

KEBERKESANAN PRINSIP ISYARAT DALAM  
KOSWER PEMBELAJARAN REALITI MAYA BAGI  
TAJUK PENGURUSAN JENAZAH TERHADAP  
PENCAPAIAN DAN MOTIVASI MURID YANG  
BERBEZA TAHAP KECERDASAN RUANG

AWAATIF BINTI AHMAD

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

2015

KEBERKESANAN PRINSIP ISYARAT DALAM  
KOSWER PEMBELAJARAN REALITI MAYA BAGI  
TAJUK PENGURUSAN JENAZAH TERHADAP  
PENCAPAIAN DAN MOTIVASI MURID YANG  
BERBEZA TAHAP KECERDASAN RUANG

oleh

AWAATIF BINTI AHMAD

Tesis yang diserahkan untuk memenuhi keperluan bagi  
Ijazah Doktor Falsafah

Julai 2015

## **PENGHARGAAN**

Sesungguhnya dengan izin, hidayah dan kuasaMu Ya Allah S.W.T tesis ini dapat disempurnakan. Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada penyelia utama saya, Profesor Madya Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya dan penyelia kedua saya, Profesor Wan Mohd Fauzy Wan Ismail yang telah begitu banyak memberi tunjuk ajar, galakan, bimbingan serta cadangan-cadangan yang membina sepanjang penyelidikan ini. Mereka juga tidak jemu-jemu membuat penilaian dan memperbaiki segala kesilapan, terima kasih diucapkan.

Jutaan terima kasih diucapkan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia yang menaja pengajian ini. Sesungguhnya peluang yang diberikan ini sangat dihargai.

Terima kasih yang tidak terhingga juga diucapkan kepada pengarah dan pensyarah-pensyarah serta staf Pusat Teknologi Pengajaran dan Multimedia, Universiti Sains Malaysia yang terlibat dalam memberi tunjuk ajar selama kajian ini dijalankan. Juga tidak dilupakan ucapan terima kasih diucapkan kepada guru-guru dan murid-murid yang terlibat dalam proses pengutipan data. Sekalung terima kasih juga diucapkan kepada pembaca draf terakhir Puan Yusniza Yusof seorang Guru mata pelajaran Bahasa Melayu yang berpengalaman mengajar lebih dari 10 tahun.

Akhir sekali, untuk ibunda tercinta, Pn. Samsiah binti Hussain, suami Mohd Tajuddin bin Ismail, anakanda A'lia Busyra, A'lim Ihsan, A'lia Khaira dan A'lim Irfan serta sahabat-sahabat yang terlalu banyak berkorban dan memberi sokongan moral, terima kasih kerana memberi peluang aku menjadi insan yang lebih berilmu. Jasa dan pengorbanan kalian tidak akan dilupakan.

## SENARAI KANDUNGAN

PENGHARGAAN	ii
SENARAI KANDUNGAN	iii
SENARAI JADUAL	ix
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	Xviii

### **BAB 1 : PENGENALAN**

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	4
1.3	Penyataan Masalah	19
1.4	Tujuan Kajian	25
1.5	Objektif Kajian	25
1.6	Persoalan Kajian	26
1.7	Hipotesis Kajian	29
1.8	Kepentingan Kajian	33
1.9	Kerangka Kajian	33
1.10	Kerangka Teori Kajian	34
1.10.1	Teori Pembelajaran Konstruktivis	36
1.10.2	Teori Kognitif-Afektif Pembelajaran dengan Media (CATLM) (Moreno, 2005)	36
1.10.3	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001)	37

1.10.4	Garis Panduan Mencipta Web Menarik untuk Remaja (Loranger & Nielsen, 2005)	39
1.11	Kerangka Konseptual Kajian	39
1.12	Definisi Operational	41
1.13	Batasan Kajian	45
1.14	Rumusan	46

## **BAB 2 : TINJAUAN LITERATUR**

2.1	Pengenalan	47
2.2	Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam dan Tajuk Pengurusan Jenazah	47
2.3	Aplikasi Teknologi dan Multimedia dalam Pendidikan Islam	54
2.4	Realiti Maya	56
2.4.1	Ciri-Ciri Realiti Maya	58
2.4.2	Kategori Sistem Realiti Maya	59
2.4.3	Sejarah Perkembangan Realiti Maya	60
2.5	Kajian-Kajian Lepas yang Berkaitan dengan Pemboleh Ubah Kajian	63
2.5.1	Realiti Maya dan Pencapaian	63
2.5.2	Realiti Maya dan Pemindahan Pengetahuan	65
2.5.3	Realiti Maya dan Persepsi Motivasi	66
2.5.4	Realiti Maya dan Kecerdasan Ruang	67
2.5.5	Prinsip Isyarat dalam Persembahan Multimedia	71
2.6	Teori Pembelajaran dan Model Reka Bentuk Pengajaran	73
2.6.1	Teori Pembelajaran Konstruktivis	74
2.6.2	Teori Kognitif-Afektif Pembelajaran dengan Media (CATLM)(Moreno, 2005)	81
2.6.3	Prinsip Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2009)	84

2.6.4	Garis Panduan Pembinaan Laman Web yang Dapat Menarik Minat Remaja (Loranger & Norman, 2005)	89
2.6.5	Model Motivasi (ARCS)( Keller,1987)	91
2.7	Rumusan	95

### **BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN**

3.1	Pengenalan	96
3.2	Reka Bentuk Kajian	96
3.3	Populasi dan Persampelan Kajian	97
3.4	Pemboleh Ubah Kajian	99
	3.4.1 Pemboleh Ubah Bebas	100
	3.4.2 Pemboleh Ubah Bersandar	100
	3.4.3 Pemboleh Ubah Moderator	101
3.5	Instrumen Kajian	101
	3.5.1 Ujian Kecerdasan Ruang	101
	3.5.2 Ujian Pra dan Ujian Pasca	102
	3.5.3 Ujian Skala Motivasi Bahan Pengajaran (IMMS)	105
	3.5.4 Ujian Amali	106
3.6	Prosedur Kesahan Dalaman dan Kesahan Luaran Kajian	107
	3.6.1 Kesahan Dalaman	107
	3.6.2 Kesahan Luaran	109
3.7	Prosedur Kajian	110
3.8	Kaedah Analisis Data	113
	3.8.1 Statistik Deskriptif	114
	3.8.2 Statistik Inferensi	114

3.9	Kajian Rintis	115
3.10	Rumusan	120

#### **BAB 4 : REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN KOSWER**

4.1	Pengenalan	121
4.2	Model Pembangunan Pengajaran Multimedia (Alessi dan Trollip, 2001)	122
4.3	Fasa Perancangan	125
4.3.1	Menetapkan Skop	126
4.3.2	Mengenal Pasti Ciri-Ciri Pelajar	128
4.3.3	Memastikan Kekangan	128
4.3.4	Hasilkan Dokumen Perancangan	130
4.3.5	Kenal Pasti dan Kumpul Sumber	130
4.4	Fasa Reka Bentuk	131
4.4.1	Membangunkan Idea Awal Koswer	132
4.4.2	Penulisan Papan Cerita	150
4.4.3	Menghasilkan Carta Alir	151
4.4.4	Penulisan Narasi Skrip	151
4.5	Fasa Pembangunan	151
4.5.1	Menyediakan Grafik dan Realiti Maya	152
4.5.2	Menghasilkan Video dan Audio	153
4.5.3	Mengintegrasikan Elemen Multimedia	153
4.5.4	Ujian Alfa	157
4.5.5	Membuat Semakan	158
4.5.6	Ujian Beta	158

4.6	Rumusan	161
-----	---------	-----

## **BAB 5 : ANALISIS DAPATAN KAJIAN**

5.1	Pengenalan	162
5.2	Data Deskriptif	163
5.2.1	Ciri-Ciri Sampel	163
5.3	Dapatan Analisis Statistik Inferensi	166
5.3.1	Analisis Statistik Perbandingan melalui Ujian ANCOVA Sehala (One-Way Analysis of Covariance) bagi Skor Ingat Kembali	167
5.3.2	Analisis Statistik Perbandingan melalui Ujian ANCOVA Sehala (One-Way Analysis of Covariance) bagi Skor Kenal Pasti	180
5.3.3	Analisis Statistik Perbandingan melalui Ujian ANOVA Sehala (One-Way Analysis of Variance) bagi Skor Pemindahan Pengetahuan	192
5.3.4	Analisis Statistik Perbandingan melalui Ujian ANOVA Sehala (One-Way Analysis of Variance) bagi Skor Motivasi	203
5.4	Rumusan	213

## **BAB 6 : PERBINCANGAN DAN RUMUSAN**

6.1	Pengenalan	217
6.2	Perbincangan Dapatan Kajian	219
6.2.1	Kesan Pembelajaran dengan Koswer Terhadap Skor Ingat Kembali	220
6.2.2	Hubungan Tahap Kecerdasan Ruang dengan Skor Ingat Kembali	222
6.2.3	Kesan Pembelajaran dengan Koswer Terhadap Skor Kenal Pasti	228
6.2.4	Hubungan Tahap Kecerdasan Ruang dengan Skor Kenal Pasti	230
6.2.5	Kesan Pembelajaran dengan Koswer Terhadap Skor Pemindahan Pengetahuan	234
6.2.6	Hubungan Tahap Kecerdasan Ruang dengan Skor Pemindahan Pengetahuan	236



6.2.7	Kesan Pembelajaran dengan Koswer Terhadap Persepsi Motivasi	239
6.2.8	Hubungan Tahap Kecerdasan Ruang dengan Persepsi Motivasi	241
6.2.9	Rumusan Kajian	243
6.3	Implikasi Kajian Terhadap Pengajaran dan Pembelajaran	244
6.4	Cadangan Kajian Lanjutan	245
6.5	Penutup	246
	<b>RUJUKAN</b>	247

## SENARAI JADUAL

Jadual 1.1	Susunan Kedudukan dan Keutamaan Memandikan Jenazah	6
Jadual 1.2	Dapatan Kajian Awal Terhadap Tahap Kemahiran Masyarakat dalam Pengurusan Jenazah	7
Jadual 2.1	Komponen-Komponen ARCS dan Tiga Sub-Komponen Strategik Bersama Contoh yang Relevan dengan Pengajaran Guru	93
Jadual 2.2	Pengintegrasian Model Motivasi ARCS (Kellers, 2010) dalam Koswer VRTI dan VRDI	94
Jadual 3.1	Prosedur Kajian Sesi Pertama	110
Jadual 3.2	Prosedur Kajian Sesi Kedua	111
Jadual 3.3	Prosedur Kajian Sesi Ketiga	111
Jadual 3.4	Prosedur Kajian Sesi Keempat	111
Jadual 3.5	Prosedur Kajian Sesi Kelima	111
Jadual 3.6	Prosedur Kajian Sesi Keenam	112
Jadual 3.7	Kaedah Analisis Data yang Digunakan	114
Jadual 3.8	Keputusan Ujian Rintis Kenal Pasti	116
Jadual 3.9	Keputusan Ujian Rintis Ingat Kembali	117
Jadual 3.10	Keputusan Ujian Rintis Amali	117
Jadual 3.11	Kebolehpercayaan Instrumen	118
Jadual 3.12	Durasi Pembelajaran dan Penilaian	119
Jadual 4.1	Ciri-Ciri Pengguna yang Disasarkan dalam Kajian	128
Jadual 4.2	Ciri-Ciri Komputer yang Digunakan sebagai Perkakasan dalam Pembinaan Koswer	129
Jadual 4.3	Dapatan Ujian Penilaian Kebolehgunaan Koswer	160
Jadual 5.1	Bilangan Murid dalam Setiap Kumpulan Koswer	164
Jadual 5.2	Bilangan Murid dalam Setiap Kumpulan Tahap Kecerdasan Ruang	165
Jadual 5.3	Bilangan Murid dalam Setiap Kumpulan	165

Jadual 5.4	Dapatan ANOVA Sehala Terhadap Ujian Pra Ingat Kembali di antara Kedua-Dua Kumpulan Murid	167
Jadual 5.5	Ujian <i>Levene</i> untuk Menguji Kesamaan Varians	169
Jadual 5.6	Ujian Taburan Normal bagi Skor Ingat Kembali	170
Jadual 5.7	Dapatan Ujian ANCOVA bagi Skor Ingat Kembali	173
Jadual 5.8	Min, Sisihan Piawai (SD), Min Diselaraskan dan Ralat Piawai (SE) bagi Pemboleh Ubah Bersandar Ujian Pasca Ingat Kembali Berdasarkan Mod Persembahan Koswer	174
Jadual 5.9	Keputusan Ujian ANCOVA Sehala Terhadap Tahap Ingat Kembali Keseluruhan Kumpulan	175
Jadual 5.10	Keputusan Ujian <i>Post Hoc</i> Perbandingan Berpasangan Tahap Ingat Kembali Mengikut Mod Persembahan Koswer dan Tahap Kecerdasan Ruang	176
Jadual 5.11	ANOVA Sehala Terhadap Ujian Pra Kenal Pasti di antara Kedua-dua Kumpulan	180
Jadual 5.12	Ujian <i>Levene</i> untuk Menguji Kesamaan Varians	182
Jadual 5.13	Ujian Taburan Normal Skor Kenal Pasti	183
Jadual 5.14	Dapatan Ujian ANCOVA Sehala Skor Kenal Pasti	185
Jadual 5.15	Min, Sisihan Piawai (SD), Min Diselaraskan dan Ralat Piawai (SE) bagi Pemboleh Ubah Bersandar Ujian Pasca Kenal Pasti Berdasarkan Koswer	186
Jadual 5.16	Keputusan Ujian ANCOVA Terhadap Tahap Kenal Pasti Keseluruhan Kumpulan	187
Jadual 5.17	Keputusan Ujian <i>Post Hoc</i> Perbandingan Berpasangan Tahap Kenal Pasti Mengikut Koswer dan Tahap Kecerdasan Ruang	188
Jadual 5.18	Ujian <i>Levene</i> untuk Menguji Kesamaan Varians	194
Jadual 5.19	Ujian Taburan bagi Skor Pemindahan Pengetahuan	195
Jadual 5.20	Dapatan Ujian ANOVA bagi Skor Pemindahan Pengetahuan	196
Jadual 5.21	Min, Sisihan Piawai (SD), Min dan Ralat Piawai (SE) bagi Pemboleh Ubah Bersandar Ujian Amali Berdasarkan Koswer	197
Jadual 5.22	Keputusan Ujian ANOVA bagi Skor Pemindahan Pengetahuan Keseluruhan Kumpulan	198
Jadual 5.23	Keputusan Ujian <i>Post Hoc</i> Perbandingan Berpasangan Terhadap Tahap Pemindahan Pengetahuan Mengikut Koswer dan Tahap Kecerdasan Ruang	199
Jadual 5.24	Ujian <i>Levene</i> Untuk Menguji Kesamaan Varians	204

Jadual 5.25	Ujian Taburan Normal bagi Skor Persepsi Motivasi	205
Jadual 5.26	Dapatan Ujian ANOVA bagi Skor Persepsi Motivasi	206
Jadual 5.27	Min, Sisihan Piawai (SD), Min dan Ralat Piawai (SE) bagi Pemboleh Ubah Bersandar Tahap Persepsi Motivasi Berdasarkan Koswer	207
Jadual 5.28	Keputusan Ujian ANOVA bagi Skor Persepsi Motivasi Keseluruhan Kumpulan	208
Jadual 5.29	Keputusan Ujian <i>Post Hoc</i> Perbandingan Berpasangan bagi Skor Persepsi Motivasi Pengetahuan Mengikut Koswer dan Tahap Kecerdasan Ruang	209
Jadual 5.30	Kesimpulan Dapatan Kajian	213

## SENARAI RAJAH

Rajah 1.1	Kerangka Kajian	34
Rajah 1.2	Kerangka Teori	35
Rajah 1.3	Model Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001)	38
Rajah 1.4	Kerangka Konseptual Kajian (Adaptasi daripada Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013c)	40
Rajah 2.1	Kon Pembelajaran yang Menjelaskan Tahap Ingatan Manusia (Adaptasi daripada Dale,1954)	49
Rajah 2.2	Komponen dalam Realiti Maya Sistem (Adaptasi daripada Whyte, 2002)	58
Rajah 2.3	Ciri-Ciri Realiti Maya: <i>Immersion-Interaction-Imagination</i> (Adaptasi daripada Burdea dan Coiffet,1994)	59
Rajah 2.4	Model Pembinaan Persekitaran Pembelajaran Konstruktivis (Adaptasi daripada Jonassen,1999)	74
Rajah 2.5	Model Kognitif-Afektif Pembelajaran dengan Media (Adaptasi Moreno & Mayer, 2007)	81
Rajah 2.6	Subkomponen-Subkomponen Empat Faktor Penting Model Motivasi dalam Strategi Motivasi Pengajaran (Adaptasi daripada ARCS Keller, 1987)	92
Rajah 3.1	Reka Bentuk Kajian	96
Rajah 3.2	Reka Bentuk Faktorial 2x2 Bagi Pemboleh Ubah Moderator-Kecerdasan Ruang	97
Rajah 3.3	Kaedah Persampelan Kajian dengan Menggabungkan Prosedur Persampelan	99
Rajah 4.1	Model Reka Bentuk dan Pembangunan Pengajaran Multimedia yang Digunakan (Adaptasi Alessi & Trollip, 2001)	123
Rajah 4.2	Langkah-Langkah Yang Terlibat dalam Fasa Perancangan (Adaptasi daripada Alessi & Trollip, 2001)	126
Rajah 4.3	Langkah-Langkah yang Terlibat dalam Fasa Reka Bentuk (Adaptasi daripada Alessi & Trollip, 2001)	132
Rajah 4.4	Skrin Konteks dan Perwakilan Masalah (Senario 1)	133
Rajah 4.5	Skrin Konteks dan Perwakilan Masalah (Senario 2)	134
Rajah 4.6	Skrin Aktiviti Amalan di Awal Kematian	135
Rajah 4.7	Skrin Aktiviti Memandikan Jenazah	135
Rajah 4.8	Skrin Aktiviti Mengapani Jenazah	136

Rajah 4.9	Skrin Aktiviti Mensolatkan Jenazah	137
Rajah 4.10	Skrin Aktiviti Mengebumikan Jenazah	137
Rajah 4.11	Skrin Bantuan	138
Rajah 4.12	Skrin Kes-Kes Berkaitan	139
Rajah 4.13	Skrin Simulasi (Sumber Maklumat)	140
Rajah 4.14	Skrin Gambar (Alat Kognitif)	141
Rajah 4.15	Skrin Kerjasama (Alat Perbualan Dan Kolaborasi)	142
Rajah 4.16	Skrin Sokongan (Sokongan Konteks Sosial)	143
Rajah 4.17	Skrin Aktiviti Terpandu (Guided Activity)	144
Rajah 4.18	Skrin Refleksi (Reflection) Bantuan	145
Rajah 4.19	Skrin Refleksi (Reflection) Uji Diri	145
Rajah 4.20	Skrin Pra Ujian - Muka Utama	147
Rajah 4.21	Skrin Pra Ujian - Aktiviti	147
Rajah 4.22	Skrin yang Memaparkan Prinsip Isyarat	149
Rajah 4.23	Skrin yang Tidak Memaparkan Prinsip Isyarat	149
Rajah 4.24	Langkah-Langkah yang Terlibat dalam Fasa Pembangunan (Adaptasi daripada Alessi & Trollip (2001))	152
Rajah 4.25	Skrin Muka Depan	154
Rajah 4.26	Skrin Pengenalan ID	154
Rajah 4.27	Skrin Pengenalan Arah	155
Rajah 4.28	Skrin Dapatkan Kepastian	155
Rajah 4.29	Skrin Pujian dan Rangsangan	156
Rajah 4.30	Skrin Pesanan Akhir	156
Rajah 5.1	Q-Q Plot Ujian Pasca Ingat Kembali	171

Rajah 5.2	Graf Serak Ujian Pra dan Ujian Pasca Ingat Kembali	172
Rajah 5.3	Graf Serak Ujian Pra dan Ujian Pasca Kenal Pasti	184
Rajah 5.4	Q-Q Plot Ujian Amali (Pemindahan Pengetahuan)	195
Rajah 5.5	Q-Q Plot Ujian Persepsi Motivasi (IMMS)	205

## SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A	Ujian Kecerdasan Ruang atau Ujian Kecenderungan Perbezaan Hubungan Ruang Bennet, Seashore dan Wesman (Bennet, 1972) serta Diterjemahkan Oleh Toh (1996) ke dalam Bahasa Melayu.	257
Lampiran B	Soalan Pra	265
Lampiran C	Ujian Pasca	273
Lampiran D	Jadual Penentu Ujian Bagi Soalan Pra dan Soalan Pasca	281
Lampiran E	Ujian Kebolehpercayaan Item Soalan (KR20)	282
Lampiran F	Ujian Skala Persepsi Motivasi Bahan Pengajaran (Instructional Materials Motivation Scale, IMMS) Oleh Keller (1987)	283
Lampiran G	Ujian Amali	287
Lampiran H	Carta Alir Masa	292
Lampiran I	Contoh Papan Cerita	293
Lampiran J	Peta Laman	295
Lampiran K	Borang Penilaian Isi Kandungan untuk Penilaian Pakar yang Diubahsuai daripada Che Soh (2012)	296
Lampiran L	Borang Penilaian Koswer oleh Che Soh (2012), yang telah diubahsuai daripada panduan penilaian koswer oleh Robyler (2006)	298
Lampiran M	Borang Penilaian Kebolegunaan Koswer yang Diubahsuai daripada Che Soh (2012)	301
Lampiran N	Surat Kebenaran EPRD	303
Lampiran O	Surat Kebenaran JPN	304



**KEBERKESANAN PRINSIP ISYARAT DALAM KOSWER  
PEMBELAJARAN REALITI MAYA BAGI TAJUK PENGURUSAN  
JENAZAH TERHADAP PENCAPAIAN DAN MOTIVASI MURID YANG  
BERBEZA TAHAP KECERDASAN RUANG**

**ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan prinsip isyarat dalam koswer pembelajaran realiti maya bagi tajuk pengurusan jenazah dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Pengurusan jenazah adalah merupakan salah satu ibadah fardu kifayah dalam Islam, namun kajian lepas memperlihatkan tahap kemahiran murid dan masyarakat terhadap amalan ini masih di tahap sederhana. Golongan muda juga kurang melibatkan diri dalam amalan ini dan antara faktor yang dikenal pasti adalah disebabkan oleh kaedah pengajaran yang kurang berkesan. Selain daripada tajuk pengurusan jenazah yang tidak terdapat dalam sukatan Amali dan Perkara Asas Fardu Ain (PAFA) secara menyeluruh, guru juga didapati kurang menggunakan media pengajaran elektronik dalam menyampaikan pengajaran tajuk ini. Kajian ini melibatkan dua fasa iaitu fasa pembangunan koswer dan fasa rawatan. Pembangunan koswer ini menggunakan Model Reka Bentuk dan Pembangunan Pembelajaran Multimedia oleh Alessi dan Trollip. Selain itu, koswer ini juga mengintegrasikan penggunaan komponen-komponen dalam Persekitaran Pembelajaran Konstruktivis dan prinsip-prinsip dalam Teori Kognitif-Afektif Pembelajaran dengan Media serta mengaplikasikan penggunaan prinsip isyarat. Sampel kajian ini terdiri daripada 130 orang murid Tingkatan dua di empat buah sekolah yang dipilih secara rawak. Sampel dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu 63 orang murid bagi kumpulan eksperimen pertama dan 67 orang murid lagi bagi

kumpulan eksperimen kedua. Kumpulan eksperimen pertama menggunakan koswer realiti maya tanpa mengaplikasikan prinsip isyarat (VRTI) dan kumpulan eksperimen kedua menggunakan koswer realiti maya dengan mengaplikasikan prinsip isyarat (VRDI). Kajian ini dilakukan selama tiga minggu. Dapatan Ujian ANCOVA sehala (hipotesis pertama hingga ke-10) dan Ujian ANOVA sehala (hipotesis ke-11 hingga ke-20) menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan dalam pencapaian ujian pasca terhadap kumpulan murid yang menggunakan koswer VRDI terhadap keempat-empat pemboleh ubah bersandar iaitu tahap ingat kembali, tahap kenal pasti, tahap pemindahan pengetahuan (amali) dan tahap persepsi motivasi murid berbanding dengan kumpulan murid yang menggunakan koswer VRTI. Begitu juga terdapat perbezaan kesan di antara koswer bagi kedua-dua mod persembahan dengan Tahap kecerdasan ruang terhadap ke empat-empat pemboleh ubah bersandar tersebut kecuali pada hipotesis kedua, ketiga, ketujuh, ke-12, ke-17 dan ke-18 yang menunjukkan tiada kesan perbezaan yang signifikan. Secara keseluruhannya, adalah dicadangkan bahawa pembelajaran menggunakan koswer realiti maya dengan mengaplikasikan prinsip isyarat sesuai digunakan dalam pengajaran mata pelajaran Pendidikan Islam bagi tajuk pengurusan jenazah untuk meningkatkan tahap ingat kembali, tahap kenal pasti, tahap pemindahan pengetahuan (amali) dan tahap persepsi motivasi murid. Dapatan kajian ini juga memberi sumbangan kepada bidang kajian yang menggunakan prinsip isyarat terhadap tahap pemindahan pengetahuan (amali) dan tahap persepsi motivasi murid kerana berdasarkan tinjauan yang telah dilakukan masih belum terdapat kajian yang dilakukan ke atasnya.

**THE EFFECTIVENESS OF SIGNALING PRINCIPLE IN VIRTUAL  
REALITY COURSEWARE FOR THE TOPIC OF ISLAMIC FUNERAL  
MANAGEMENT TOWARDS ACHIEVEMENTS AND PERCEIVED  
MOTIVATION AMONG STUDENTS WITH DIFFERENT SPATIAL  
ABILITY**

**ABSTRACT**

The study aims to examine the effectiveness of signalling principle in virtual reality courseware for the topic of Islamic Funeral Management in Islamic Education subject. Islamic funeral Management is one of the “*ibadah fardu kifayah*” in Islam; however, past research revealed that students and society in general are relatively under-skilled in this practice. Participation among youth in this practice is also low due to ineffectiveness of the instructional approach. The study revealed that not only the Islamic Funeral Management topic was excluded from the Practical Syllabus and Fardu Ain Fundamental. Teachers also did not fully utilise the electronic media resources when teaching. The study comprises of two phases namely courseware development phase and treatment phase. The courseware development employs the Instructional Design Model by Alessi and Trollip. Besides that, the courseware is also integrated with components of Constructivist Learning Environments (CLEs), principles of Cognitive-Affective Theory of Learning with Media (CATLM) and signalling principle in multimedia learning. The sample consists of 130 Form Two students who were randomly selected from four Malaysian secondary schools. The sample was divided into two experimental groups with 63 students in group one and 67 students in group two. Experimental group one used VR courseware without signalling principle (VRTI) while experimental group two used VR courseware with signalling principle (VRDI). The experiment lasted for three weeks. Findings from One-Way ANCOVA (Hypotheses 1-10) and ANOVA (Hypotheses 11-20) showed significant differences in post-test of students who

used VRDI in all four dependent variables: recall, recognition, transfer of learning and perceived motivation of the learning materials, as compared to students who used VRTI. Likewise, there is no significant interaction effect between the two modes of presentation with level of spatial ability for all four dependent variables, except for Hypotheses 2, 3, 7, 12, 17 and 18. Overall, it is recommended that VR courseware which embeds signalling principle is suitable to be used in teaching and learning of the topic Funeral Management in Islamic Education subject to enhance students' recall, recognition, transfer learning and perceived motivation. The study has also contributed to the research field of signalling principle in examining students' transfer learning and perceived motivation of learning materials.

# **BAB 1**

## **Pengenalan**

### **1.1 Pendahuluan**

Pendidikan di Malaysia bermatlamat untuk melahirkan individu yang celik akal dan seimbang secara menyeluruh dalam pelbagai aspek. Hal ini bertepatan dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan iaitu:

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan.

(KPM, 2012a, hlm. iii)

Berpandukan Falsafah Pendidikan Kebangsaan bagi mewujudkan insan yang baik dan sempurna, setiap individu perlu menghayati ciri-ciri seperti kepatuhan kepada tuhan, berakhlak mulia, berilmu pengetahuan, bertanggungjawab kepada diri, masyarakat, agama dan negara. Mereka juga dapat berbakti dan memberi sumbangan kepada masyarakat dan negara serta memiliki sahsiah yang seimbang dan bersepadu (KPM, 1979). Hal ini bersesuaian dengan matlamat pendidikan negara untuk melahirkan insan yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, berketerampilan dan sejahtera (KPM, 2012a). Oleh itu, bagi mencapai matlamat tersebut, perhatian harus diberikan terhadap keberkesanan pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Islam. Ini kerana fokus utama mata pelajaran ini ialah untuk memberikan pengetahuan dan kemahiran ke arah melahirkan insan yang sempurna dan seimbang antara dunia dan akhirat sepertimana yang dinyatakan dalam Falsafah Pendidikan Islam iaitu:

Pendidikan Islam adalah satu usaha berterusan untuk menyampaikan ilmu, kemahiran dan penghayatan Islam berdasarkan al-Quran dan al-Sunnah bagi membentuk sikap, kemahiran, keperibadian dan pandangan hidup sebagai hamba Allah yang mempunyai tanggungjawab untuk membangun diri, masyarakat, alam sekitar dan negara ke arah mencapai kebaikan di dunia dan kesejahteraan abadi di akhirat.

(KPM, 2012a, hlm 26)

Pendidikan Islam (Pendidikan Agama Islam) telah diwajibkan di sekolah-sekolah kerajaan sejak tahun 1962 lagi. Mata Pelajaran ini telah dimasukkan ke dalam jadual waktu pembelajaran dengan peruntukan masa pengajaran hanya sebanyak dua jam sahaja dalam seminggu. Semenjak dahulu lagi, keberkesanan pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Islam sentiasa dipantau. Oleh itu, dalam Laporan Jawatankuasa Kabinet Mengkaji Dasar Pelajaran 1979 mendapati kualiti pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum mencapai tahap yang diharapkan (Perkara 129) dan kurang menitikberatkan aspek-aspek amali (Perkara 348.3) (KPM, 1979).

Penambahbaikan telah dilakukan dalam kurikulum Pendidikan Islam dengan memperkenalkan Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) pada tahun 1982 dan Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM) pada tahun 1989. Pada peringkat ini, Pendidikan Islam telah diletakkan dalam kumpulan mata pelajaran teras. Sukatannya juga dibahagikan kepada dua bahagian iaitu:

- i) Bahagian teras iaitu bahagian Tilawah al-Quran yang menekankan bacaan, hafalan ayat al-Quran dan
- ii) Bahagian Elektif yang merangkumi bidang Ulum Syariah iaitu Akidah, Ibadah, Sirah dan Tamadun Islam. Di samping itu, masa pengajaran Pendidikan Islam

juga ditingkatkan kepada 240 minit atau enam kali seminggu bagi sekolah rendah dan 160 minit atau empat kali seminggu bagi sekolah menengah.

Selain itu, penambahbaikan seterusnya juga telah dilakukan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) pada tahun 1995 dengan memperkenalkan Ujian Perkara Asas Fardu Ain (PAFA) bagi menguji aspek amali setiap murid Islam pada sepanjang persekolahan iaitu di peringkat Ujian Penilaian Sekolah Rendah (UPSR), Penilaian Menengah Rendah (PMR) dan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Kurikulum Pendidikan Islam telah disemak semula pada tahun 1998 yang melibatkan perubahan daripada dua bahagian kepada tiga bahagian iaitu Tilawah al-Quran, Ulum Syariah dan Pendidikan Akhlak. Senario ini menunjukkan kerajaan sentiasa mengambil berat terhadap pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Islam bagi membantu mewujudkan modal insan kelas pertama seperti mana yang dihasratkan dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan 2006-2010.

Usaha memantapkan pengajaran mata pelajaran Pendidikan Islam diteruskan lagi oleh kerajaan dalam Pelan Strategik Interim Kementerian Pelajaran Malaysia 2011-2020 dengan mencadangkan tindakan susulan iaitu aktiviti Pendidikan Islam dimantapkan bagi menangani gejala sosial dan salah laku dalam kalangan murid. Ini dilakukan dengan mempelbagaikan aktiviti Pendidikan Islam, dakwah dan aktiviti sivik serta kewarganegaraan (KPM, 2012b). Begitu juga dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (PPPM), kerajaan memperkenalkan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) supaya dapat memperkukuh keberkesanan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam menjelang tahun 2017 bagi melahirkan rakyat Malaysia yang menghayati nilai (KPM, 2012c).

## **1.2 Latar Belakang Kajian**

Mata pelajaran Pendidikan Islam menjadi mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan kebangsaan yang wajib dipelajari oleh semua murid Islam di sekolah rendah dan sekolah menengah (KPM, 2012a). Ia juga merupakan mata pelajaran yang kompleks kerana mengandungi banyak bahagian yang perlu dikuasai murid (Sahidawati, 2009). Matlamat pengajaran Pendidikan Islam bukan sekadar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan bahkan untuk memastikan murid dapat menguasai amalan dan kemahiran yang diterapkan. Pembelajaran Pendidikan Islam lebih bersifat mendidik dan bukanlah sekadar mengajar sepertimana yang dihasratkan oleh kerajaan dalam PPPM 2013-2025 iaitu dengan menjadikan elemen khidmat masyarakat yang berfokus kepada nilai sebagai prasyarat untuk lulus sekolah menengah (KPM, 2012c). Hal ini selaras dengan pernyataan yang terkandung dalam Dasar Pendidikan Kebangsaan iaitu untuk memastikan Pendidikan Islam di Malaysia bertaraf dunia dan menjadi penanda aras di peringkat antarabangsa dalam menjana generasi berilmu, beriman dan beramal soleh (KPM, 2012a).

Tajuk Pengurusan Jenazah merupakan salah satu subtajuk yang terkandung dalam sukatan mata pelajaran Pendidikan Islam bagi murid Tingkatan tiga. Tajuk ini terkandung dalam bahagian Ulum Syariah Bab Ibadat. Isi kandungan tajuk ini merangkumi amalan di awal kematian, memandikan jenazah, mengapani jenazah, mensolatkan jenazah dan mengebumikan jenazah (Sukatan Pelajaran Pendidikan Islam Tingkatan Tiga).

Pengurusan jenazah merupakan perkara yang sangat penting kerana semua manusia akan menghadapi kematian berdasarkan ayat al-Quran yang terkandung dalam surah Ali Imran ayat ke-185, yang bermaksud:



Tiap-tiap yang bernyawa akan merasai mati

(Ali ,Imran 3:185).

Setiap kematian yang berlaku perlu diuruskan dengan sempurna. Ini merupakan kewajiban serta tanggungjawab terakhir orang yang masih hidup terhadap orang yang telah meninggal dunia (al-Albani, 2002). Kebiasaannya di Malaysia, jenazah diuruskan oleh pihak waris jenazah dengan bantuan pihak masjid. Hal ini adalah kerana orang yang paling berhak dan lebih afdal untuk menguruskan jenazah adalah dalam kalangan waris jenazah yang terdekat serta paling cemerlang amal ibadatnya (Pusat Islam USM, 2007). Tuntutan ini adalah bersesuaian dengan perkara yang telah dilakukan oleh Sayidina Ali selepas kewafatan Rasulullah S.A.W. Beliau telah menguruskan jenazah Rasulullah S.A.W. terutamanya memandikan baginda. Sayidina Ali merupakan sepupu dan menantu (waris) kepada Rasulullah (al-Albani, 2002).

Islam menganjurkan agar jenazah diuruskan oleh kaum kerabat dan waris terdekat si mati yang amanah agar dapat menjaga keaiban jenazah kerana kemungkinan terdapat perkara-perkara yang kurang disenangi semasa proses ini dilakukan (al-Albani, 2002). Jadual 1.1 menunjukkan susunan waris yang bertanggungjawab memandikan jenazah mengikut keutamaan.

Jadual #1.1: Susunan Kedudukan dan Keutamaan Memandikan Jenazah

Kedudukan mengikut keutamaan	Jenazah Lelaki	Jenazah Perempuan
Pertama	Lelaki yang bersatu pada nasab (keturunan) seperti bapa, anak dan adik-beradik.	Saudara-saudara perempuan yang mahram seperti ibu, anak dan adik-beradik.
Kedua	Imam atau penggantinya yang dilantik oleh Baitulmal.	Saudara-saudara perempuan yang bukan mahram. Seperti anak saudara perempuan bapa saudara sebelah bapa.
Ketiga	Saudara-saudara lelaki.	Perempuan ajnabi.
Keempat	Lelaki ajnabi (tiada kaitan kekeluargaan).	Suami
Kelima	Isteri	Lelaki yang mahram, seperti bapa, anak lelaki, saudara lelaki dan bapa saudara sebelah ayah dan ibu.
Keenam	Mahram (golongan yang haram dinikahi) daripada perempuan seperti ibu, anak perempuan, saudara perempuan, emak saudara sebelah ayah dan ibu.	

(Sumber: Pusat Islam USM, 2007)

Oleh yang demikian, walaupun pengurusan jenazah merupakan amalan fardu kifayah iaitu tidak diwajibkan kepada semua umat Islam untuk melakukannya, tetapi kemahiran pengurusan jenazah ini perlu dikuasai oleh semua umat Islam (Pusat Islam USM, 2007). Bahkan bagi mereka yang mendalami bidang agama perkara ini seolah-olah menjadi satu kewajipan bagi menguasainya. Namun realiti kini, golongan muda termasuk mereka yang mendalami bidang agama dilihat amat kurang melibatkan diri dalam kemahiran pengurusan jenazah (Rezany, 2002). Kenyataan ini dikukuhkan lagi dengan dapatan oleh kajian Awaatif dan Wan Ahmad Jaafar (2013a) yang dilakukan terhadap 30 orang awam di kalangan dewasa (15 wanita dan 15 lelaki) berumur antara 20 hingga 34 tahun yang mempunyai pelbagai latar belakang pendidikan. Soal selidik diedarkan kepada semua responden bagi mendapat maklum balas terhadap kemampuan mereka untuk melaksanakan

pengurusan jenazah apabila berdepan dengan kematian ahli keluarga terdekat. Jadual 1.2 menunjukkan dapatan kajian tersebut:

Jadual 1.2: Dapatan Kajian Awal Terhadap Tahap kemahiran Masyarakat dalam Pengurusan Jenazah

Pengurusan jenazah	Ya, yakin	Tidak yakin
Amalan di awal kematian	12 orang	18 orang
Memandikan jenazah	3 orang	27 orang
Mengapani jenazah	8 orang	22 orang
Mensolatkan jenazah	25 orang	5 orang
Mengebumikan jenazah	3 orang	27 orang

(Sumber: Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013a)

Berdasarkan Jadual 1.2, dapatan daripada kajian menunjukkan bahawa tahap kemahiran masyarakat terhadap pengurusan jenazah masih berada pada tahap sederhana. Antara faktor kelemahan yang dikenal pasti adalah disebabkan mereka tiada pendedahan terhadap pelaksanaan pengurusan jenazah. Mereka juga tidak pernah terlibat dalam proses pengurusan jenazah sama ada secara realiti mahupun amali.

Begitu juga dengan hasil daripada kajian Awaatif dan Wan Ahmad Jaafar (2013b) yang mendapati tahap kefahaman dan kemahiran murid terhadap pengajaran tajuk Pengurusan Jenazah adalah berada pada tahap sederhana berdasarkan skala yang telah diberikan. Menurut maklumat yang diperolehi, tajuk ini merupakan tajuk yang sukar dan terdapat banyak langkah pelaksanaan yang perlu diingati serta sukar untuk dibayangkan. Murid hanya dapat menjawab soalan pada aras rendah tetapi sukar untuk menjawab soalan pada aras tinggi berkaitan dengan kaedah pelaksanaan pengurusan jenazah. Murid juga tidak dapat melaksanakan pengurusan jenazah kerana tidak didedahkan dengan pelaksanaan secara amali. Ini tidak selaras dengan objektif pengajaran dan pembelajaran bagi tajuk Pengurusan Jenazah yang

berdasarkan (Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Islam Tingkatan Tiga) iaitu yang mengkehendaki murid dapat menguasai kemahiran pengurusan jenazah secara menyeluruh agar dapat berbakti kepada masyarakat. Hal ini menunjukkan bahawa visualisasi penting digunakan dalam pendidikan untuk memudahkan murid memahami isi kandungan pembelajaran. Terutamanya bagi tajuk-tajuk yang berkaitan dengan amali.

Ahmad Syukri (2003) juga telah membuat rumusan yang sama berdasarkan kajiannya terhadap pengurusan jenazah dalam kalangan masyarakat Islam di Pendang Kedah. Menurutnya, jenazah kebanyakannya diuruskan oleh golongan yang lebih berumur dan berpengalaman berbanding dengan golongan muda. Keadaan ini menunjukkan seolah-olah golongan muda kurang mengambil peduli atau tidak diajak bersama untuk melaksanakan kewajiban ini disebabkan tahap pengetahuan dan kemahiran mereka yang rendah terhadap tanggungjawab ini. Keadaan ini juga mengakibatkan golongan muda kurang bermotivasi untuk melibatkan diri dengan aktiviti pengurusan jenazah. Perkara ini perlu diambil perhatian oleh pihak-pihak berwajib bagi menjamin kesinambungannya pada masa akan datang supaya ada pewaris yang menguasai ilmu dan kemahiran ini. Selain itu, keadaan ini adalah berpunca daripada golongan muda yang kurang kefahaman terhadap tanggungjawab ini sejak zaman persekolahan lagi. Hal ini menunjukkan kegagalan institusi pendidikan berperanan memberikan pendidikan berkesan untuk memastikan tahap kefahaman murid terhadap tanggungjawab ini dapat ditingkatkan supaya mereka dapat memberi sumbangan kepada masyarakat dan generasi yang akan datang.

Kajian Awaatif dan Wan Ahmad Jaafar (2013b) juga menunjukkan murid yang pernah mengikuti kursus amali pengurusan jenazah yang diadakan di sekolah selepas tamat peperiksaan PMR mempunyai ilmu dan kemahiran asas untuk melaksanakan pengurusan jenazah. Mereka juga mampu menguruskan jenazah sekiranya berdepan dengan kematian ahli keluarga terdekat. Namun begitu, mereka hanya dapat melakukannya dengan bantuan orang yang lebih mahir. Mereka berasa kurang yakin dan bimbang sekiranya mereka tidak dapat melaksanakan pengurusan tersebut dengan sempurna dan ini mungkin boleh memudaratkan jenazah. Terdapat juga murid yang berasa takut semasa proses tersebut dijalankan dan menyebabkan mereka tidak dapat melaksanakannya dengan baik. Manakala bagi murid yang tidak pernah mengikuti kursus amali pengurusan jenazah, mereka tidak dapat melaksanakan proses tersebut kerana mereka tidak mempunyai ilmu dan kemahiran asas bagi menguruskan pengurusan jenazah.

Guru kebiasaannya mengajar tajuk ini menggunakan kaedah penerangan dan penceritaan serta menggunakan alat bantu mengajar mudah seperti gambar. Terdapat juga guru yang menggunakan video dalam pengajaran tetapi timbul masalah kerana bahan seperti ini tidak disediakan oleh KPM. Ini menyebabkan guru perlu mencari bahan tersebut ataupun menyediakannya sendiri. Tambahan pula, sesi tayangan video memerlukan masa yang panjang disebabkan kaedah pelaksanaan pengurusan jenazah yang mempunyai banyak langkah, sedangkan peruntukan masa untuk pengajaran Pendidikan Islam adalah terhad (Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013b).

Selain itu, terdapat juga guru yang menggunakan kaedah tunjuk cara di dalam kelas dengan menggunakan murid sebagai model jenazah. Murid sedia membantu apabila diminta oleh guru untuk menjadi model jenazah semasa sesi pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahawa murid sangat berminat untuk mendalami tajuk ini. Namun pelaksanaan tunjuk cara ini dilakukan secara asas tanpa menggunakan bahan sebenar. Kaedah tunjuk cara ini dijalankan dengan guru menggayakan cara pelaksanaan pengurusan jenazah tetapi ia hanya sesuai bagi langkah mensolatkan jenazah kerana tidak memerlukan bahan-bahan untuk pelaksanaannya. Manakala bagi langkah mengapani, memandikan, dan mengebumikan jenazah, keadaan ini sukar untuk ditunjukkan tanpa menggunakan peralatan sebenar. Namun pengajaran secara kaedah amali didapati lebih berkesan berbanding dengan kaedah tunjuk cara kerana ia nampak lebih realiti dan hampir dengan keadaan sebenar. Kaedah pengajaran secara amali ini juga dapat meningkatkan tahap kefahaman dan keyakinan murid sekiranya dapat dilakukan secara berulang kali (Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013b).

Ahmad Syukri (2003) mencadangkan supaya institusi pendidikan haruslah menyediakan satu garis panduan pengajaran yang dapat mendidik murid-murid supaya menguasai hal-hal yang berkaitan dengan fardu kifayah khususnya pengurusan jenazah. Ini kerana pada satu hari nanti murid-murid akan hidup bermasyarakat dan berdepan dengan situasi pengurusan jenazah. Maka penting bagi sukatan amali mata pelajaran Pendidikan Islam diperluaskan lagi meliputi semua perkara yang berkaitan dengan pengurusan jenazah berbanding dengan sukatan PAFA dan amali yang diajar di sekolah menengah untuk murid tingkatan tiga hanyalah meliputi bahagian sembahyang jenazah sahaja. Hal ini berbeza dengan tajuk-tajuk lain dalam bidang ibadah yang ditekankan pelaksanaan secara menyeluruh dalam sukatan amali dan PAFA contohnya seperti tajuk solat, tayamum, wuduk, solat ketika sakit dan sebagainya. Namun aspek-aspek lain seperti

memandikan jenazah, mengapani jenazah dan mengebumikan jenazah juga penting dilakukan secara amali.

Awaatif dan Wan Ahmad Jaafar (2013b) mendapati walaupun guru sering kali menganjurkan kursus amali pengurusan jenazah selepas tamatnya peperiksaan PMR, namun masalah sering timbul apabila sukar untuk mendapatkan kerjasama daripada murid kerana bilangan kehadiran murid amat merosot pada ketika itu. Selain itu, wujud masalah penyediaan bahan dan kewangan yang perlu ditanggung sendiri oleh guru. Oleh itu, terdapat guru yang berpendapat bahawa tajuk Pengurusan Jenazah ini sepatutnya dimasukkan dalam sukatan amali dan PAFA bagi meningkatkan keberkesanan pengajaran bagi tajuk ini.

Kefahaman murid terhadap tajuk Pengurusan Jenazah sangat penting kerana hampir setiap hari terdapat kes kematian dalam masyarakat dan jenazah-jenazah ini perlu diuruskan dengan betul mengikut ketetapan hukum syarak. Sekiranya guru tidak melaksanakan pengajaran secara amali untuk tajuk ini, maka sukar bagi murid untuk menguasai kemahiran pengurusan jenazah dengan betul. Namun guru menghadapi masalah kerana tajuk ini tidak terdapat dalam sukatan amali. Oleh itu sukar bagi guru untuk mencari waktu yang sesuai di luar waktu pengajaran untuk melaksanakan amali. Hal ini berlaku kerana tempoh masa yang disediakan hanyalah terhad untuk menghabiskan sukatan tahunan seperti yang ditetapkan oleh KPM.

Teknologi multimedia dalam pendidikan dapat mengembangkan potensi murid dan meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan teknologi multimedia merupakan alternatif yang tepat bagi memudahkan pengajaran guru serta meningkatkan kefahaman murid terhadap isi kandungan pembelajaran

dengan bantuan grafik, teks, animasi, (3-D) dan lain-lain. Pengulangan dan *hands-on* juga perlu dilakukan untuk mengukuhkan ingatan murid supaya mereka dapat menguasai sesuatu tahap penguasaan kemahiran secara psikomotor (Gagne, 1985). Penggunaan simulasi realiti maya ini juga dapat membantu untuk meningkatkan visualisasi murid terhadap situasi sebenar pengurusan jenazah.

Ruggeroni (2001), Smith dan Ericson (2009) serta Wyk dan Villiers (2009) mencadangkan supaya simulasi di alam maya atau realiti maya digunakan untuk latihan dan pembelajaran yang berbahaya dan memerlukan peralatan yang mahal contohnya dalam bidang kejuruteraan, ketenteraan dan pendidikan. Hal ini kerana ia menyediakan simulasi realistik yang boleh membawa kepada persekitaran pendidikan tanpa risiko. Ia juga sangat sesuai digunakan untuk melatih sesuatu kemahiran yang memerlukan pembelajaran yang berkesan secara fizikal. Pembelajaran dengan persekitaran realiti maya juga merupakan pembelajaran yang berinteraksi tinggi dalam persekitaran yang hampir sama dengan dunia sebenar. Pengguna akan berasa seperti berada di dalam persekitaran sebenar. Keadaan ini juga dapat menyediakan mod pembelajaran berdasarkan pengalaman seperti mana yang dicadangkan dalam teori konstruktivisme. Realiti maya juga merupakan alat pembelajaran yang membolehkan murid menghubungkan pengalaman dengan maklumat yang diterima dalam pelbagai medium, berbentuk tiga dimensi dan interaktif yang dikendalikan dengan cara yang lebih naturalistik.

Begitu juga dengan pendapat Toh (1998) yang mencadangkan bahawa penggunaan simulasi berkomputer bagi menggantikan kerja amali dalam pembelajaran konsep penyerasan isi padu. Hal ini kerana simulasi berkomputer sesuai digunakan bagi keadaan di mana pengendalian amali dalam situasi sebenar



sukar dilakukan. Sebagai contoh, situasi berbahaya atau situasi yang mempunyai kekangan dari segi masa dan bahan. Selain daripada pembelajaran dapat dicapai dalam tempoh yang singkat dan fleksibel, simulasi berkomputer juga boleh digunakan untuk mengatasi masalah murid yang tidak hadir semasa pengajaran kerja amali diadakan. Murid dapat melakukan simulasi ini pada bila-bila masa dan terlibat secara langsung dalam aktiviti pembelajaran serta tidak terikat dengan kos bahan yang mahal.

Pengajaran dan pembelajaran sebegini adalah berasaskan konsep pembelajaran secara konstruktivis iaitu pembelajaran berlaku melalui pengalaman sebenar murid. Namun dengan menggunakan multimedia, pengalaman yang dilalui oleh murid adalah dengan menggunakan bahan berasaskan multimedia yang disediakan. Bahan pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia interaktif mampu bertindak sebagai suatu alat kognitif untuk mencetuskan proses pembelajaran, pemikiran kritis, kreatif dan penyelesaian masalah dalam pembelajaran. Multimedia juga dapat membantu murid membuat visualisasi terhadap isi kandungan pembelajaran dan memudahkan tugas pembelajaran serta berfungsi untuk menghubungkan kait pengetahuan yang baharu dengan pengetahuan sedia ada murid.

Konstruktivis ialah satu kefahaman bahawa murid dapat membina sendiri pengetahuan secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Murid akan menyesuaikan pengalaman yang diterima dengan pengetahuan sedia ada untuk membina pengetahuan baharu. Kaedah pembelajaran konstruktivis banyak memberi kesan positif, antaranya mewujudkan persekitaran pembelajaran berpusatkan murid dan guru hanya berperanan sebagai fasilitator. Kelebihannya, kaedah ini dapat

merangsang murid untuk lebih berfikir bagi menyelesaikan masalah, menjana idea baru dan membuat keputusan yang bijak. Keadaan ini juga akan lebih meningkatkan kefahaman murid kerana mereka terlibat secara langsung dalam pembinaan pengetahuan baharu. Mereka akan lebih mengingati, yakin dan lebih seronok serta memudahkan murid untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi sebenar dalam kehidupan (Terhart, 2003).

Realiti maya merangsang interaksi manusia dengan komputer. Ia juga menyokong Teori Konstruktivisme kerana semasa proses pembelajaran murid terlibat secara aktif dengan melakukan sendiri dalam situasi pembelajaran untuk menguasai, mengingati dan mencipta serta menginovasi pengetahuan dan idea (Youngblut, 1998). Konstruktivisme ialah suatu teori pembelajaran yang sering kali dirujuk dalam pelaksanaan latihan pembinaan pengetahuan di dalam bilik darjah (Osberg, 1997). Sesuai dengan keadaan murid yang menggunakan aplikasi realiti maya mereka akan berasa seolah-olah mereka telah berada di dalam suasana sebenar tersebut walaupun pada realitinya mereka sebenarnya berada dalam bilik darjah atau makmal komputer. Proses pembinaan pengetahuan menjadi lebih berkesan kerana murid berkeupayaan untuk mencipta, mengalami dan melakukan sendiri serta memanipulasikan dunia realiti yang dijana oleh komputer (Osberg, 1997).

Realiti maya semakin popular dalam bidang pendidikan (Wang & Li, 2004; Smith & Ericson, 2009). Terdapat banyak kajian yang telah dilakukan dalam bidang pendidikan berkaitan realiti maya antaranya kajian Wang & Li (2004), Chen, Shen & Jeng (2007), Adamo-Villani, Wilbur & Wasburn (2008), Smith & Ericson (2009), Kovárová & Sokolský (2011), Elin, Duenser, Billingham, Herritsch, Unsworth, Mckinnon, & Gostomski (2012) dan Huang & Khan (2012). Pembelajaran dengan

menggunakan realiti maya dan memanfaatkan ciri kecerdasan ruang dilihat sesuai dalam persembahan pembelajaran berkaitan penyelesaian masalah (Wallet, et al., 2008; Ragan, Bowman & Huber, 2012). Oleh itu terdapat juga beberapa kajian terdahulu yang mendapati penggunaan realiti maya dalam pembelajaran mempunyai hubungan dengan kecerdasan ruang, antaranya Chen (2005), Huk (2006), Wallet, et al., (2008), Khairulanuar (2011) dan Che Soh (2012).

Penggunaan klu atau isyarat dalam pembelajaran multimedia diaplikasikan bagi mengurangkan beban kognitif murid dengan membantu memandu murid dalam proses pembelajaran serta membantu murid untuk menyusun secara mental maklumat-maklumat penting (Mayer,2009). Pembelajaran tanpa batuan panduan seperti ini akan menyebabkan murid mengalami beban kognitif kerana mereka terpaksa memproses maklumat-maklumat yang berlebihan (Mayer,2009).

Selain itu, menurut Sprenger (1999) pengajaran dan pembelajaran secara „hand-on“ dan pendidikan teknologi berupaya meningkatkan kebolehan ruang melalui penggunaan visual. Kecerdasan ruang merupakan satu daripada lapan kecerdasan yang merupakan keupayaan individu untuk menggambarkan sesuatu dengan mata minda (Gardner, 1983). Menurut Gardner, setiap individu mempunyai tahap kecerdasan yang berbeza. Ia juga tidak boleh diwarisi semata-mata namun boleh dipengaruhi oleh budaya, persekitaran, peluang pendidikan, makanan, suasana pembelajaran dan lain-lain. Kecerdasan ruang juga merupakan sebahagian ciri perbezaan individu yang mungkin mempengaruhi keberkesanan pembelajaran dengan multimedia (Mayer, 2009). Selain itu, kecerdasan ruang juga merupakan kebolehan mengesan dan menggambarkan bentuk, ruang, warna dan garisan (Ahmad Amri, 2009; Salhah, 2009).

Penggunaan simulasi berkomputer dan realiti maya merupakan satu usaha bagi merealisasikan cadangan Wan Hassan, Ajmain, Hishamuddin dan Mohd Ismail (2005) dan Sahidawati (2009) bahawa perlunya ada revolusi pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Islam yang mampu me narik minat murid dengan mengaplikasikan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran. Ia juga boleh menggantikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang bersifat tradisional. Oleh itu, selaras dengan perkembangan dalam teknologi pengajaran di Malaysia, guru Pendidikan Islam disarankan berusaha menggunakan alat bantu mengajar dengan lebih berkesan supaya dapat membantu meningkatkan mutu pengajaran mereka. Guru juga disarankan menitikberatkan pendekatan berpusatkan murid dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam kerana dengan menggunakan buku teks sahaja guru tidak dapat berkomunikasi dengan murid bagi memperkembang dan memperkaya pengalaman pembelajaran (Sahidawati, 2009). Penggunaan media akan menjadikan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam bertambah realistik, menarik, berkesan dan memberangsangkan. Usaha ini selaras dengan strategi pelaksanaan yang dicadangkan dalam Dasar Pendidikan Negara ke arah mempertingkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam iaitu dengan menyediakan bahan bantu mengajar yang mencukupi, berkesan dan menepati keperluan serta perkembangan semasa (KPM, 2012a).

Secara tidak langsung usaha ini dapat menjadi satu alternatif penyelesaian terhadap masalah yang wujud dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam seperti mana yang dinyatakan Abd Malek (1999), Noraini (2003), Wan Hasan et al., (2005) dan Sahidawati (2009) iaitu guru cenderung menggunakan alat bantu mengajar (ABM) yang konvensional seperti kapur, papan putih dan media

pengajaran yang kurang berkesan serta guru kurang menggunakan media pengajaran elektronik. Ini boleh menyebabkan murid berasa bosan.

Revolusi ini bersesuaian dengan cadangan dalam Dasar Pendidikan Kebangsaan dan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 serta Pelan Strategik Interim Kementerian Pelajaran Malaysia 2011-2020 iaitu bagi memastikan teknologi maklumat dan komunikasi digunakan secara kreatif dan inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran bagi semua mata pelajaran. Hal ini kerana KPM perlu membuat penyesuaian dan penambahbaikan terhadap sistem pendidikan sedia ada kesan daripada globalisasi, liberalisasi dan perkembangan teknologi maklumat di seluruh dunia (KPM, 2012b). Bab 14 dalam Pelan Strategik Interim 2011-2020 mencadangkan pembelajaran maya iaitu pembelajaran moden dengan menggunakan inovasi teknologi baru. Pembelajaran dengan menggunakan cara ini tidak semestinya berlaku di bilik darjah sahaja bahkan dapat dicapai dalam pelbagai konteks persekitaran dan situasi yang melangkaui batas ruang fizikal. Guru juga tidak perlu mengulangi penerangan sekiranya pelajar tidak faham atau tidak hadir dalam sesi pembelajaran. Ini kerana murid boleh menggunakan e-bahan yang dibina berulang kali sehingga mereka faham. Matlamatnya adalah untuk memantapkan kualiti pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi. Hasil yang diharapkan agar dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran melalui pembelajaran maya secara berterusan. Melalui kaedah ini juga murid akan lebih berdikari dan mendorong mereka memainkan peranan dengan lebih aktif dalam pembelajaran. Antara usaha yang dilakukan adalah dengan membekalkan e-bahan bagi setiap mata pelajaran ke semua sekolah (KPM, 2012b).

Memandangkan penggunaan koswer multimedia sebagai modul pengajaran Pendidikan Islam amat berkurangan (Nurul Syahirah & Adnan, 2011), maka guru-guru dicadangkan memperluas penggunaan koswer pembelajaran dalam pengajaran serta membuat lebih banyak penyelidikan bagi menyediakan bahan pembelajaran berbantuan komputer. Menurut Juhazren, Mohd Fadzli dan Baharuddin (2006) walaupun penggunaan koswer pengajaran dan pembelajaran dalam pendidikan masih belum diwajibkan, namun beberapa bentuk koswer pendidikan untuk Pendidikan Islam sudah pun berada di pasaran. Antaranya berkenaan tajuk solat dan wuduk. Walau bagaimanapun jika ditinjau dari aspek bilangan dan kualiti koswer multimedia bagi tujuan Pendidikan Islam yang ada pada hari ini, banyak lagi yang perlu dilakukan untuk memenuhi keperluan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) bagi Pendidikan Islam (Juhazren et al., 2006). Selain itu, daripada tinjauan yang dilakukan pengkaji juga mendapati, masih belum terdapat koswer berbentuk realiti maya berkaitan tajuk Pengurusan Jenazah disediakan oleh KPM mahupun yang ada dijual di pasaran. Penghasilan perisian yang berkualiti dan menepati kurikulum kebangsaan ini penting bagi menentukan kejayaan pendidikan pada masa hadapan (Gan, 1996)

Oleh itu, pembangunan alat bantu mengajar yang bersifat realistik dan mudah digunakan secara berulang kali pada bila-bila masa serta menjimatkan wang adalah lebih disarankan. Pembangunan koswer pembelajaran realiti maya dengan persekitaran konstruktivis bagi tajuk Pengurusan Jenazah dicadangkan bagi menangani masalah yang wujud dalam kajian ini. Koswer ini dapat membantu murid untuk memahami dan menguasai tajuk ini kerana lebih bersifat interaktif, realiti dan dekat dengan dunia sebenar. Murid juga dapat menggunakannya berulang kali sama

ada di dalam bilik darjah atau di rumah sebagai latihan bagi meningkatkan kefahaman terhadap kemahiran menguruskan jenazah tanpa terikat dengan masa persekolahan. Keadaan ini seterusnya dapat membantu guru untuk mengurangkan masalah dari segi masa dan bahan.

Pembangunan koswer pembelajaran ini dibina berdasarkan pendekatan kecerdasan ruang/visual kerana banyak menggunakan elemen visual, imej dan gambar serta mengurangkan penggunaan teks. Selain itu, pembangunan koswer ini juga menggunakan persekitaran pembelajaran konstruktivis (*Constructivist Learning Environments*, CLEs) yang dicadangkan oleh Jonassen (1999). Menurut Jonassen pembelajaran secara konstruktivis ialah pembelajaran melalui proses membina makna daripada pengalaman yang dilalui. Pengetahuan dibina oleh murid berdasarkan interpretasi pengalaman mereka dengan alam. Selain itu, menurut konstruktivis pengetahuan tidak dapat dipindahkan kerana pengajaran mesti mengandungi pengalaman yang dapat memudahkan pembinaan pengetahuan baharu. Ia berbeza dengan objektivis kerana murid memperoleh pengetahuan dengan cara guru memindahkannya kepada murid dengan menggunakan teknologi (Jonassen, 1999).

### **1.3 Penyataan Masalah**

Berdasarkan kajian-kajian lepas dapat dikenal pasti bahawa terdapat beberapa kajian telah dilakukan terhadap penggunaan multimedia bagi tajuk Pengurusan Jenazah seperti kajian oleh Zuraini (1997), Fatim (2008) dan Roslan (2008) yang dibincangkan dalam Bab Dua, begitu juga telah terapat beberapa kajian tentang penggunaan realiti maya seperti kajian oleh Chen (2005), Elinda, Kok dan Chun (2010) dan lain-lain, namun masih belum terdapat kajian terhadap keberkesanan

prinsip isyarat dalam koswer pembelajaran realiti maya bagi tajuk pengurusan jenazah terhadap pencapaian (ingat kembali, mengenal pasti, pemindahan pengetahuan (amali) dan motivasi murid yang berbeza tahap kecerdasan ruang. Hasrat ini sejajar dengan matlamat pembelajaran yang dicadangkan oleh Ormrod (1999) dan Mayer (2001) .

Ormrod (1999) dan Mayer (2001) menyatakan bahawa pembelajaran yang bermakna akan dicapai oleh murid apabila mereka berupaya menjawab soalan yang diberikan dengan betul serta berupaya menggunakan pengetahuan atau kemahiran yang dipelajari untuk menyelesaikan sesuatu masalah. Proses menjawab soalan tersebut dikenali sebagai proses mengingat yang boleh diuji melalui Ujian Ingat Kembali dan Ujian Kenal Pasti (ujian bertulis). Manakala proses mengaplikasikan kemahiran tersebut dikenali sebagai proses memahami dan diuji melalui ujian pemindahan pengetahuan (amali atau praktikal). Pemindahan pengetahuan ialah proses aplikasi atau menggunakan pengetahuan yang diperolehi dalam pembelajaran ke dalam dunia sebenar. Proses pemindahan pengetahuan boleh berlaku dalam dua keadaan iaitu dalam keadaan persekitaran yang hampir sama dengan situasi sebenar dan dalam persekitaran yang sangat berbeza dengan situasi sebenar (Alessi & Trollip, 2001). Hal ini menunjukkan bahawa hasil pembelajaran yang terbaik akan dapat dicapai bukan sahaja apabila murid mendapat markah yang tinggi dalam peperiksaan bertulis, namun murid mestilah dapat melaksanakan kemahiran yang dipelajari dalam situasi sebenar. Keadaan ini berkait rapat dengan pembelajaran bagi tajuk Pengurusan Jenazah yang sangat memerlukan pelaksanaan amali.

Berdasarkan latar belakang kajian, kebanyakan umat Islam kurang menguasai bidang pengurusan jenazah. Tahap penguasaan masyarakat dan tahap kefahaman



murid bagi tajuk ini agak sederhana (Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013b). Kajian lepas juga memperlihatkan bahawa golongan muda kurang melibatkan diri dalam pelaksanaan pengurusan jenazah (Rezany, 2002). Antara faktor yang dikenal pasti adalah disebabkan tahap penguasaan masyarakat yang rendah akibat daripada kaedah pendidikan yang kurang berkesan (Ahmad Syukri, 2003).

Jika diteliti pada sukatan mata pelajaran Pendidikan Islam bahagian amali dan PAFA, tajuk Pengurusan Jenazah tidak terdapat dalam kedua-dua bahagian sukatan ini secara keseluruhan. Hanya tajuk solat jenazah sahaja yang terdapat dalam kandungan sukatan tersebut. Hal ini menyebabkan tiada peruntukan masa untuk proses amali pengurusan jenazah secara menyeluruh dalam pengajaran dan pembelajaran. Tajuk ini merupakan penting dan mesti disusuli dengan amali kerana tajuk ini ialah tajuk ibadah dan kaedah pelaksanaannya sangat sukar. Sekiranya kaedah pelaksanaan amali ini tidak diambil berat, maka masalah tahap kefahaman murid yang sederhana dan masalah golongan muda yang kurang pengetahuan dalam pengurusan jenazah tidak dapat diatasi. Bidang pengurusan jenazah ini bukan sahaja patut dilaksanakan oleh golongan tua dan golongan mahir, malahan semua peringkat umur perlu mengetahui perkara ini dengan jelas. Amali pelaksanaan pengurusan jenazah ini sangat penting bagi memberi kefahaman yang jelas terhadap kaedah pelaksanaannya.

Selain itu, masalah ini juga berpunca daripada penggunaan kaedah pengajaran yang kurang berkesan dan guru kurang media pengajaran elektronik. Guru sentiasa menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran tradisional yang hanya lebih berfokus kepada buku teks, menggunakan kapur dan papan hitam. Keadaan ini membosankan murid dalam proses pembelajaran (Wan Hasan et al., 2005). Hal ini

kerana menurut Keller (2010) pengalaman pembelajaran di bilik darjah yang tidak memberi makna akan menyebabkan pelajar kehilangan minat untuk belajar. Keadaan ini seterusnya akan mengakibatkan motivasi pelajar terhadap bahan pengajaran yang digunakan oleh guru akan berkurangan. Oleh itu, guru sepatutnya mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran. Kebanyakan guru juga menggunakan pendekatan pengajaran berpusatkan guru berbanding pendekatan pengajaran berpusatkan murid yang lebih membantu murid dalam membina pengetahuan yang bermakna (Sahidawati, 2009).

Guru juga mengalami kesukaran untuk mendapatkan alat bantu mengajar yang berbentuk digital dan berkesan. Kualiti dan kuantiti koswer bagi Pendidikan Islam masih kurang berbanding dengan mata pelajaran lain (Sahidawati, 2009). Hal ini kerana mata pelajaran Pendidikan Islam kurang dibekalkan alat bantu mengajar dalam bentuk digital dan masih menggunakan alat bantu mengajar yang bersifat tradisional seperti gambar rajah dan lain-lain yang kurang menarik minat murid. Guru Pendidikan Islam dicadangkan agar mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan keberkesanan pengajaran (Abd Malek, 1999; Noraini, 2003; Wan Hasan et al., 2005 dan Sahidawati, 2009).

Murid menyatakan mereka yakin bahawa sekiranya dibandingkan kaedah pengajaran menggunakan video dengan kaedah pengajaran secara amali, kaedah amali akan lebih memberi kefahaman kepada mereka kerana ia lebih realiti dan dekat dengan dunia yang sebenar (Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013b). Ia juga dapat meningkatkan tahap kefahaman dan keyakinan sekiranya proses amali (pelaksanaan secara realiti) ini dapat dilakukan berulang kali. Namun kaedah amali ini mempunyai kekangan dari segi masa dan kos kerana pengurusan jenazah

memerlukan masa pelaksanaan yang panjang dan sukar untuk dilakukan berulang kali. Oleh itu akan timbul masalah dari segi masa. Kos barangan yang digunakan dalam pengurusan jenazah juga agak tinggi (Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013b).

Masalah juga akan timbul sekiranya latihan amali ini dilakukan ke atas jenazah yang sebenar kerana akan menyebabkan murid berasa tidak yakin untuk melaksanakan dengan betul sebelum mereka benar-benar menguasai amalan ini serta seolah-olah mereka tidak menghormati jenazah (Awaatif & Wan Ahmad Jaafar, 2013b). Walau bagaimanapun amali ini penting bagi murid untuk melakukan pengurusan jenazah secara realiti dan berulang kali supaya mereka mempunyai keyakinan dalam melaksanakannya. Justeru itu, disebabkan faktor-faktor yang telah dinyatakan, telah mendorong pengkaji agar melaksanakan kajian keberkesanan prinsip isyarat dan membangunkan koswer realiti maya dengan persekitaran pembelajaran konstruktivis bagi tajuk Pengurusan Jenazah.

Usaha ini dilaksanakan bagi membantu mengatasi masalah-masalah yang terdapat dalam kajian ini. Penggunaan teknologi interaktif realiti maya merupakan interaksi manusia dengan komputer yang melibatkan minda dan tingkah laku murid. Murid terlibat secara aktif dengan melakukan sendiri serta memanipulasikan dunia realiti yang dijana oleh komputer seolah-olah mereka telah berada di dalam suasana sebenar. Interaksi ini menyumbang kepada peningkatan keupayaan pemahaman murid (Osberg, 1997). Setiap murid berpeluang melibatkan diri dalam proses pengurusan jenazah dan mereka dapat mengulangi pembelajaran sehingga mereka faham dan menguasai amalan tersebut. Murid yang tidak hadir juga dapat mempelajari tajuk ini dengan menggunakan koswer pada hari lain tanpa guru perlu mengulangi sesi amali. Guru dan murid juga tidak lagi menghadapi masalah dari

segi masa, kos, ketakutan dan keyakinan. Ini kerana dengan menggunakan koswer ini mereka bebas untuk meneroka pembelajaran berulang kali sama ada di sekolah atau di rumah.

Selain itu, penggunaan prinsip isyarat sangat penting bagi mengurangkan beban kognitif murid dalam pembelajaran. Murid akan belajar dengan lebih baik apabila isyarat dimasukkan dalam bahan pengajaran mereka (Mayer, 2009). Isyarat atau klu yang diberikan dapat membantu murid untuk menguasai maklumat secara lebih mendalam daripada pembelajaran multimedia yang dipersembahkan dengan menarik perhatian murid pada elemen-elemen penting (Van Gog, 2014). Memandangkan pembelajaran tajuk pengurusan jenazah merupakan tajuk ibadah yang mempunyai banyak langkah, maka penggunaan isyarat diharapkan dapat membantu menarik perhatian murid pada elemen penting yang diperlukan dalam pembelajaran tajuk ini iaitu langkah pelaksanaan pengurusan jenazah.

Kajian ini juga bertujuan untuk mengkaji sama ada penggunaan prinsip isyarat dalam koswer realiti maya ini memberi kesan terhadap murid yang mempunyai tahap kecerdasan ruang yang berbeza. Hal ini kerana menurut Norliah (2005) walaupun setiap manusia mempunyai tahap kecerdasan ruang yang berbeza tetapi ia dapat dididik, ditingkatkan dan sentiasa berubah sepanjang hayat, namun ia bergantung kepada kaedah rangsangan yang diberikan oleh guru. Penggunaan animasi berorientasikan ruang mempunyai kesan berbeza kepada pelajar yang berkecerdasan ruang tinggi dan rendah (Mayer & Sim 1994; Toh, 1998). Kumpulan murid yang mempunyai tahap kecerdasan ruang rendah biasanya mempunyai lebih kognitif pada saluran visual kerana mereka perlu menghasilkan model mental mereka sendiri berdasarkan imej yang dipaparkan. Manakala Kumpulan murid yang