap Pelaksanaan Aktiviti Rutin Merentasi Kurikulum Di Sekolah Agama Negeri Johor', 1(2), pp. 113–123.
- Baglama, B., Yucesoy, Y. and Yikmis, A. (2018) 'Using animation as a means of enhancing learning of individuals with special needs', TEM Journal, 7(3), pp. 670–677.
- Bakkum, M. J., Tichelaar, J., Wellink, A., Richir, M. C. and van Agtmael, M. A. (2019) 'Digital Learning to Improve Safe and Effective Prescribing: A Systematic Review', Clinical Pharmacology and Therapeutics, 106(6), pp. 1236–1245.
- Bani Hidayat Mohd Shafie, Nor Hayati Fatmi Talib, Mohd Huzairi awang@Husain, Hajarul Bahti Zakaria, Nabirah Kassim and Ab.Halim Tamuri (2010) 'Strategi teknik demonstrasi dan pemerhatian terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran ibadat pendidikan Islam KBSM di surau sekolah', International Conference on Learner Diversity (ICELD) 2010, (October), pp. 50–57.
- Bergdahl, N., Nouri, J., Fors, U. and Knutsson, O. (2020) 'Engagement, disengagement and performance when learning with technologies in upper secondary school', Computers and Education. Elsevier Ltd, 149(August 2019), p. 103783.
- Borhan, M. T., Saleh, S., Li, A. T. S. and Ong, E. T. (2020) 'Readiness in implementing student-centred learning (SCL): An insight to developing a problem-based learning (PBL) module', Universal Journal of Educational Research, 8(1), pp. 119–126.
- Brandão, J. A. (2015) 'Motion Graphics Ergonomics : Animated Semantic System , for Typographical Communication Efficiency', 3(Ahfe), pp. 6376–6379.
- Cabaran, H. D. A. N., Dato, P. and Halim, A. (2017) 'Pendidikan Abad ke 21 Dalam Kepelbagaian Budaya : Cabaran dan Harapan Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS) Bahagian Pendidikan Islam ', (September).
- Carina, R. (2019) 'Penggunaan huruf Dkoratif dalam tipografi kinetis', pp. 17–32.

- Carlson, W. E. (2017) *Computer Graphics and Computer Animation: A Retrospective Overview*.
- Chan, C. K. Y. (2020) 'Use of animation in engaging teachers and students in assessment in Hong Kong Innovations in Education and Teaching International Use of animation in engaging teachers and students in assessment in Hong Kong higher education', (April).
- Chun, R. S. (2017) *Adobe Animate CC Classroom in a Book*.
- Chung, M., Ching, H., Fam, H., Ping, L., Guru, P., Tun, K., Razak, A., Datuk, J., Musa, M., Samarahan, K., Kebangsaan, S. and Bandar, D. (2018) 'BAHASA MELAYU TAHUN DUA', pp. 366–374.
- Coiado, O. C., Yodh, J., Galvez, R. and Ahmad, K. (2020) 'How COVID-19 Transformed Problem-Based Learning at Carle Illinois College of Medicine', *Medical Science Educator*, 30(4), pp. 1353–1354.
- Commission, P. (2013) 'On efficiency and effectiveness : some definitions', (May).
- Damşa, C. and Lange, T. de (2019) 'Student-centred learning environments in higher education', *Uniped*, 42(01), pp. 9–26.
- Demeshkant, N. (2020) 'Future academic teachers' digital skills: Polish case-study', *Universal Journal of Educational Research*, 8(7), pp. 3173–3178.
- Dzakwan, N. (2020) 'Konsep, desain, perbandingan kelebihan dan kekurangan, implikasi dari media pembelajaran animasi', (May), pp. 8–11.
- Editing, G. I. and Program, C. (2013) 'Introduction to Photoshop', p. 5748.
- Efendi, N. M. (2019) 'Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)', *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), p. 173.
- Eke, A. and Usta, G. (2016) 'Global Journal of Arts Education', *Education*, 6(1), pp. 11–19.
- Faizal Amin Nur Yunus, Nabilah Abdul Suki, Jamil Abd Baser, Saiful Hadi Masran, M. F. M. & M. B. R. (2016) 'Kesahan Dan Kebolehpercayaan Instrumen Kompetensi Pengajar Tvet Terhadap Pengajaran Teknikal Berdasarkan PeAbdul Suki, Jamil Abd Baser, Saiful Hadi Masran, Mohd Fairuz Marian & Mohd Bekri Randekatan Model Rasch', (3).
- Fakhruddin, F. M., Alwi, N. H., Hamzah, A., Bahasa, J. P. and Sains, J. P. (2013) 'Pemahaman Dan Pengalaman Guru Pendidikan Islam Menerapkan Elemen Amalan Dalam Pengajaran', 1(1), pp. 1–16.

- Fang, J., Hu, J., Wang, F., Yan, C. and Zhang, H. (2021) 'Can Motion Graphic Animation About Snakes Improve Preschoolers ' Detection on Snakes? A Study of Inattentional Blindness', 11(January), pp. 1–8.
- Fatin, N., Che, S., Farakhanna, N., Rusli, M., Shaari, R. and Nallaluthan, K. (2021) 'Oj-TP Persepsi Pelajar terhadap Aplikasi Multimedia Interaktif dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Abad ke-21 Students ' Perceptions of Interactive Multimedia Applications in the 21st Century Teaching and Learning Process', 1, pp. 15–24.
- Fauziah, S., Amin, M., Sharif, S., Madjapuni, M. N. and Mariappan, M. (2020) 'Implementasi Model ADDIE dalam Pembangunan Modul Robot M-Solat', 2(1).
- Feida Noorlaila Isti'adah, M. P. (2020) TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN. Edited by M. P. Permana, Rahmat. Edu Publisher.
- Geoffrey Aondolumun Ayua (2017) '(Pdf) Effective Teaching Strategies', (December).
- Hafizul (2017) 'METODOLOGI KAJIAN'.
- Hamka (2020) 'Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning dalam meningkatkan pemahaman manasik haji peserta didik kelas x smk amsir l parepare'.
- Hanim Binti Paimin, N. A. G. (2012) 'Pelaksanaan pembelajaran berpusatkan pelajar di jabatan perdagangan'.
- Haron, N. binti M. A. & Z. (2010) 'Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Kartun Dalam Kelas Kimia Norliyana binti Md.Aris & Zolkepli Haron Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi Selangor', pp. 1382–1396.
- Hartney, N., Dooley, D. and Nagle, C. (2021) 'Using animation to teach breastfeeding physiology: a proof of concept study', International Breastfeeding Journal. International Breastfeeding Journal, 16(1), pp. 1–9.
- Hat, N. C., Hafes, S., Fauzi, M. and Hamid, A. (2014) 'IMPLEMENTASI ANIMASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB', pp. 1–12.
- Hat, N. C., Sha'ari, S. H. and Abdul Hamid, M. F. (2013) 'Persepsi pelajar terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran bahasa arab', Jurnal Teknologi (Sciences and Engineering), 63(1), pp. 25–29.

- Hayat, F. and Faletahan, U. (2021) 'Acitya : Journal of Teaching & Education', 3(1), pp. 44–53.
- Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, S. I. and Reiss, K. M. (2020) 'The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis', *Computers & Education*. Elsevier Ltd, 153(April), p. 103897.
- Hussin, N. H. and Tamuri, A. H. (2017) 'Kepercayaan Isi Kandungan Pengajaran Ibadat Dalam Kalangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam', *Jurnal Sultan Alauddin Sulaiman Shah*, 4(2), pp. 78–89.
- Ibnu, H. (2019) 'Studi Fiqh Ibadah Haji Dengan Pendekatan Filosofis Dan Fenomenologis', *Prosiding Seminar Nasional Prodi Pai ...*, pp. 23–30.
- Ibrahim, D. H. Z. binti H. (2018) 'Manasik Haji Wanita: Ihram dan Talbiyah', pp. 1–14.
- Iii, B. A. B. (2017) 'Bab iii ikhtilaf hukum ibadat haji mengikut pendapat fuqaha mazhab 3.1', pp. 87–169.
- Intan Nur Firdaus Muhammad Fuad1, K. N. M. A. and M. S. A. W. (2020) 'Bantuan Pembelajaran Mengenal Warna Menggunakan Tipografi Bagi Kanak-Kanak Rabun Warna', 5(1), pp. 63–68.
- Iplih, M. (2018) 'Implementasi Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Haji dan Umrah Mata Pelajaran Fikih Kelas X Takhassus MA Ibnul Qayyim Putri Yogyakarta Tahun Pelajaran 2017 / 2018', 1(1).
- Ismail, D. (2018) 'DALAM KALANGAN GURU PELATIH PENGAJIAN AGAMA INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS DATO ' RAZALI ISMAIL', 1, pp. 45–65.
- Istianah, I. (2017) 'Hakikat Haji Menurut Para Sufi', *Esoterik*, 2(1), pp. 30–44.
- Jaelani, M. (2020) 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Upin Dan Ipin', *Fikrah : Journal of Islamic Education*, 4(1), p. 1.
- Jasmi, K. A. and Tamuri, A. H. (2011) 'Amalan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Malaysia', *Journal of Islamic and Arabic Education*, 3(1), pp. 59–74.
- Johari, N. S. (2016) 'Pendekatan dan kaedah pegajaran Ibadah Solat guru Pendidikan Islam menurut perspektif murid', 4(2), pp. 46–53.

- Journal, M. and Sciences, S. (2016) 'Pengenalan Rangkakerja Metodologi dalam Kajian Penyelidikan: Satu Kajian Literatur Abstrak Introduction to Methodology Framework in Research Study: A Literature Review Abstract Pengenalan', 1(1), pp. 17–24.
- Juppri Bacatong, Z. M. I. (2016) 'Aplikasi Model ADDIE dalam Pembangunan Modul Awal Literasi (Modul A-Lit) untuk Kanak-kanak TASKA', (October).
- Kahar, A. (2019) 'Pendidikan Ibadah Muhammad Hasbi Ash- Shiddieqy', Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam, 12(1), p. 20.
- Kamaruddin, Z. and Boon, Y. (2020) 'Challenges in integrating new teacher development program in schools: A systematic literature review', Universal Journal of Educational Research, 8(5 A), pp. 81–88.
- Kamarul Azmi Jasmi (2015) 'Perkembangan Pendidikan Islam dan Arah Tujunya dalam Memperkasakan Peradaban Melayu Johor', Persidangan Tamadun Melayu Johor: Johor Ke Arah Pusat Tamadun Melayu Serantau pada 11-13 November 2015 bertempat di Pusat Konvensyen Antarabangsa Persada Johor, Johor Bahru anjuran Yayasan Warisan Johor., (November 2015), pp. 1–8.
- Kaplan, D. E. (2018) 'Behaviorism in Online Teacher Training', Psychology, 09(04), pp. 570–577.
- Kelebihan, P. and Kekurangan, D. A. N. (2020) 'Konsep, desain, perbandingan kelebihan dan kekurangan, implikasi dari media pembelajaran animasi', (May), pp. 8–11.
- Kellems, R. O., Charlton, C., Kversøy, K. S. and Györi, M. (2020) 'Exploring the use of virtual characters (Avatars), live animation, and augmented reality to teach social skills to individuals with autism', Multimodal Technologies and Interaction, 4(3), pp. 1–11.
- Khair, Z. (2017a) 'Pembelajaran tidak formal dalam ibadah haji', (July).
- Khair, Z. (2017b) 'Pembelajaran tidak formal dalam ibadah haji', (March 2008).
- Khairul Anuar Ibrahim, M. N. (2017) 'Kepentingan Imej Fotografi terhadap medium papan tanda pengiklanan pelancongan', pp. 2–5.
- Kholilurrahman, K. (2017) 'Hajinya Lansia Ditinjau Dari Perspektif Bimbingan Dan Konseling Islam', al-Balagh : Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 2(2).
- Kuntoro, A. T. (2019) 'Manajemen Mutu Pendidikan Islam', Jurnal Kependidikan, 7(1), pp. 84–97.

- Kurikulum Program Pengajian Inovatif (2019) Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kurniawan, M. (2018) 'The Use of Mobile Phone in English Language Lesson: A Shift from Teacher-Centred to Student-Centred through Mobile Learning', SHS Web of Conferences, 42, p. 00076.
- Kurniawati, N., Maolida, E. H. and Anjaniputra, A. G. (2018) 'The praxis of digital literacy in the EFL classroom: Digital-immigrant vs digital-native teacher', Indonesian Journal of Applied Linguistics, 8(1), pp. 28–37.
- Leal Filho, W., Raath, S., Lazzarini, B., Vargas, V. R., de Souza, L., Anholon, R., Quelhas, O. L. G., Haddad, R., Klavins, M. and Orlovic, V. L. (2018) 'The role of transformation in learning and education for sustainability', Journal of Cleaner Production. Elsevier Ltd, 199, pp. 286–295.
- Liu, C. and Elms, P. (2019) 'Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience', Research in Learning Technology, 27(1063519), pp. 1–31.
- M.Kaviza (2020) 'Abstrak Resources-based Learning in History Subject Abstract Pengenalan', 5(5), pp. 149–156.
- Ma, B. (2018) 'Animation production teaching model based on design-oriented learning', International Journal of Emerging Technologies in Learning, 13(8), pp. 172–184.
- Mahamod, Z., Aisyah, N. and Noor, M. (2011) 'Persepsi Guru Tentang Penggunaan Aplikasi Multimedia Dalam Pengajaran Komponen Sastra Bahasa Melayu Teachers ' Perception Towards The Usage of Multimedia Application In The Malay Language Literature Components', 11(September), pp. 163–177.
- Mahmud, D. A. R. Bin (2021) 'Menulis Proposal Kajian Langkah Demi Langkah', in, p. 20.
- Malek, S. and Mokhtari Dehkordi, R. (2020) 'Ability To Animate Persian Typography in Comparison With English Typography', Gênero & Direito, 9(2), pp. 218–233.
- Maryanti, S. and Kurniawan, D. T. (2017) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN APLIKASI PICPAC', 0417(1).
- Masitah, R., Pamungkasari, E. P. and Suminah, S. (2020) 'the Effectiveness of Animation Video To Increase Adolescents' Nutritional Knowledge', Media Gizi Indonesia, 15(3), p. 199.

- Maskur, R., Sumarno, Rahmawati, Y., Pradana, K., Syazali, M., Septian, A. and Palupi, E. K. (2020) 'The effectiveness of problem based learning and aptitude treatment interaction in improving mathematical creative thinking skills on curriculum 2013', *European Journal of Educational Research*, 9(1), pp. 375–383.
- MasterClass (2020) *A Guide to the History of Animation*.
- Maswan, D. S. (no date) *Mengaplikasikan Teori-Teori Pembelajaran Di Dalam Mereka Bentuk Bahan Pengajaran Berasaskan ICT Untuk Pendidikan Seni Virtual*. Institut Perguruan Tuanku Bainun, Pulau Pinang.
- Matsuyama, Y., Nakaya, M., Okazaki, H., Lebowitz, A. J., Leppink, J. and Van Der Vleuten, C. (2019) 'Does changing from a teacher-centered to a learner-centered context promote self-regulated learning: A qualitative study in a Japanese undergraduate setting', *BMC Medical Education*. *BMC Medical Education*, 19(1), pp. 1–12.
- Matusiak, K. K., Heinbach, C., Harper, A. and Bovee, M. (2019) 'Visual Literacy in Practice : Use of Images in Students ' Academic Work'.
- Mcdonnell, M. (2007) 'Visual Music', pp. 1–22.
- Mei, X. Y., Aas, E. and Medgard, M. (2019) 'Teachers' use of digital learning tool for teaching in higher education: Exploring teaching practice and sharing culture', *Journal of Applied Research in Higher Education*, 11(3), pp. 522–537.
- Min, Z. (2020) 'Self learning mode of flash animation course under open studio mode', *E3S Web of Conferences*, 189.
- Ministry of Higher Education Malaysia (2013) 'Malaysia Education Blueprint 2013 - 2025', *Education*, 27(1), pp. 1–268.
- Miranda-Dos Santo, T. J. (2019) 'Typography as a mediator of art, space, memory and presence on toponymy', *Legado de Arquitectura y Diseño*, 14(26), p. 75.
- Miswan, M., Adenan, H. and Saad, N. (2009) 'Pembangunan Aplikasi Ipad Untuk Pendidikan Kanak-Kanak', *Karlström & Lundin*.
- Mohamad, N., Masek, A., Zawawi, Z. and Mohd Zuki, F. S. (2020) 'Attitude and Motivation of Engineering Students' towards Participating in Student-Centered Learning Activities', *Universal Journal of Educational Research*, 8(9), pp. 4325–4332.

- Mohd Romei Ngah, H. B. & M. A. C. N. (2016) Teknik Pembelajaran Mnemonik Dalam Pendidikan Islam Tingkatan Empat, Wacana Pendidikan Islam Siri ke 11 (WPII1).
- Moreta, A. (2020) 'Penggunaan Portal SLS Dalam Pengajaran Kefahaman Membaca', pp. 361–370.
- Mouzas, S. (2015) 'Efficiency versus Efectiveness', 0.
- Muamber, Y. (2020) 'Impact of instruction with concept cartoons on students academic achievement in science lessons', *Educational Research and Reviews*, 15(3), pp. 95–103.
- Muda, W. H. N. B. (2017) 'Kesan kaedah pembelajaran visual dalam usaha meningkatkan kefahaman pelajar bagi subjek matematik ii', (February 2015).
- Muganga, L. and Ssenkusu, P. (2013) 'Teacher-Centered vs. Student-Centered: An Examination of Student Teachers' Perceptions about Pedagogical Practices at Uganda's Makerere University', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Muhaemin, B. (2013) 'Dimensi pendidikan dalam ibadah haji', *Jurnal Adabiyah*, 13(2), pp. 215–227.
- Muhammad Afif Razali, H. H. and M. M. Y. (2019) 'Beyond ESL Classroom : The Use of MOOC in Enhancing ESL Reading Skills Beyond ESL Classroom : The Use of MOOC in Enhancing ESL Reading Skills'.
- Munawaroh (2020) 'The influence of problem-based learning model as learning method, and learning motivation on entrepreneurial attitude', *International Journal of Instruction*, 13(2), pp. 431–444.
- Murgia, arole S. authorMarie F. W. L. M. A. B. (2019) 'School Without Walls, Expanding School Curricula Outside the School Walls with an Innovative Education Tool', in *The Challenges of the Digital Transformation in Education*, p. pp 958-965.
- Muslimin, M. S., Nordin, N. M., Mansor, A. Z. and Awang, P. (2016) 'KEPERLUAN MODUL MIKROEKONOMI', pp. 157–163.
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T. and Sopandi, W. (2020) 'The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools', *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1).

- Mutiara, C. R. (2020) 'Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun 2019/2020', 4(2).
- Nahar, N. I. (2016) 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran', *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Naqiah, N. and Jimain, S. (2020) 'Strategi Pemusatan Bahan dalam Pengajaran Jawi Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah: Satu Kajian Kes', *Jurnal Teknikal dan Sains Sosial*, 9(Mac).
- Nasohah, U. N., Abd Gani, M. I. and Mat Shaid, N. (2015) 'Model ADDIE dalam Proses Reka Bentuk Modul Pengajaran: Bahasa Arab Tujuan Khas di Universiti Sains Islam Malaysia Sebagai Contoh', *Proceedings of the International Seminar on Language Teaching ISeLT 2015*, (February), pp. 4–5.
- NataliaLaraNieto-Márquez, A. andMiguelÁngelPérez-N. 1 (2020) 'education sciences Digital Teaching Materials and Their Relationship with the Metacognitive Skills of Students in Primary Education', *Education Sciences*, pp. 1–18.
- Naumchuk, V., Sydoruk, A. and Makovetska, N. (2020) 'Formation of readiness of future teachers of physical education for animation activity in secondary schools of Ukraine', *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), pp. 403–412.
- Nawi, M. Z. M. (2020) 'Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam : Satu Perbincangan', *Journal of ICT in Education*, 7(2), pp. 14–26.
- Nicolaou, C., Masiola, M. and Kalliris, G. (2019) 'education sciences Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media', (1992).
- Noraini Omar, Mohd Aderi Che Noh, M. I. H. (2014) 'Kepelbagaian Elemen Budaya Dalam Pengajaran Pendidikan Islam : Isu Dan Kepentingan', *The Online Journal of Islamic Education*, pp. 1–11.
- Norasikin Alimom and Nurul Atiqah Mohd Azlan (2019) 'Koswer pembelajaran interaktif dalam kalangan pelajar sekolah menengah: penceritaan khulafa al-rasyidin', *Journal of Education and Social Sciences*, 13(1), pp. 53–62.

- Norul Haida Redzuan, Normarini Norazan, N. N. A. (2019) 'Bahan kartun dalam karangan bahasa melayu', pp. 1–11.
- Nurul Fatin Muhammad Arsad (2013) 'Pembinaan modul motivasi bagi pelajar sekolah menengah nurul fatin muhamad arsad fpp 2013 76', p. 152.
- Osman, R., Md Jaafar, F., Saidin, K. and Abdan, N. (2017) 'Kesan Pembelajaran Koperatif Dan Tradisional Terhadap Pencapaian Akademik Penguasaan Kemahiran Jawi', *Ulum Islamiyyah*, 19, pp. 57–70.
- Othman, M. S. and Kassim, A. Y. (2018) 'Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen Komposisi Pengajaran Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah yang Mengintegrasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Menerusi Pengajaran Akidah', *Sains Humanika*, 10(3), pp. 1–8.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E. and Nurani, Y. (2020) 'Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), p. 588.
- Peralta, O. (2019) 'Two-Year-Olds ' Symbolic Use of Images Provided by a Tablet : A Transfer Study', 10(December).
- Phang, P. D. F. A. (2020) Pembelajaran Atas Talian Untuk Pembelajaran Sepanjang Hayat, UTM News Hub.
- Picciano, A. G. (2017) 'Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model', *Online Learning Journal*, 21(3), pp. 166–190.
- Pitarta, H. C. (2010) 'VIDEO EDUKASI BERBASIS ANIMASI 3D GERAKAN DAN BACAAN SHOLAT', (5).
- Prasetyo, A. and Tegal, P. P. (2018) 'Melukis Dengan Cahaya', (December 2012).
- Prof.Dr.Zainal Rafli M.Pd, Dr.Ninuk Lustyantie, M. P. (2015) Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat. Edited by M. P. Andri Wicaksono, M.Pd, Ahamd Subhan Roa. Penerbit Garudhawara.
- Rafi, M. and Bin, A. (2018) 'Jurnal Pendidikan Islam Kontemporari, Jil. 1 (2018), 76-84', 1, pp. 76–84.
- Rahim, Z. B. A. (2019) 'Kepelbagaian Strategi Dan Teknik Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Sejarah Dalam Bilik Darjah', 1(2), pp. 12–17.
- Rahma, A. A. and Mutiaz, I. R. (2020) 'Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan keterlibatan audiens dalam belajar pendahuluan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini meluas ke berbagai aspek metode

- dalam artikel review ini , penulis akan memberikan perbandingan hasil uji’,
1(1), pp. 56–63.
- Rahman, M. I. A. (2017) ‘Peranan Jabatan Agama Islam Dan Agensi Kerajaan Agama Islam Sewaktu’, pp. 57–76.
- Rahman, R. A. R. dan M. A. (2013) ‘Pembinaan Media Pengajaran Berasaskan Multimedia Di Kalangan Guru ICTL’, *Jurnal Kurikulum dan Pengajaran Asia Pasifik*.
- Ramadhani, N. A. (2018) ‘PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM UPAYA PELAJARAN FIQIH PADA SISWA KELAS V MI AL-KHOIRIYAH METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG 1439 H / 2018 M PELAJARAN FIQIH PADA SISWA KELAS V MI AL-KHOIRIYAH METRO PUSA’.
- Ramlie, M. K. (2018) ‘Kepentingan Imaginasi dan Persepsi Dalam Merekabentuk Imej 3D’, (November).
- Rashidan Bin Bakri, M. B. A. M. & N. A. B. A. R. (2017) ‘Keberkesanan Penggunaan Video animasi dalam kursus kontrak kewangan Islam dalam kalangan pelajar Politeknik Seberang Perai’, (2015), pp. 1721–1730.
- Razali, M. T., Hanafi, M. and Yasin, M. (2020) ‘Penggunaan bahan bacaan multimedia dalam meningkatkan kemahiran bacaan dan kefahaman Bahasa Melayu murid berkeperluan khas pendengaran’, 1(1).
- Rifai, M. H. (2020) ‘Geography Education , Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo University Journal of Geography Science and Education’, 2(1), pp. 27–32.
- Risdiansyah, D., Dharmawan, W. S. and Purwaningtias, D. (2019) ‘Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8’, *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 4(1), pp. 1–8.
- Roberts, D. (2019) ‘Higher education lectures : From passive to active learning via imagery?’
- Rohana Mansor, N., Zakaria, Rosdi, Abd. Rashid, R., Mohd Arifin, R., Hairiel Abd Rahim, B., Zakaria, Ruslimi and Mohd, M. T. (2020) ‘A Review Survey on the Use Computer Animation in Education’, *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917(1).
- Rosmilasari, D. M. A. R. (2018) ‘Animasi Pendidikan Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar’, *Mimbar Ilmu*, 23(3), pp. 183–192.

- Rozikin, C., Jaman, J. H. and Gumelar, I. A. (2020) '2 Dimensions Interactive Media Learning of Good Behavior for Children Elementary School', *PervasiveHealth: Pervasive Computing Technologies for Healthcare*, 1, pp. 1038–1045.
- Sadowski, K. (2009) 'The difference between positive and negative reinforcement', <https://Nspt4Kids.Com/Parenting/the-Difference-Between-Positive-and-Negative-Reinforcement/>.
- Sahiti, Q. and Stamp, J. A. (2021) 'The Use of Visuals in Undergraduate Neuroscience Education : Recommendations for Educators'.
- Salleh, A. M. B. I. binti M. (2018) 'Keberkesanan Aplikasi Multimedia dalam', *International Journal of Civilization Studies and Human Sciences*, 1(4), pp. 50–60.
- Sallehin, S. A. and Halim, A. (2015) 'Penggunaan alat bahan bantu mengajar berasaskan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Menengah Zon Benut', *Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia*, pp. 1–7.
- Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A. and Abdullah, M. S. (2017) 'Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur', *Sains Humanika*, 9(1–5).
- Sapari, A. R. (2018) 'Penerapan Model Pembelajaran Concept Attainment Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Matapelajaran Fiqih DI Madrasah ALiyah Al-Fatah Palembang'.
- Saputra, A. R. (2016) 'Motif Dan Makna Sosial Ibadah Haji Menurut Jama'Ah Masjid Darussalam Wisma Tropodo Waru Sidoarjo', *Kodifikasia*, 10(1), pp. 89–108.
- Schmid, R. and Petko, D. (2019) 'Does the use of educational technology in personalized learning environments correlate with self-reported digital skills and beliefs of secondary-school students?', *Computers and Education*. Elsevier, 136(September 2018), pp. 75–86.
- Seibert, S. A. (2021) 'Problem-based learning: A strategy to foster generation Z's critical thinking and perseverance', *Teaching and Learning in Nursing*. Elsevier Inc., 16(1), pp. 85–88.

- Setiawan, P. and Si, M. (2017) 'PERANCANGAN MOTION GRAPHIC ILLUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDA-PEMUDI Pendahuluan'.
- Shapi'i, A., Awang, N., Osman, S., Rahaman, R. A., Rahman, N. N. N. A. and Sa'don, H. S. (2020) 'The motivation for the treatment of dental anxiety among children using 3D animation', *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(5), pp. 8154–8160.
- Shukor, S. A. (2018) 'Penyampaian mesej berguna melalui animasi pergerakan kereta 3D'.
- Sidek, S. B. (2012) Metadata, citation and similar papers at core.ac.uk.
- Siew-Eng, L. and Muuk, M. A. (2015) 'Blended Learning in Teaching Secondary Schools' English: A Preparation for Tertiary Science Education in Malaysia', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 167, pp. 293–300.
- Sijabat, A. J., Desain, J., Seni, F. and Trisakti, U. (2019) 'MOTION CAPTURE DALAM PENCIPTAAN GERAK NATURAL KARAKTER ALITA DALAM FILM "ALITA : BATTLE ANGEL"', pp. 1–7.
- Siswati and Salim, M. A. (2013) 'Teknik Animasi 2 Dimensi 2', p.
- Siti Fatimah Salleh, M. C. O. (2018) 'Masalah pengajaran guru dalam program pendidikan inklusif di sekolah', *Asian People Journal (APJ)*, 1(2), pp. 243–263.
- Slabani, A. M. and Sinnaiah, G. (2005) 'Kesan Animasi Dalam Pengajaran Pembelajaran Dalam Matapelajaran Kemahiran Hidup Ke Atas Murid-Murid', 1st International Malaysian Education Technology Convention, (1991), pp. 913–919.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U. and Fauzi, R. (2020) 'Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal KARINOV*, 3(1), p. 53.
- Stadlinger, B., Jepsen, S., Chapple, I., Sanz, M. and Terheyden, H. (2021) 'Technology-enhanced learning: a role for video animation', *British Dental Journal*, 230(2), pp. 93–96.
- Stevani, S. and Santoso, F. (2019) 'Studi Gerak Animasi Cartoony sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Tradisi dan Budaya Tionghoa', *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(03), pp. 259–274.

- Suhariami, Y., Hariani, L. S. and Firdaus, R. M. (2019) 'Berpikir Kritis : Student Centered Learning (Scl) Dan Reciprocal Teaching', *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(1), pp. 1–8.
- Suparno, D. P. (no date) 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget', in. Penerbit Kanisius, pp. 122–123.
- Syazwani, N. and Talib, A. (2019) 'Penggunaan multimedia dalam mata pelajaran sejarah', *Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(December), pp. 76–88.
- Syuja'ie, A. W., Hartini, S. and Agustini, F. (2020) 'Animasi Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan', *Journal of Students' Research in Computer Science*, 1(1), pp. 15–22.
- Talib, N. H. F., Abd Halim, A. H. and Mohd Shafie, B. H. (2018) 'Tahap Pengetahuan Islam dan Penghayatan Akhlak Pelajar Semester 1, Satu Kajian di Politeknik Banting Selangor', *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 2(2), pp. 1–13.
- Talib, O. (2013a) *Asas Penulisan Tesis*. UPM Press.
- Talib, O. (2013b) *Asas Penulisan Tesis Penyelidikan dan Statistik*. Universiti Putra Malaysia.
- Tamuri, A. H., Ismail, M. F. and Jasmi, K. A. (2012) 'Komponen asas untuk latihan guru pendidikan Islam', *Global Journal Al-Thaqafah*, 2(2), pp. 53–63.
- Thiessen, M., Beier, S. and Keage, H. (2020) 'A Review of the Cognitive Effects of Disfluent Typography on Functional Reading', *Design Journal*. Routledge, 23(5), pp. 797–815.
- Trester, E. F. (2019) 'Student-Centered Learning: Practical Application of Theory in Practice', *About Campus: Enriching the Student Learning Experience*, 24(1), pp. 13–16.
- Ula, U. S. (2019) *Pengaruh Media Filem Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Utami, D. (2011) 'Animasi Dalam Pembelajaran', *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), pp. 44–52.
- Wahyudi, I., Bahri, S. and Handayani, P. (2019) 'Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia', *V(1)*, pp. 135–138.

- Wan Abdullah, W. F. aida and Awang Yah, I. S. (2017) 'Kesan Pembelajaran Berasaskan Masalah (PBM) Terhadap Pencapaian Pelajar di Kolej Komuniti Pasir Mas', *Proceeding of ICSOTL*, pp. 40–45.
- Widiaty, I., Riza, L. S., Ana, Abdullah, A. G., Abdullah, M. and Mubaroq, S. R. (2019) 'Web-based digital learning application of iconic batik in batik learning at vocational high school', *Journal of Engineering Science and Technology*, 14(5), pp. 2475–2484.
- Wijanarko, A. (2018) 'Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D', (51).
- Wijaya, P. Y. (2021) 'Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual', *Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain*, pp. 47–54.
- Wilson, M., Wnuk, K., Silvander, J. and Gorschek, T. (2018) A literature review on the effectiveness and efficiency of business modeling, *E-Informatica Software Engineering Journal*.
- Winarto, W., Syahid, A. and Saguni, F. (2020) 'Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education', 2(1).
- Xu, J., Fan, X. and Du, J. (2018) 'A study of the validity and reliability of the online homework emotion regulation scale', *Measurement: Journal of the International Measurement Confederation*. Elsevier, 115(April 2017), pp. 243–248.
- Xu, Y. (2018) 'Not Just Listening to the Teacher ' s Voice : A Case Study of a University English Teacher ' s Use of Audio Feedback on Social Media in China', 3(August), pp. 1–9.
- Yakob, M., Saiman, Sofiyani, Sari, R. P. and El Islami, R. A. Z. (2020) 'The effectiveness of science experiment through multimedia teaching materials to improve students' critical thinking', *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4), pp. 2–7.
- Yli-Panula, E., Jeronen, E. and Lemmetty, P. (2020) 'Teaching and learning methods in Geography promoting sustainability', *Education Sciences*, 10(1).
- Zainal Badri, K. N. Bin (2020) 'Kepentingan Pendidikan Humanistik dalam Pengembangan Psikologi', *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), p. 33.
- Zakaria, N. (2013) 'Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Haji dan Umrah Dalam Kitab At-Tadzhib Berbasis Android', *Informatika, Jurusan Teknik Sains*,

- Fakultas Teknologi, D A N Islam, Universitas Maulana, Negeri Ibrahim, Malik.
- Zakaria, R. and Zakaria, Ruslimi, Ismail, M. S. (2019) ‘Kepentingan Penerapan Pengetahuan Pedagogi Kandungan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab’, The 1 st International Language, Culture and Education Conference, (August), pp. 172–177.
- ZAKARIA, S. N. (2015) ‘Kementerian Pendidikan Malaysia’, 5, pp. 12–21.
- Zaki, H. . (2020) ‘THE IMPLEMENTATION OF ONLINE-BASED LEARNING METHOD IN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 MATARAM’, Jurnal Tatsqif, 18(1), pp. 36–59.
- Zambri, A. (2016) ‘Pelaksanaan Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Masalah dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu’, PENDETA - Jurnal Bahasa dan Sastra Melayu, (January 2015), pp. 89–115.
- Zohedi, A. K., Ubaidullah, N. H. and Fabil, N. (2017) ‘Aplikasi prinsip animasi exaggeration, kemahiran berfikir kritis dan kreatif serta model motivasi ARCS terhadap topik Integer Matematik tingkatan satu’, Journal of ICT in Education, 4(1), pp. 52–65.
- Zulazizi, M. and Nawi, M. (2020) ‘Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam : Satu Perbincangan Transformation of Multimedia Teaching and Learning in Islamic Education ’:, 7(2), pp. 14–26.
- Zulazizi, M., Nawi, M., Hashim, A. and Muhamad, N. (2020) ‘Integrasi Penggunaan Teknologi Pelbagai Media oleh Guru Pendidikan Islam di Maahad Yayasan Islam Kelantan (The Integration of Use of Multimedia Technology among Islamic Education T ... Integrasi Penggunaan Teknologi Pelbagai Media oleh Guru Pendidikan Is’, (October).
- Zulkifli Khair (2008) ‘Pembelajaran tidak formal dalam ibadah haji’, Dalam Dinamika Pembelajaran Dewasa Dari Perspektif Islam, (July).
- Zurainu Mat Jasin, A. S. S. (2016) ‘KEBERKESANAN MODEL KONSTRUKTIVISME LIMA FASA NEEDHAM DALAM PENGAJARAN KOMSAS BAHASA MELAYU (The’, Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, pp. 79–92.