

## **Perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK): Pendidikan Islam Tingkatan Empat Di Bawah Tajuk Sembelihan Mengikut Sukatan Pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM).**

Ahmad Marzuki Bin Mohamed & Noruzaimahwati Binti Idrus  
Fakulti Pendidikan,  
Universiti Teknologi Malaysia

**Abstrak :** Pembangunan dan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi di Malaysia telah mempengaruhi pelbagai bidang khususnya bidang pendidikan malahan penggunaan teknologi ini telah meletakkan bidang perguruan ke suatu taraf yang berbeza seiring dengan bidang profesional yang lain. Penggunaan computer dalam bidang pendidikan seperti Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) adalah salah satu usaha menyahut seruan Kementerian Pelajaran Malaysia untuk menjadikan teknologi maklumat (IT) Sehubungan dengan itu, Projek Sarjan Muda ini telah memilih untuk membangunkan sebuah perisian PBK dalam matapelajaran Pendidikan Islam Tingkatan Empat di bawah tajuk Sembelihan mengikut silibus atau sukatan pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). Pembangunan perisian ini menggunakan Bahasa Gubahan Macromedia Autoware 7.0 serta digabungkan dengan beberapa perisian lain seperti Macromedia Flash MX 2004, Sonic Foundry Sound Forge, Adobe Premiere 6.0, Adobe Photoshop CS3, Macromedia Illustrator dan Movie Maker. Model Robert Glasea telah digunakan dalam merekabentuk perisian ini. Semoga perisian yang telah dihasilkan ini dapat memberi manfaat dan dorongan kepada semua pengguna.

*Katakunci :* pembelajaran berbantuan komputer (PBK), sembelihan

### **Pendahuluan**

Sembelihan merupakan tuntutan dalam agama Islam. Bagi orang Islam yang ingin memakan daging haiwan, dia hendaklah terlebih dahulu menyembelih binatang tersebut. Firman Allah S.W.T.:

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةُ وَالدَّمُ وَلَحْمُ الْخَنزِيرِ وَمَا أُهْلِيَ لغيرِ اللَّهِ بِهِ -  
وَالْمُنْخَبِقَةُ وَالْمُؤَقَّدَةُ وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا  
ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى التُّصَابِ وَأَنْ تَسْتَقْسِمُوا بِالْأَزْلَمِ ذَٰلِكُمْ فِسْقٌ  
الْيَوْمَ يَنسَى الَّذِينَ كَفَرُوا مِنْ دِينِكُمْ فَلَا تَخْشَوْهُمْ وَاخْشَوْنَ الْيَوْمَ  
أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتَمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ لَكُمْ الْإِسْلَامَ دِينًا  
فَمَنْ اضْطُرَّ فِي مَخْمَصَةٍ غَيْرِ مُتَجَانِفٍ لِإِنِّمَ فَإِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿٢٠٠﴾

Terjemahan: .Diharamkan kepada kamu (memakan) bangkai (binatang yang tidak disembelih), dan darah (yang keluar mengalir), dan daging babi (termasuk semuanya), dan binatang-binatang yang disembelih kerana yang lain dari Allah S.W.T...

(Surah al-Maidah:5:3)

Melihat aspek hukum pula, Islam telah menetapkan bahawa sembelihan adalah wajib ke atas setiap individu Muslim, apabila ingin memakan daging binatang yang halal. Berikutan dengan ini, darah yang mengalir pada binatang tersebut dapat dikeluarkan secara keseluruhannya seterusnya akan dapat mengelakkan diri individu daripada pelbagai jenis penyakit yang boleh memudharatkan individu tersebut. Justeru, akal yang sihat dan jasmani yang cergas dapat dibina dengan memakan makanan yang berzat dan bebas daripada penyakit.

Kesimpulannya, sembelihan adalah satu ibadah yang wajib dilaksanakan sebelum seseorang Muslim memakan daging binatang yang halal melalui kaedah dan syarat-syarat tertentu.

### **Pernyataan Masalah**

Kebanyakan pembelajaran berbantuan komputer (PBK) tidak dibina oleh golongan pendidik. Pelaksanaan ICT dalam pendidikan memerlukan guru yang berkemahiran dalam bidang ICT. Hal ini disebabkan, pengetahuan guru yang minimum serta tidak diberi penekanan dan kursus tertentu bagi menghasilkan sesebuah perisian PBK. Sesetengah sekolah kurang menyediakan kemudahan komputer dan perisian. Selain itu, guru terlalu sibuk untuk menamatkan silibus pelajaran bagi mata pelajaran-mata pelajaran tertentu sehingga tiada masa untuk menghasilkan perisian PBK ini.

Dalam pasaran semasa pula, perisian bagi mata pelajaran Pendidikan Islam kurang diberi perhatian, disebabkan pasaran perisian tidak lagi menitikberatkan penggunaan Bahasa Melayu memandangkan penggunaan Bahasa Inggeris secara keseluruhannya.

Ilmu pengetahuan tentang cara sebenar penyembelihan adalah amat penting untuk pelajar. Di sekolah, terdapat guru-guru Pendidikan Islam yang mengajar dan menerapkan konsep sembelihan serta menjalankan praktikal sembelihan, agar pelajar dapat melihat sendiri konsep sembelihan yang sebenar.

Selain itu, penerapan sembelihan yang berbentuk amali di sekolah hanya berlaku pada ketika itu sahaja, ia tidak akan berulang, malahan pelajar tidak dapat mengekalkan ingatan mereka untuk jangka masa panjang.

Pembangunan perisian ini dapat membantu pelajar dan sekaligus menanam minat pelajar untuk mendalami ilmu penyembelihan. Selain itu, ia juga dapat membantu pelajar dan pengguna untuk memahami dengan lebih jelas tentang cara penyembelihan yang betul mengikut syariat Islam yang ditetapkan. Perisian ini juga dapat melayani setiap kehendak pelajar yang mempunyai latar belakang dan kaedah pembelajaran. (Baharuddin Aris *et al.*:2001:259)

### **Objektif Kajian**

Objektif kajian ini terbahagi kepada dua. Antaranya termasuklah objektif reka bentuk dan objektif kajian.

### **Objektif Reka Bentuk**

Menghasilkan sebuah perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) yang praktikal dan interaktif bagi mata pelajaran Pendidikan Islam Tingkatan Empat di bawah tajuk Sembelihan mengikut sukatan pelajaran Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM)

### **Objektif Perisian**

Pelajar dan pengguna dapat menerangkan, menghuraikan, menjelaskan isi kandungan pelajaran yang terdapat dalam perisian PBK Sembelihan ini. Projek ini dijalankan dengan objektif tersebut:

- i) Menyatakan pengertian dan hikmah sembelihan menggunakan bantuan perisian PBK dengan mengikut sukatan pelajaran KBSM.
- ii) Membezakan perkara sunat dan perkara makruh sembelihan menggunakan bantuan perisian PBK dengan mengikut sukatan pelajaran KBSM.

Harapan pembangun agar perisian ini, dapat membantu pelajar dan pengguna dalam memahami dan mengaplikasi sembelihan dalam kehidupan seharian. Begitu juga, perisian ini dapat menarik minat pelajar dan pengguna. Selain itu, perisian ini juga dapat meningkatkan pemahaman secara mendalam terutamanya dalam bab sembelihan ini.

### **Kepentingan Projek**

Perisian ini mengandungi teks, video, audio, serta animasi yang mengilustrasikan cara penyembelihan yang betul. Perisian ini dapat berfungsi sebagai bahan pembelajaran yang memberi gambaran yang jelas dan berkesan kepada pelajar tentang konsep sebenar sembelihan. Perisian ini juga dapat mewujudkan suasana penyembelihan sebenar sewaktu pelajar atau pengguna mengeksplornya sama ada di kelas, mahupun di rumah.

### **Reka Bentuk Umum**

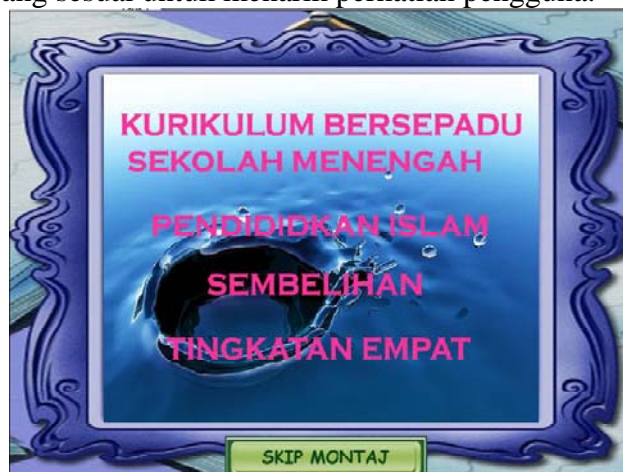
Proses pembinaan sebuah perisian atau aplikasi multimedia bukanlah merupakan satu proses yang mudah. Ia tidak dapat dihasilkan dalam jangka masa yang pendek dan singkat. Ia memerlukan perancangan yang rapi dan terperinci serta sistematik supaya perisian yang bakal dihasilkan bermutu tinggi dan berkualiti seperti mana yang diharapkan.

Memandangkan proses pembinaan sesebuah perisian multimedia biasanya melibatkan kos yang tinggi serta masa yang panjang, maka sewajarnya perancangan dibuat dengan teliti dan konsisten agar pembaziran dari segi masa dan wang tidak akan berlaku. Perancangan yang teliti juga dapat menjamin agar perisian yang dihasilkan sesuai dan dapat diterima oleh kumpulan sasaran serta menepati matlamat yang ingin dicapai.

### **Keputusan**

#### **Paparan Pembukaan**

Pada permulaan perisian, pengguna akan dipaparkan dengan montaj perisian yang dibangunkan dengan perisian Macromedia Flash MX 2004. Montaj ini memaparkan tajuk, serta diiringi dengan muzik yang sesuai untuk menarik perhatian pengguna.



**Rajah 1 : Paparan Montaj Pembukaan**

## Pendaftaran Pengguna

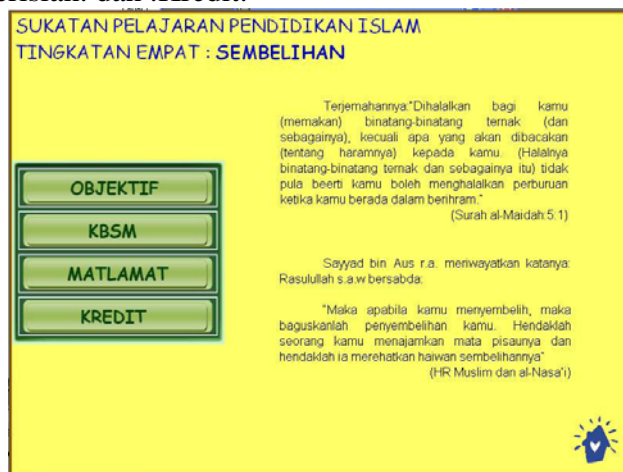
Paparan pendaftaran pengguna akan muncul selepas tujuh saat paparan montaj pembukaan. Dalam paparan kedua ini, pengguna dikehendaki memasukkan nama dan menekan kekunci .Enter. untuk meneruskan perisian ini.



Rajah 2 : Paparan Input Nama Pengguna

## Maklumat

Dalam paparan .Maklumat. ini pengguna boleh mengetahui maklumat berkaitan dengan perisian. Maklumat yang terkandung dalam perisian ini adalah .Objektif Pembelajaran., .Sukatan Pelajaran., .Matlamat Perisian. dan .Kredit.



Rajah 3 : Paparan Maklumat

## Sukatan Pelajaran

Paparan Sukatan Pelajaran ini mengandungi isi pelajaran yang telah diukur oleh pihak Kementerian Pelajaran Malaysia. Pembangun juga merujuk buku-buku agama yang berkaitan dengan isi pelajaran sebagai alat tambah dalam mempelajari ilmu sembelihan.

## Objektif Pembelajaran

Paparan .Objektif Pembelajaran. ini memaparkan objektif yang harus dicapai oleh setiap pengguna perisian ini. Antara objektif yang sepatutnya dicapai dijelaskan seperti berikut. Di akhir pembelajaran, pengguna akan dapat:

- i. Menyatakan pengertian dan hikmah sembelihan dengan betul.

- ii. Menjelaskan rukun-rukun sembelihan dengan jelas
- iii. Membezakan perkara makruh dengan perkara sunat sembelihan dengan tepat.

### **Matlamat**

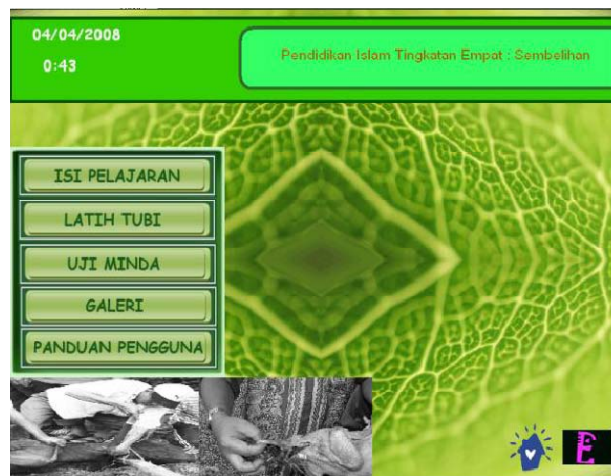
Paparan .Matlamat. ini menjelaskan matlamat yang diharapkan oleh pembangun melalui penggunaan perisian PBK ini yang mana matlamat ini merupakan matlamat bagi jangka masa panjang. Secara tidak langsung, kejayaan dapat dilihat menerusi pengajaran dan pembelajaran (P&P). Diharapkan agar perisian ini dapat memenuhi segala matlamat yang telah digariskan.

### **Kredit**

Paparan .Kredit. mengalungkan sejuta penghargaan kepada mereka yang terlibat sama dalam menjayakan pembangunan perisian ini samada secara langsung atau tidak. Demikian itu, paparan ini turut menyatakan maklumat pembangun juga untuk makluman pengguna.

### **Menu Utama**

Paparan .Menu Utama. merupakan paparan utama bagi pengguna perisian untuk meneroka kandungan perisian ini. Terdapat enam butang pilihan disediakan untuk pengguna memilih mengikut kesesuaian iaitu menu .Isi Pelajaran., .Latih Tubi., .Uji Minda., .Galeri., .Panduan Pengguna. dan butang .Keluar.. Pengguna bebas memilih mana-mana butang yang dirasakan sesuai dalam meneroka perisian ini. Paparan ini juga menyediakan beberapa renungan yang diambil daripada nas-nas al-Quran dan hadis Rasulullah s.a.w. berkaitan tentang tajuk sembelihan, serta tarikh dan waktu yang selaras dengan komputer yang digunakan oleh pengguna.



**Rajah 4 : Paparan Menu Utama**

### **Menu Pelajaran**

Dalam paparan .Isi Pelajaran. ini, pengguna diberi pilihan sebanyak tujuh butang yang boleh diterokai yang mana butang tersebut seperti butang .Pengertian., .Hukum., .Sunat., .Rukun., .Makruh., .Hikmah. dan .Dalil.. Ia juga merupakan subtopik dalam isi pelajaran yang telah dibahagikan supaya memudahkan pengguna untuk menerokai dengan lebih mendalam. Pengguna juga dapat kembali ke menu utama dengan menekan butang .Menu Utama. dan keluar dari perisian dengan mengklik butang .Keluar. yang telah disediakan.



**Rajah 5 : Paparan Menu Pelajaran**

### **Paparan Latih Tubi**

Paparan .Latih Tubi. memberikan pengguna latihan pengukuhan 20 soalan objektif yang berkaitan dengan isi pelajaran. Pengguna diberikan pilihan untuk menjawab soalan 1 hingga 6, soalan 7 hingga 13, soalan 14 hingga 20 melalui butang soalan yang disediakan. Butang untuk kembali ke menu utama dan keluar dari perisian juga disediakan. Perisian ini juga mengandungi skema pemarkahan dan semakan jawapan kembali sekiranya jawapan tidak tepat. Perisian ini juga mengandungi tindak balas terhadap jawapan yang betul dan jawapan yang salah.

### **Paparan Uji Minda**

Paparan .Uji Minda. mengasah pemikiran pengguna dengan dua butang pilihan iaitu kuiz dan padankan. Butang kembali ke menu utama dan butang keluar dari perisian ini juga disediakan dalam paparan uji minda ini. Butang .Kuiz. akan mengasah minda klien dengan tahap kecepatan berfikir. Di mana kuiz ini akan memaparkan 10 soalan betul salah dengan masa yang ditetapkan selama 2 minit. Apabila pengguna menekan butang .Padankan., pengguna dikehendaki memadamkan beberapa keping gambar yang disediakan dengan membawanya ke kotak yang difikirkan betul. Perisian ini juga mengandungi tindak balas pada jawapan yang betul dan salah. Jawapan yang salah akan diberikan jawapan yang betul.

### **Paparan Galeri**

Pada paparan .Galeri. ini pengguna mempunyai dua pilihan iaitu grafik dan glosari. Pengguna juga boleh kembali ke menu utama dengan mengklik ikon butang .Rumah., dan keluar dari perisian dengan mengklik ikon butang .Keluar.. Apabila pengguna klik pada butang grafik, gambar-gambar yang berkaitan dengan sembelihan akan terpapar keluar. Terdapat penerangan pada gambar apabila kursor dibawa melintasi gambar tersebut. Apabila pengguna menekan butang .Glosari., butang tersebut akan memaparkan beberapa perkataan yang disertakan dengan makna perkataan tersebut. Pada setiap butang grafik dan glosari disertakan juga ikon butang .Kembali. agar membolehkan pengguna kembali ke paparan galeri semula.

### **Paparan Panduan Pengguna**

Paparan Panduan Pengguna merupakan tunjuk arah atau pedoman bantuan bagi pengguna yang ingin mengetahui setiap fungsi butang yang terdapat dalam perisian ini. Antara butang yang mewakili panduan pengguna adalah seperti ikon butang .Rumah., ikon butang .Kembali., ikon butang .Seterusnya., ikon butang .Berhenti seketika., ikon butang .Isi Pelajaran., ikon butang .Latih Tubi., ikon butang .Galeri., ikon butang .Uji Minda. dan ikon butang .Keluar.

## **Paparan Keluar**

Ikon butang .Keluar. pada paparan menu utama dan juga pada permulaan perisian, berfungsi sebagai jalan untuk pengguna keluar daripada perisian ini. Pengguna akan ditanya samada ingin keluar atau pun tidak dari perisian ini. Apabila pengguna memilih butang .Tidak., maka pengguna akan dibawa ke paparan menu utama semula, akan tetapi tatkala pengguna memilih butang .Ya., maka pengguna akan dibawa kepada paparan keluar dan butang .Keluar. akan membawa pengguna keluar terus dari perisian ini.

## **Perbincangan**

Penghasilan perisian pembelajaran berbantuan komputer (PBK) memerlukan kemahiran dan kefahaman yang mendalam sama ada dalam bidang pengkomputeran mahupun prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran (P&P). PBK yang berkualiti dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Perisian PBK ini mengandungi maklumat dan kandungan pelajaran yang tersusun mengikut huraian sukatan pelajaran dan buku teks sekolah. Hal ini dapat memudahkan pelajar dan guru menyampaikan maklumat secara individu atau kumpulan.

Dari sudut grafik dan video amat jelas dan tidak kelihatan kabur. Ia juga agak bertepatan dengan konsep topik perisian ini. Saiz tulisan dan jenis tulisan seragam menjadikan perisian ini lebih menarik.

Selain itu, kaedah mengajar yang digunakan dalam perisian ini juga sesuai dengan topik yang diajar. Di samping, perisian ini lengkap dengan arahan dan panduan tentang bagaimana menggunakan perisian ini.

Perisian ini dijalankan secara autorun dan boleh diakses kepada mana-mana bahagian serta berlaku dengan pantas melalui penggunaan menu. Bagi kemudahan pelajar dalam setiap bab disertakan sekali ikon butang .Rumah. dan ikon butang .Keluar. agar pengguna tidak berasa susah untuk mencari maklumat dalam perisian ini.

Secara keseluruhannya, kekuatan perisian ini adalah berdasarkan hasil perujian yang telah dilakukan oleh penyelia pakar yang arif dalam bidang ini dan juga telah diuji kepada pelajar terlebih dahulu.

Setiap perisian yang dihasilkan tidak boleh lari dari kelemahan, oleh hal demikian, terdapat beberapa kelemahan yang dapat ditinjau daripada perisian ini. Antara kelemahan yang dapat dikesan adalah nilai-nilai murni tidak diselitkan sekali dalam perisian ini sebagai mana yang terdapat dalam buku teks.

Selain itu, perisian ini tidak dapat menggalakkan pelajar berfikir secara kritis. Di samping, kemudahan menyimpan markah bagi sesuatu latihan tidak dapat disediakan oleh pembangun. Pemilihan warna yang agak kurang sesuai mengakibatkan pengguna kurang menarik melihat ke skrin. Terdapat juga masalah teknikal sewaktu menggunakan perisian ini.

## **Rujukan**

- Azhar Mat Zin (2006). *Pengaturcaraan Pure Basic*. Selangor : Venton Publishing (M) Sdn Bhd.
- Baharuddin Aris (2001). *Pembanguna Perisian Multimedia Satu Pendekatan Sistematis*. Kuala Lumpur : Venton Publishing.
- Baharuddin Aris (2001). *Pembangunan Perisian Multimedia Satu Pendekatan Sistematis*. Kuala Lumpur : Venton Publishing.
- Chris Sadler (1984). *Selecting Microcomputers for Schools*. London : Great Britain.



- David F. Rogers (1998). *Computer Assisted Learning: An International Journal*. New York : Pergamon Press.
- Erik Holsinger (1998). *How Multimedia Works*. USA : Ziff-Davis Press.
- Fadhilah Jasmani (2002). *Kamus Komputer*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Graham Beech (1978). *Computer . Asisted Learning in Science Education*. Waet Germany : Pergamon Press.
- Hafizah Dasuki (2004). *Ensiklopedia Islam*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Putaka.
- M. Arsyad Thalib Lubis (1985). *Ilmu Fiqh (Ibadat. Muamalat. Munakahat dan Jinayat)*. Medan: Islamiyyah.
- Judith Jeffcoate (1995). *Multimedia in Practice: Technology and Applications*. New York: Prentice Hall.
- Kristof. R. dan A. Satran (1995). *Interactivity by Design: Creating and Communicating with New Media*. Maountain View: Adobe Press.
- Ladow G. (1994). *Hyepertext Theory*. Baltimore: John Hopkins University Press. Muhammad Takiyuddin bin Sukari *PBK: Perkara-Perkara Asas Fardhu Ain (PAFA) dalam Sukatan Pelajaran Pendidikan Islam*. Universiti Teknologi Malaysia. Johor. 2003: *Tidak Diterbitkan*.
- Nathan Gurewich (1994). *Easy Multimedia*. USA: Wincrest McGraw-Hill.
- Paul G. (2004). *Teachers. Computers and Curriculum*. USA: A Pearson Education Company.
- Reynolds A. (1996). *Multimedia Training: Developing Technology-Based Systems*. New York: McGraw Hill.
- Wahbah al-Zuhaili (2003). *Fiqh dan Perundangan Islam*. Kuala Lumpur: Dewan Pustaka.
- Zaidatun Tasir (2002). *Macromedia Autoware 6 Projek Interaktif Aras Tinggi Siri 3*. Kuala Lumpur: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd.