

**PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB:
PERBANDINGAN PENGGUNAAN KAEDAH
DRAMA DIGITAL DAN PENCERITAAN DIGITAL
BERDASARKAN TAHAP KEMAHIRAN
BERFIKIR ARAS TINGGI**

NURUL AZNI BINTI MHD ALKASIRAH

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

2025

**PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB:
PERBANDINGAN PENGGUNAAN KAEDAH
DRAMA DIGITAL DAN PENCERITAAN DIGITAL
BERDASARKAN TAHAP KEMAHIRAN
BERFIKIR ARAS TINGGI**

oleh

NURUL AZNI BINTI MHD ALKASIRAH

**Tesis ini diserahkan untuk
memenuhi keperluan bagi
Ijazah Doktor Falsafah**

Mei 2025

PENGHARGAAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin, saya panjatkan rasa kesyukuran ke hadrat Ilahi, Allah yang Maha memberi nikmat, petunjuk, ilham serta kekuatan kepada saya untuk menyempurnakan amanah ini. Sekalung penghargaan dan ucapan terima kasih khas saya tujukan kepada penyelia utama, Dr. Mariam Mohamad dan penyelia kedua saya, Dr. Mageswaran Sanmugam yang begitu banyak memberi perhatian, bimbingan dan tunjuk ajar serta cadangan-cadangan yang membina tanpa mengira masa sehinggalah kajian ini selesai dijalankan. Segala komitmen, dedikasi dan kesungguhan yang diberikan telah menyuntik semangat saya untuk menjayakan kajian ini.

Ucapan penghargaan juga ditujukan kepada semua pensyarah Pusat Teknologi Pengajaran dan Multimedia, Universiti Sains Malaysia yang terlibat dalam memberi nasihat, kerjasama dan panduan yang amat berharga sepanjang tempoh menyiapkan kajian. Jutaan terima kasih seterusnya kepada semua organisasi yang memberi kebenaran bagi menjalankan kajian terutamanya Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia (ERAS), Jabatan Pendidikan Negeri Pulau Pinang (JPNPP), pengetua-pengetua, guru-guru bahasa Arab yang terlibat serta semua peserta kajian yang membantu melengkapkan kajian ini.

Terima kasih juga kepada semua individu yang terlibat secara langsung atau tidak. Segala keperitan, air mata dan cabaran sepanjang menyiapkan penulisan tesis ini telah terbalas. Terima kasih Allah. Akhir sekali, semoga kajian ini dapat memberi manfaat kepada pengkaji-pengkaji seterusnya dan menjadi bahan rujukan kepada pihak-pihak yang memerlukan.

JADUAL KANDUNGAN

PENGHARGAAN.....	ii
JADUAL KANDUNGAN	iii
SENARAI JADUAL	x
SENARAI RAJAH.....	xvi
SENARAI SINGKATAN.....	xix
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT	xxii
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Latar belakang Kajian.....	4
1.3 Permasalahan Kajian	7
1.4 Objektif Kajian.....	11
1.5 Persoalan Kajian.....	13
1.6 Hipotesis Kajian	14
1.7 Kepentingan Kajian	16
1.8 Kerangka Teori Kajian	18
1.8.1 Teori Pembelajaran Kognitif	19
1.8.2 Teori Pemerolehan Bahasa Kedua	21
1.8.3 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia.....	22
1.8.4 Teori Paradigma Naratif	23
1.9 Kerangka Kajian.....	24
1.10 Kerangka Konseptual Kajian	25
1.11 Batasan Kajian	27
1.12 Definisi Istilah Operasi.....	28
1.12.1 Pembelajaran Mudah Alih	28

1.12.2	Aplikasi Mudah Alih	29
1.12.3	Strategi Pembelajaran.....	29
1.12.4	Drama Digital.....	29
1.12.5	Penceritaan Digital	30
1.12.6	Kosa Kata Bahasa Arab	30
1.12.7	Perspektif pelajar.....	31
1.12.8	Penguasaan.....	31
1.12.9	Pencapaian	31
1.12.10	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	32
1.13	Rumusan	32
BAB 2	KAJIAN LITERATUR.....	33
2.1	Pengenalan	33
2.2	Pembelajaran Digital	33
2.2.1	Pembelajaran Melalui Aplikasi Mudah Alih	35
2.2.2	Kajian-kajian Lepas terhadap Pembelajaran melalui Aplikasi Mudah Alih.....	38
2.3	Pembelajaran Berasaskan Video Animasi Digital	47
2.3.1	Drama Digital.....	49
	2.3.1(a) Penggunaan Drama Digital dalam Pembelajaran Bahasa ..	52
2.3.2	Penceritaan Digital	55
	2.3.2(a) Penggunaan Penceritaan Digital dalam Pembelajaran Bahasa	58
2.4	Kurikulum Bahasa Arab Sekolah Menengah.....	61
2.4.1	Sukatan Pelajaran Bahasa Arab Tingkatan Satu	63
2.5	Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab.....	64
2.5.1	Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab	66
2.5.2	Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab	68
2.6	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	70

2.6.1	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Bahasa Arab	74
2.7	Kajian Lepas Berkaitan dengan Pemboleh Ubah Kajian.....	76
2.7.1	Teknologi Digital dan Penguasaan.....	76
2.7.2	Teknologi Digital dan Pencapaian	81
2.7.3	Teknologi Digital dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi	84
2.8	Teori-teori dan Model Pembelajaran.....	86
2.8.1	Model FRAME	86
2.8.2	Teori Pembelajaran Kognitif	89
2.8.3	Teori Pemerolehan Bahasa Kedua	93
2.8.4	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia.....	96
	2.8.4(a) Prinsip Multimedia.....	100
2.8.5	Teori Paradigma Naratif	101
2.9	Rumusan	103
BAB 3	METODOLOGI.....	104
3.1	Pengenalan	104
3.2	Reka Bentuk Kajian.....	104
3.2.1	Kaedah Kuantitatif	106
3.2.2	Kaedah Kualitatif	109
3.3	Populasi dan Persampelan Kajian	110
3.3.1	Responden Kaedah Kualitatif	113
3.4	Pemboleh Ubah Kajian.....	114
3.4.1	Pemboleh Ubah Bebas.....	114
3.4.2	Pemboleh Ubah Bersandar	115
3.4.3	Pemboleh Ubah Moderator.....	115
3.5	Kesahan Dalaman dan Luaran	116
3.5.1	Kesahan Dalaman.....	117
3.5.2	Kesahan Luaran.....	119

3.6	Instrumen Kajian Kuantitatif	121
3.6.1	Ujian Pra dan Pasca.....	123
3.6.1(a)	Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).....	123
3.6.1(b)	Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).....	124
3.6.2	Ujian Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).....	126
3.6.3	Kesahan Kandungan Instrumen Kaedah Kuantitatif	127
3.7	Instrumen Kajian Kualitatif	132
3.7.1	Temu bual	132
3.7.2	Kesahan Instrumen Kaedah Kualitatif	134
3.8	Kajian Rintis	135
3.8.1	Kebolehpercayaan Instrumen Kaedah Kuantitatif	138
3.8.2	Kebolehpercayaan Instrumen Kualitatif	140
3.9	Prosedur Pengumpulan Data Kajian.....	141
3.9.1	Pengumpulan Data Kuantitatif.....	142
3.9.1	Pengumpulan Data Kualitatif.....	146
3.10	Penganalisaan Data.....	148
3.10.1	Penganalisan Data Kuantitatif	148
3.10.2	Penganalisan Data Kualitatif	151
3.11	Rumusan	153
BAB 4	REKA BENTUK DAN PEMBANGUNAN.....	154
4.1	Pengenalan	154
4.2	Reka Bentuk Pengajaran Model ADDIE	154
4.3	Fasa Analisis	158
4.3.1	Mengenal Pasti Masalah	158
4.3.2	Mengenal Pasti Objektif Pembelajaran	164
4.3.3	Analisis Kumpulan Sasaran	167
4.4	Fasa Reka Bentuk.....	168

4.4.1	Pemilihan Strategi Pembelajaran	168
4.4.2	Pemilihan Perisian Pembangunan Aplikasi	169
4.4.3	Komponen dalam Reka Bentuk Persekitaran Pembelajaran Berasaskan Sembilan Adegan Pengajaran Gagne.....	172
4.4.4	Reka Bentuk Kandungan Aplikasi	179
4.4.5	Penghasilan Skrip.....	180
4.4.6	Penghasilan Papan Cerita	182
4.4.7	Pelan Pembangunan Aplikasi PM.....	185
4.5	Fasa Pembangunan	188
4.5.1	Model Prinsip Pembangunan Aplikasi Mudah “FRAME”	189
4.5.2	Prinsip Multimedia.....	190
4.5.3	Teori Paradigma Naratif	194
4.5.4	Penyediaan Carta Alir.....	195
4.5.5	Penghasilan Video Digital	197
4.5.6	Penyediaan Teks Kandungan.....	198
4.5.7	Penyediaan Grafik dan Animasi	200
4.5.8	Penyediaan Audio	202
4.5.9	Penghasilan Prototaip	203
4.6	Fasa Pelaksanaan.....	206
4.7	Fasa Penilaian.....	208
4.7.1	Penilaian Formatif.....	208
4.7.2	Penilaian Sumatif	225
4.8	Rumusan	231
BAB 5	ANALISIS DAN DAPATAN KAJIAN	233
5.1	Pengenalan	233
5.2	Dapatan Data Kuantitatif	233
5.2.1	Taburan Sampel Kajian	234
5.2.2	Andaian ANOVA.....	236

5.2.2(a)	Pemboleh Ubah Bersandar	237
5.2.2(b)	Pemboleh Ubah Bebas.....	237
5.2.2(c)	Kesamaan Varians (Homogeneity of Variance)	237
5.2.2(d)	Saiz Sampel	240
5.2.2(e)	Normaliti.....	241
5.2.3	Analisis Statistik Deskriptif	244
5.2.4	Analisis Statistik Penentuan Pengetahuan Sedia Ada	246
5.2.4(a)	Analisis Statistik Penentuan Pengetahuan Sedia Ada untuk Skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).....	246
5.2.4(b)	Analisis Statistik Penentuan Pengetahuan Sedia Ada untuk Skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP)	248
5.2.5	Analisis Statistik Penentuan Kesahan Luaran ke atas Ujian Pra	250
5.2.5(a)	Analisis Statistik Penentuan Kesahan Luaran ke atas Ujian Pra bagi UPKK	250
5.2.5(b)	Analisis Statistik Penentuan Kesahan Luaran ke atas Ujian Pra bagi UPTP.....	252
5.2.6	Menjawab Persoalan Kajian	255
5.2.6(a)	Pengujian Hipotesis 1	255
5.2.6(b)	Pengujian Hipotesis 2	257
5.2.6(c)	Pengujian Hipotesis 3	258
5.2.6(d)	Pengujian Hipotesis 4	260
5.2.6(e)	Pengujian Hipotesis 5	262
5.2.6(f)	Pengujian Hipotesis 6	263
5.2.6(g)	Pengujian Hipotesis 7	265
5.2.6(h)	Pengujian Hipotesis 8	267
5.2.6(i)	Pengujian Hipotesis 9	268
5.2.6(j)	Pengujian Hipotesis 10	272
5.2.7	Ringkasan Dapatan Kajian Kuantitatif	274
5.3	Dapatan Data Kualitatif	276

5.3.1	Sampel Demografi.....	277
5.3.2	Pengumpulan Data	278
5.3.3	Keputusan Data Analisa	279
	5.3.3(a) Keputusan Data Analisis Penceritaan Digital.....	288
5.3.4	Ringkasan Dapatan Kajian Kualitatif.....	297
5.4	Rumusan	300
BAB 6 PERBINCANGAN, SUMBANGAN DAN KESIMPULAN		301
6.1	Pengenalan	301
6.2	Perbincangan Dapatan Kajian.....	301
6.2.1	Kesan Strategi Pembelajaran Terhadap Penguasaan Kosa Kata.....	302
6.2.2	Kesan Strategi Pembelajaran Terhadap Pencapaian	305
6.2.3	Kesan Strategi Pembelajaran Terhadap Penguasaan Pelajar Mengikut Tahap KBAT.....	307
6.2.4	Kesan Strategi Pembelajaran Terhadap Pencapaian Pelajar Mengikut Tahap KBAT.....	310
6.2.5	Kesan Interaksi Strategi Pembelajaran dengan tahap KBAT Terhadap Penguasaan Pelajar	313
6.2.6	Kesan Interaksi Strategi Pembelajaran dengan tahap KBAT Terhadap Pencapaian Pelajar.....	314
6.2.7	Persepsi Pelajar terhadap Kelebihan dan Keberkesanan Kedua-dua Strategi Pembelajaran dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab	316
6.3	Implikasi Kajian	321
6.3.1	Implikasi Kajian terhadap Teoritikal.....	321
6.3.2	Implikasi Kajian Terhadap Pengajaran dan Pembelajaran	323
6.4	Cadangan untuk Kajian Lanjutan	325
6.5	Rumusan	326
SENARAI RUJUKAN		328
LAMPIRAN		
SENARAI PENERBITAN		

SENARAI JADUAL

	Halaman
Jadual 2.1 Jenis Platform bagi Pembelajaran Digital dan Peranannya.....	34
Jadual 2.2 Kajian-Kajian Lepas yang Berkaitan dengan Penggunaan Pembelajaran Aplikasi Mudah Alih bagi Pendidikan Bahasa Arab ..	43
Jadual 2.3 Keputusan Ujian Rintis bagi pra UPKK dan pra UPTP	64
Jadual 2.4 Tahap Pemikiran dalam KBAT dalam Pendidikan Bahasa Arab.....	75
Jadual 2.5 Konsep-Konsep Berhubung dengan Teori Kognitif Piaget	90
Jadual 2.6 Tiga Andaian Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	97
Jadual 3.1 Reka Bentuk Kajian.....	107
Jadual 3.2 Taburan Sampel Kuantitatif	113
Jadual 3.3 Taburan Sampel Pelajar bagi Kaedah Temu bual	114
Jadual 3.4 Faktor-Faktor Kesahan Dalaman, Ciri-Ciri dan Cara Mengatasinya	117
Jadual 3.5 Faktor-faktor Kesahan Luaran dan Ciri-Ciri.....	120
Jadual 3.6 Rangka Instrumen Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK)	124
Jadual 3.7 Rangka Instrumen Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).....	125
Jadual 3.8 Skala Gred Ujian Pra Dan Pasca	125
Jadual 3.9 Rangka Instrumen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	126
Jadual 3.10 Skala Aras Ujian Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	127
Jadual 3.11 Latar Belakang Pakar Kandungan Instrumen.....	128
Jadual 3.12 Taburan Item bagi Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK) selepas Pengesahan Pakar	128
Jadual 3.13 Pengesahan Instrumen Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK) oleh Pakar	129

Jadual 3.14	Taburan Item bagi Instrumen Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP) selepas Pengesahan Pakar	129
Jadual 3.15	Pengesahan Instrumen Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP) oleh Pakar.....	130
Jadual 3.16	Taburan Item bagi Instrumen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) selepas Pengesahan Pakar	131
Jadual 3.17	Pengesahan Instrumen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) oleh Pakar.....	131
Jadual 3.18	Adaptasi Soalan Temu bual.....	133
Jadual 3.19	Keputusan Pra Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK)	136
Jadual 3.20	Keputusan Pasca Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK)	136
Jadual 3.21	Keputusan Pra Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).....	137
Jadual 3.22	Keputusan Pasca Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).....	137
Jadual 3.23	Tempoh Ujian Penilaian dan Intervensi.....	138
Jadual 3.24	Interpretasi Skor Nilai Alpha-Cronbach	139
Jadual 3.25	Nilai Kebolehpercayaan bagi Instrumen UPKK, UPTP dan KBAT	139
Jadual 3.26	Fasa Pelaksanaan Intervensi Kajian.....	142
Jadual 3.27	Subtajuk Pembelajaran Aplikasi PM	146
Jadual 3.28	Kaedah Penganalisaan Data bagi Kajian Kuantitatif.....	150
Jadual 4.1	Perincian Model ADDIE yang diadaptasi dalam kajian	157
Jadual 4.2	Hasil Temu bual Guru bahasa Arab dan Pelajar	160
Jadual 4.3	Objektif Kajian bagi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab	165
Jadual 4.4	Perbezaan Drama Digital dan Penceritaan Digital	169
Jadual 4.5	Aktiviti dalam Aplikasi PM dan Ciri-ciri Adegan Pengajaran Gagne	172
Jadual 4.6	Tajuk Pembelajaran dan Kandungan Pembelajaran	175
Jadual 4.7	Komponen Penghasilan Skrip	182

Jadual 4.8	Senarai Kategori Prinsip-Prinsip Reka Bentuk Multimedia	191
Jadual 4.9	Pengujian Aplikasi melalui Ujian Kendiri	210
Jadual 4.10	Latar Belakang Pakar Kandungan dan Pakar Multimedia	211
Jadual 4.11	Skala Interpretasi Min.....	211
Jadual 4.12	Dapatan Analisis Pakar bagi Drama Digital	212
Jadual 4.13	Dapatan Analisis Pakar bagi Penceritaan Digital.....	214
Jadual 4.14	Penilaian Bahasa dan Kandungan Keseluruhan Aplikasi PM.....	215
Jadual 4.15	Penilaian Format Reka Bentuk Aplikasi PM	217
Jadual 4.16	Kandungan Grafik Aplikasi PM.....	218
Jadual 4.17	Strategi Pembelajaran dalam Aplikasi PM	219
Jadual 4.18	Ringkasan Analisis Dapatan Penilaian Pakar Aplikasi PM	220
Jadual 4.19	Maklum Balas Pakar dan Pemurnian terhadap aplikasi PM	222
Jadual 4.20	Interpretasi Nilai Skor Min	227
Jadual 4.21	Taburan Min, Sisihan Piawai dan Interpretasi Min Reka Bentuk Antaramuka Aplikasi PM oleh pelajar (n=40)	227
Jadual 4.22	Taburan Min, Sisihan Piawai dan Interpretasi Min Penilaian Reka Bentuk Kandungan oleh Pelajar (n=40).....	229
Jadual 4.23	Taburan Min, Sisihan Piawai dan Interpretasi Min Penilaian Strategi Aplikasi oleh Pelajar (n=40).....	230
Jadual 4.24	Ringkasan Analisis Dapatan Penilaian Pelajar Aplikasi PM(n=40)	231
Jadual 5.1	Taburan Sampel bagi Kumpulan Intervensi.....	234
Jadual 5.2	Taburan Sampel Mengikut Kumpulan Intervensi dan Jantina	235
Jadual 5.3	Taburan Sampel Mengikut Strategi Pembelajaran dan Tahap KBAT.....	236
Jadual 5.4	Ujian <i>Levene</i> untuk Menguji Kesamaan Varians bagi Skor Ujian Pasca UPKK.....	238
Jadual 5.5	Ujian Robust untuk Kesamaan Min Bagi Skor Ujian Pasca UPKK	238

Jadual 5.6	Ujian ANOVA untuk Skor Ujian Pasca UPKK	239
Jadual 5.7	Ujian <i>Levene</i> untuk Menguji Kesamaan Varians bagi Skor Ujian Pasca UPTP	239
Jadual 5.8	Ujian Robust untuk Kesamaan min bagi skor ujian pasca UPTP ...	240
Jadual 5.9	Ujian ANOVA untuk Skor Ujian Pasca UPTP	240
Jadual 5.10	Ujian Kalmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk bagi Skor Ujian Pasca UPKK	242
Jadual 5.11	Ujian Kalmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk bagi Skor Ujian Pasca UPTP	242
Jadual 5.12	Nilai Kepencongan dan Kepuncakan bagi Skor Ujian Pasca UPKK dan UPTP	243
Jadual 5.13	Statistik Deskriptif untuk Skor Min Ujian Pasca UPKK bagi Dua Strategi Pembelajaran Mengikut Tahap KBAT	244
Jadual 5.14	Statistik Deskriptif untuk Skor Min Ujian Pasca bagi Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP) dengan Dua Strategi Pembelajaran Mengikut Tahap KBAT	245
Jadual 5.15	Statistik Deskriptif Ujian Pra UPKK antara Kumpulan Drama Digital 1 dan Kumpulan Penceritaan Digital 1	247
Jadual 5.16	Keputusan Ujian Pra UPKK antara Kumpulan Drama Digital 1 dan Kumpulan Penceritaan Digital 1	247
Jadual 5.17	Statistik Deskriptif Ujian Pra UPTP antara Kumpulan Drama Digital 1 dan Kumpulan Penceritaan Digital 1	248
Jadual 5.18	Keputusan Ujian Pra UPTP antara Kumpulan Drama Digital 1 dan Kumpulan Penceritaan Digital 1	249
Jadual 5.19	Statistik Deskriptif Skor Min Ujian Pasca UPKK berdasarkan Strategi Pembelajaran dan Kumpulan Ujian Pra dan Tiada Ujian Pra	250
Jadual 5.20	Keputusan Skor Min Ujian Pasca UPKK bagi Penentuan Kesahan Luaran ke atas Ujian Pra Berdasarkan Kumpulan Pra Ujian dan Kumpulan Tiada Pra Ujian.....	251

Jadual 5.21	Statistik Deskriptif Skor Min Ujian Pasca UPTP berdasarkan Strategi Pembelajaran dan Kumpulan Ujian Pra dan Tiada Ujian Pra	253
Jadual 5.22	Keputusan Skor Min Ujian Pasca UPTP bagi Penentuan Kesahan Luaran ke atas Ujian Pra Berdasarkan Kumpulan Pra Ujian dan Kumpulan Tiada Pra Ujian.....	254
Jadual 5.23	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital bagi Skor Min UPKK.....	255
Jadual 5.24	Keputusan Skor Min UPKK antara Drama Digital dan Penceritaan Digital	256
Jadual 5.25	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital bagi Skor Min UPTP.....	257
Jadual 5.26	Keputusan Skor Min UPTP antara Drama Digital dan Penceritaan Digital	258
Jadual 5.27	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Pelajar Tinggi bagi Skor Min UPKK ..	259
Jadual 5.28	Keputusan Skor Min UPKK antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Tinggi	259
Jadual 5.29	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Sederhana bagi Skor Min UPKK	260
Jadual 5.30	Keputusan Skor Min UPKK antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Sederhana	261
Jadual 5.31	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Rendah bagi Skor Min UPKK.....	262
Jadual 5.32	Keputusan Skor Min UPKK antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Rendah.....	263
Jadual 5.33	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Tinggi bagi Skor Min UPTP	264
Jadual 5.34	Keputusan Skor Min UPTP antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Tinggi	264

Jadual 5.35	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Sederhana bagi Skor Min UPTP	265
Jadual 5.36	Keputusan Skor Min UPTP antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Sederhana	266
Jadual 5.37	Statistik Deskriptif antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Rendah bagi Skor Min UPTP.....	267
Jadual 5.38	Keputusan Skor Min UPTP antara Drama Digital dan Penceritaan Digital Berdasarkan Tahap KBAT Rendah.....	268
Jadual 5.39	Keputusan Skor Min UPKK bagi Kesan Interaksi antara Tahap KBAT dengan Strategi Pembelajaran.....	269
Jadual 5.40	Keputusan Kesan Interaksi antara Tahap KBAT dengan Strategi Pembelajaran terhadap Skor Min UPKK.....	270
Jadual 5.41	Keputusan Skor Min UPTP bagi Kesan Interaksi antara Tahap KBAT dengan Strategi Pembelajaran.....	272
Jadual 5.42	Keputusan Kesan Interaksi antara Tahap KBAT dengan Strategi Pembelajaran Terhadap Skor Min UPTP.....	273
Jadual 5.43	Ringkasan Keputusan Hipotesis	275
Jadual 5.44	Ringkasan Demografi Responden	277
Jadual 5.45	Rumusan Hasil Temu Bual bersama Responden.....	297

SENARAI RAJAH

	Halaman
Rajah 1.1 Kerangka Teori Kajian.....	19
Rajah 1.2 Kerangka Kajian.....	25
Rajah 1.3 Kerangka Konseptual Kajian.....	26
Rajah 2.1 Hierarki Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).....	72
Rajah 2.2 Model Pembelajaran Mudah Alih.....	87
Rajah 2.3 Teori Pembelajaran Kognitif Piaget	92
Rajah 2.4 Kerangka Teori Pemerolehan Bahasa Kedua.....	95
Rajah 2.5 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	98
Rajah 2.6 Prinsip Koheren dalam Teori Paradigma Naratif	102
Rajah 3.1 Reka Bentuk Penjelasan Berturutan	105
Rajah 3.2 Perbandingan Proses Kumpulan Kajian.....	108
Rajah 3.3 Reka Bentuk Faktorial 2 x 3 Bagi Pemboleh Ubah Moderator dan Strategi Pembelajaran Digital.....	109
Rajah 3.4 Langkah-langkah Pembinaan Item	122
Rajah 3.5 Carta Alir Prosedur Kajian Eksperimen	145
Rajah 3.6 Proses Analisa Data Kajian Kualitatif	152
Rajah 4.1 Aliran Kerja Berdasarkan Model ADDIE.....	156
Rajah 4.2 Paparan Skrin Menarik Perhatian Pelajar	173
Rajah 4.3 Paparan Skrin Menyampaikan Objektif Pembelajaran	174
Rajah 4.4 Paparan Skrin utama bagi Drama Digital	176
Rajah 4.5 Paparan Skrin utama bagi Penceritaan Digital	176
Rajah 4.6 Contoh Pembelajaran Drama Digital.....	177
Rajah 4.7 Contoh Pembelajaran Penceritaan Digital	178

Rajah 4.8	Paparan Skrin Panduan Pembelajaran	179
Rajah 4.9	Contoh Penghasilan Papan Cerita Drama Digital.....	183
Rajah 4.10	Contoh Penghasilan Papan Cerita Penceritaan Digital	184
Rajah 4.11	Menu Utama “Aplikasi PM”	185
Rajah 4.12	Menu Pilihan “Aplikasi PM”	186
Rajah 4.13	Menu Kandungan Drama Digital	187
Rajah 4.14	Menu Penceritaan Digital.....	188
Rajah 4.15	Gabungan Teks dan Gambar dalam Bahan Pembelajaran	193
Rajah 4.16	Carta Alir Aplikasi PM	196
Rajah 4.17	Contoh Penggunaan Teks dalam Aplikasi PM.....	199
Rajah 4.18	Contoh Grafik dalam Aplikasi PM.....	201
Rajah 4.19	Contoh Animasi dalam Aplikasi PM.....	202
Rajah 4.20	Paparan Ringkas Antara Muka Menu Utama Aplikasi PM	204
Rajah 4.21	Kedudukan Butang ” Home” sama pada Setiap Antara Muka.....	205
Rajah 4.22	Paparan Antara Video Pembelajaran Dan Butang Kawalan Pengguna	206
Rajah 5.1	Graf Kesan Interaksi antara Tahap KBAT dan Strategi Pembelajaran terhadap Skor Min UPKK.....	271
Rajah 5.2	Graf Kesan Interaksi antara Tahap KBAT dan Strategi Pembelajaran terhadap Skor Min UPTP	274
Rajah 5.3	Hubungan Tema Dan Subtema bagi Kelebihan Drama Digital sebagai Bahan Sokongan Pembelajaran.....	280
Rajah 5.4	Hubungan antara Tema dan Subtema Keberkesanan Drama Digital terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab	285
Rajah 5.5	Hubungan tema dan subtema bagi Kelebihan Penceritaan Digital sebagai Bahan Sokongan Pembelajaran.....	290
Rajah 5.6	Hubungan tema dan subtema bagi Keberkesanan Penceritaan Digital terhadap Pembelajara Kosa Kata	294

Rajah 5.7	Ringkasan Dapatan Kualitatif	299
-----------	------------------------------------	-----

SENARAI SINGKATAN

PM	Pintar Mufradat
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
SMKA	Sekolah Menengah Kebangsaan Agama
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
UPKK	Ujian Penguasaan Kosa Kata
UPTP	Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan
KBSR	Kurikulum Baru Sekolah Rendah
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PPD	Pejabat Pelajaran Daerah
JPN	Jabatan Pelajaran Negeri

**PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB: PERBANDINGAN
PENGUNAAN KAEDAH DRAMA DIGITAL DAN PENCERITAAN
DIGITAL BERDASARKAN TAHAP KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS
TINGGI**

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengkaji kesan perbezaan Drama Digital dan Penceritaan Digital berdasarkan tahap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab dan pencapaian tajuk pekerjaan. Ia juga mengkaji persepsi pelajar terhadap kelebihan dan keberkesanan Drama Digital dan Penceritaan Digital dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Pemboleh ubah bebas dalam kajian ini adalah strategi pembelajaran iaitu Drama Digital dan Penceritaan Digital. Manakala pemboleh ubah bersandar pula adalah penguasaan kosa kata bahasa Arab dan pencapaian tajuk pekerjaan. Pemboleh ubah moderator pula adalah Kemahiran Berfikir Aras Tinggi yang terdiri daripada tahap tinggi, sederhana dan rendah. Kajian ini menggunakan kaedah campuran iaitu reka bentuk eksperimental (reka bentuk empat kumpulan Solomon) dan temu bual. Seramai 165 orang pelajar tingkatan satu yang terlibat dalam kajian ini. Hasil dapatan utama menunjukkan Drama Digital lebih baik secara signifikan berbanding Penceritaan Digital terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab dan pencapaian tajuk pekerjaan. Dapatan juga menunjukkan bahawa Drama Digital lebih baik secara signifikan berbanding Penceritaan Digital pada KBAT tahap tinggi dan sederhana bagi penguasaan kosa kata bahasa Arab. Walau bagaimanapun, pada KBAT tahap rendah, dapatan menunjukkan tiada perbezaan signifikan antara kedua-dua strategi. Dapatan pencapaian tajuk pekerjaan menunjukkan Drama Digital adalah lebih baik secara signifikan berbanding

Penceritaan Digital pada KBAT tahap sederhana dan rendah. Namun begitu, pada KBAT tahap tinggi, ia tidak menunjukkan perbezaan signifikan antara kedua-dua strategi. Seterusnya hasil dapatan kajian kualitatif pula menunjukkan bahawa pelajar memberi persepsi yang positif terhadap kelebihan dan keberkesanan penggunaan kedua-dua strategi pembelajaran. Secara keseluruhan, kajian ini merumuskan bahawa strategi pembelajaran yang dibangunkan secara penyampaian bercerita dan dialog digabungkan dengan naratif digital dan idea yang kreatif dapat membantu pelajar untuk lebih mahir menguasai kosa kata bahasa Arab.

**LEARNING OF ARABIC LANGUAGE VOCABULARY :
COMPARISON ON THE USE OF DIGITAL DRAMA AND DIGITAL
STORYTELLING METHODS BASED ON THE HIGHER ORDER
THINKING SKILLS LEVELS**

ABSTRACT

The purpose of this study was to evaluate the effects of differences of the Digital Drama and Digital Storytelling strategies based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) levels on the mastery of Arabic Vocabulary and achievement of Occupations topic. This study also examined students' perceptions on the benefits and effectiveness of Digital Drama and Digital Storytelling in Arabic vocabulary learning. The independent variables in this study was the learning approaches, which included two strategies: Digital Drama and Digital Storytelling. Meanwhile, the dependent variables are mastery of Arabic vocabulary and achievement of Occupation topic. The moderator variable is the three HOTS levels which are high, moderate and low. This study employed the interview and experimental design (Solomon four-group design) methods. A total of 165 Form One students were involved in the study. The main study findings indicated that the Digital Drama significantly outperformed the Digital Storytelling in improving the students' mastery of Arabic vocabulary and achievement of Occupations topic. Furthermore, the findings showed that students with high and moderate HOTS levels who used the Digital Drama obtained significantly higher scores compared to those who used the other strategies in mastering Arabic vocabulary. However, in comparing the two strategies, the study revealed that there was no significant difference in the scores of students in the low HOTS level group. In learning the 'Occupation' topic, students with moderate and low HOTS levels who

used the Digital Drama performed significantly better in term of achievement scores compared to those who used Digital Storytelling. Nevertheless, there was no significant score difference between both strategies among those with high HOTS levels. As for the qualitative approach, the findings revealed that the students had a positive view of the benefits and effectiveness in using both learning strategies. Overall, this study concludes that learning strategies involving storytelling and dialogue combined with digital narratives and creative ideas can help students improve their proficiency in mastering Arabic vocabulary.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan ini memberi kesan yang positif kepada pelbagai pihak sama ada guru, pelajar mahupun ibu bapa (Khalissafri & Mohd Isa, 2023). Salah satu teknologi pendigitalan yang semakin berkembang adalah penggunaan aplikasi mudah alih di mana ia memberi satu peluang seluas-luasnya untuk pendidikan tanpa memerlukan kemudahan tertentu untuk capaian maklumat (Mahizer, 2006). Pada abad ini, penciptaan pelbagai aplikasi mudah alih terus mendapat perhatian di kalangan pengkaji (Alshareef, 2018). Penciptaannya telah membawa impak yang positif dan memberi banyak tawaran dalam dunia pendidikan bahasa (Mudinillah, 2019).

Selaras dengan perkembangan teknologi yang tidak ada batasan dan sempadan, pelbagai strategi pembelajaran digital yang diakses melalui aplikasi mudah alih telah diperluaskan dalam dunia pendidikan (Aminamul et al., 2023). Ia adalah sebagai salah satu usaha mengintegrasikan ilmu berasaskan teknologi yang membolehkan pembelajaran dicapai secara digital. Penggunaan aplikasi digital dapat melahirkan generasi yang berfikiran kreatif dan kritis (Aminamul et al., 2023). Antara strategi pembelajaran digital yang diperkenalkan sejak beberapa tahun lalu ialah Drama Digital dan Penceritaan Digital berbentuk animasi (Tabieh et al., 2020). Kedua-dua strategi ini merupakan peralihan daripada drama dan penceritaan yang berbentuk tradisional kepada secara pendigitalan (Afrilyasanti & Basthomi, 2023).

Drama Digital dan Penceritaan Digital adalah kaedah kreatif bagi menyampaikan informasi kepada pelajar sekaligus dapat menarik perhatian mereka

mempelajari sesuatu mata pelajaran (Mohd Syukri et al., 2018; Pertiwi et al., 2023). Drama Digital merupakan satu perbualan atau dialog yang mempunyai unsur-unsur cerita berasaskan tema, watak atau latar belakang melalui gabungan bahan multimedia seperti gambar, teks, grafik dan pengintegrasian suara (Pertiwi et al., 2023; Pujiani et al., 2022). Strategi ini dapat memberi sumbangan kepada pembangunan memori visual pelajar dan mengaktifkan kognitif pelajar semasa proses pembelajaran (Zakopoulos et al., 2023).

Strategi Penceritaan Digital pula, Tabieh et al. (2020) menjelaskan bahawa kelebihan Penceritaan Digital berbentuk animasi adalah ia memberi keseronokan kepada pelajar mengikuti sesi pembelajaran melalui pelbagai daya tarikan menarik. Penceritaan Digital merupakan satu bentuk penyampaian secara bercerita tanpa dialog atau perbualan bagi sesuatu bahan cerita merangkumi peristiwa sejarah dan kehidupan seseorang berdasarkan tema-tema cerita yang diterapkan dengan gabungan bahan multimedia seperti visual grafik, bunyi dan muzik (Yilmaz & Siğirtmaç, 2023). Strategi ini dapat membantu pelajar mencari, mengaplikasi dan memperkembangkan pelbagai bahasa di samping turut menggalakkan pelajar berfikir secara kritis (Sembiring & Simajuntak, 2023). Kedua-dua strategi pembelajaran iaitu Drama Digital dan Penceritaan Digital ini telah mula dikembangkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa di Malaysia, bahasa Arab adalah antara bahasa asing yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) sebagai salah satu mata pelajaran wajib bermula di peringkat sekolah rendah sehingga ke peringkat pengajian tinggi. Ia bertujuan melahirkan pelajar yang dapat menguasai kemahiran asas bahasa Arab di samping boleh berkomunikasi, berinteraksi sosial dan meningkatkan akses kepada ilmu pengetahuan (Yusoff et al., 2019).

Mata pelajaran bahasa Arab telah dijadikan mata pelajaran teras di beberapa buah sekolah menengah yang terpilih seperti sekolah menengah kebangsaan agama. Ia telah dimasukkan ke dalam jadual waktu pembelajaran dengan peruntukan masa sebanyak dua jam setengah dalam seminggu. Elemen utama dalam mempelajari bahasa Arab yang perlu dikuasai oleh pelajar adalah kosa kata. Kosa kata merupakan alat pengukur bagi menilai tahap pengetahuan seseorang pelajar terhadap penguasaan bahasa tersebut (Mufidah & Rohima, 2020). Ia penting untuk memantapkan perkembangan asas kemahiran bahasa iaitu bertutur, menulis, membaca dan mendengar (Hussain, 2018; Khatijah & Hakim, 2018; Zainur & Samah, 2018).

Di samping itu, pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di Malaysia telah digabungkan dengan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Ia bertujuan untuk membantu meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif di kalangan pelajar dalam penggunaan bahasa Arab (Arumugam & Mahmud, 2022). Ia bertujuan untuk melahirkan pelajar yang berketerampilan dalam berbahasa dan berkomunikasi (Nurnazifah & Wan Muna, 2020).

Penerapan kemahiran berfikir di kalangan pelajar dapat menggalakkan mereka menyelesaikan masalah dengan cara berfikir. Ia turut memberi keyakinan kepada pelajar untuk membuat keputusan bagi menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif (Mohd Ismail et al., 2017; Norsaliza, 2019). Secara asasnya, penerapan kemahiran berfikir telah diperkenalkan dalam kurikulum pendidikan di Malaysia sekitar tahun permulaan pengenalan Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) termasuk dalam mata pelajaran bahasa Arab (Syaubari Othman, 2020). Seterusnya Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mula meluaskan penerapan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam kurikulum pada tahun 2013 bagi mendorong pelajar mengamalkan amalan berfikir

semasa belajar agar berupaya berfikir secara kreatif dan kritis (Ting et al., 2023; Wan Nur Atikah & Adeline, 2022). Melalui Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), ia dapat meningkatkan kefahaman dan pemikiran serta pengukuhan penguasaan sesuatu pembelajaran menggunakan pemikiran yang lebih tinggi dan mampu bersaing di peringkat global (Abu Bakar et al., 2022; Silalahi et al., 2022; Syaubari Othman, 2020).

Bagi melahirkan pelajar yang lebih berintelekt dan berdaya saing seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran perlu diperluaskan. Oleh itu, penerapan strategi pembelajaran yang sesuai adalah satu langkah yang perlu dititikberatkan untuk memupuk minat pelajar mempelajari bahasa terutama bahasa Arab. Ia adalah satu tanggungjawab yang perlu dilaksanakan agar pembelajaran bahasa Arab terus berkembang dari semasa ke semasa.

1.2 Latar belakang Kajian

Di Malaysia, bermula pada 1 Januari 1977, bahasa Arab telah diperkenalkan sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing dalam kurikulum pendidikan di peringkat sekolah menengah (Rosni, 2013; Siti Fatimah & Zamri, 2023). Ia dijadikan sebagai pembelajaran bahasa tambahan pada awalnya. Tujuan utama KPM memperkenalkan mata pelajaran bahasa Arab adalah untuk melahirkan pelajar yang mampu menguasai kemahiran asas bahasa Arab, boleh berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, seterusnya dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang bahasa Arab (Yusoff et al., 2019).

Pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab tingkatan satu dilaksanakan berdasarkan Kurikulum Bahasa Arab KSSM sebagaimana yang digariskan dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tingkatan satu. Kurikulum Bahasa

Arab KSSM digubal selaras dengan aspirasi Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang menggalakkan pelajar mempelajari bahasa tambahan (KPM, 2015). Pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab tingkatan satu dilaksanakan berdasarkan Kurikulum Bahasa Arab KSSM.

Namun demikian, pelbagai permasalahan pembelajaran bahasa Arab seringkali dijadikan satu perbincangan penting di kalangan tenaga pengajar bahasa. Permasalahan utama yang timbul adalah penguasaan kosa kata bahasa Arab (Nurul Amalia et al., 2022). Penekanan ke atas kosa kata adalah penting memandangkan ia adalah keperluan awal dalam mempelajari bahasa Arab (Andriani & Sriwahyuningsih, 2019; Hasnurol et al., 2020). Satu kajian oleh Mohd Zaidi et al. (2024) menjelaskan bahawa cabaran yang dihadapi pelajar untuk menguasai kosa kata adalah kekurangan sumber rujukan sama ada berbentuk buku ataupun digital. Bahkan penggunaan kamus juga hanya digunakan untuk mencari makna tanpa memahami konteks penggunaan kata dalam ayat. Di samping itu, isi kandungan pembelajaran bahasa Arab juga sukar difahami oleh pelajar antaranya aspek sebutan dan kosa kata bahasa Arab (Noorafini et al., 2017). Pelajar juga seringkali tidak bersikap positif dalam menguasai bahasa Arab dan menganggap bahasa Arab bahasa yang sukar.

Oleh itu, pengkaji cuba mengetengahkan satu strategi pembelajaran secara digital bagi meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab di kalangan pelajar tingkatan satu. Untuk mendapatkan topik pembelajaran yang sesuai dijadikan bahan pembelajaran, pengkaji telah menjalankan satu kajian awal terlebih dahulu. Berdasarkan analisa dapatan kajian awal melalui temu bual empat pelajar tingkatan satu dan empat guru bahasa Arab tingkatan satu, topik pembelajaran kosa kata bahasa Arab yang dikenal pasti kurang dikuasai oleh pelajar adalah topik Pekerjaan. Topik Pekerjaan merupakan sub topik yang keenam daripada keseluruhan topik dan

dikategorikan dalam konteks dan domain pekerjaan. Pandangan guru dan pelajar menyatakan bahawa tajuk ini agak sukar untuk dikuasai memandangkan kosa kata yang dipelajari adalah jarang dijumpai. Oleh itu, pengkaji telah memilih topik Pekerjaan sebagai bahan pembelajaran dalam kajian ini dan memilih pelajar tingkatan satu dari sekolah menengah sebagai responden kajian memandangkan pelajar tingkatan satu tidak terlibat dengan peperiksaan besar.

Di samping itu, pengkaji telah memilih KBAT sebagai pemboleh ubah moderator agar ia dapat memperkayakan kajian yang melibatkan kemahiran berfikir secara kreatif dan dapat berinteraksi dengan pelbagai strategi pembelajaran. Penerapan KBAT dalam pembelajaran bahasa Arab membantu meneroka makna dan konsep yang dipelajari secara kreatif dan kritis untuk kegunaan diri dan juga kepada masyarakat. Walau bagaimanapun, KBAT masih lagi kurang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Antara puncanya adalah rangsangan KBAT yang dijalankan kurang mendapat respons daripada pelajar. Pelajar hanya mengharapkan guru untuk menterjemahkan setiap perkataan dalam bahasa Arab (Mohd Zhaffar et al., 2020). Oleh itu, perlu ada inisiatif untuk memupuk pelajar mengembangkan kemahiran berfikir aras tinggi.

Pembelajaran berasaskan video animasi adalah antara strategi pembelajaran yang makin digemari oleh pelajar. Menurut Sarsikala & Norazah (2023) penggunaan video animasi yang mempunyai penampilan menarik dan boleh dikendalikan secara bebas oleh pelajar dan boleh meningkatkan pemahaman pelajar. Ditambah pula aplikasi mudah alih merupakan platform yang penting pada masa kini. Ini turut disokong oleh Imelda (2019) menyatakan bahawa pembelajaran berasaskan video dalam aplikasi mudah alih amat membantu pelajar dalam pembelajaran kerana para

pelajar mampu mengulangi sebanyak mungkin untuk belajar. Secara tidak langsung, ia akan mempercepat proses mengingat apa yang dipelajari.

Antara pembelajaran berasaskan video animasi adalah Drama Digital dan Penceritaan Digital yang terus mendapat perhatian para pengkaji bahasa kini. Seperti ditegaskan oleh Isyar & Akay (2017), Drama Digital boleh diperluaskan sebagai satu strategi pembelajaran dalam sistem pendidikan dan kandungan pembelajaran dimasukkan mengikut mata pelajaran. Manakala Robin (2016) dalam kajiannya mengatakan bahawa Penceritaan Digital pula sesuai digunakan di sekolah menengah sebagai satu metod pembelajaran yang berkesan untuk menarik minat pelajar mempelajari sesuatu bahasa. Melihat kepada potensi kedua-dua strategi ini, pengkaji cuba menggunakannya sebagai platform dalam memperkayakan kosa kata bahasa Arab.

Justeru, Drama Digital dan Penceritaan Digital dijadikan sebagai strategi pembelajaran untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab tingkatan satu bagi topik Pekerjaan iaitu dengan membangunkan video animasi interaktif (Lal et al., 2015; Alismail, 2015; Stavrou et al., 2021). Penguasaan dan pencapaian pelajar merupakan pemboleh ubah bersandar dan dikaji berdasarkan kepada ujian pra dan pasca. Seterusnya Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) digunakan sebagai moderator dalam kajian ini bagi mengkaji sama ada KBAT boleh mempengaruhi kekuatan hubungan antara pemboleh ubah bebas dan pemboleh ubah bersandar.

1.3 Permasalahan Kajian

Bahasa Arab di Malaysia semakin mendapat tempat dan popular di kalangan pelajar berbanding dengan bahasa asing yang lain (Muhamad, 2023). Namun, perkembangan bahasa Arab di Malaysia masih belum mencapai tahap yang

memuaskan. Bagi pelajar bukan Arab seperti di Malaysia yang mendalami bahasa Arab, mereka memerlukan usaha dan kerajinan yang tinggi untuk menguasai bahasa asing ini (Haafiz & Khairuddin, 2020). Kajian Hamidin (2019) menyatakan bahawa pelajar mengalami masalah dalam menggunakan bahasa Arab walaupun mereka telah menghabiskan beberapa tahun belajar di peringkat persekolahan. Segelintir pelajar memerlukan masa yang mencukupi untuk mengingat kosa kata bahasa Arab yang dipelajari memandangkan perkataan-perkataan belum pernah dijumpai (Jaafar et al., 2018; Muhammad, 2003; Wan Ab Aziz et al., 2020).

Beberapa kajian lepas menunjukkan penguasaan dan pencapaian kosa kata bahasa Arab di kalangan pelajar di Malaysia masih belum mampu untuk dibanggakan sama ada di peringkat sekolah mahupun di institusi pengajian tinggi walhal bahasa Arab telah lama diperkenalkan dalam sistem pendidikan di negara ini (Abdul Hakim et al., 2015; Hairun & Siti Nurhajariah, 2014; Mohd & Rahimi, 2015; Nurain & Norhayuza, 2020). Ini bertepatan dengan hasil kajian awal yang dijalankan oleh pengkaji berkaitan dengan kosa kata bahasa Arab dengan menemu bual empat guru bahasa Arab yang berpengalaman dan empat orang pelajar yang mempelajari bahasa Arab.

Hasil kajian awal mendapati pelajar masih lagi di tahap sederhana dalam menguasai kosa kata bahasa Arab. Pelajar didapati sukar untuk memahami kosa kata kerana mereka tidak biasa dengan intonasi dan dialek bahasa Arab yang sangat berbeza dengan bahasa Melayu (Maimunah et al., 2019; Nurhidayati et al., 2020; Yusoff et al., 2019). Penguasaan kosa kata yang kurang turut memberi kesan yang besar kepada seseorang dalam komunikasi dan penulisan (Widiyarto, 2017). Merujuk kepada Baharudin & Ismail (2014); Nik Yusoff & Ab. Ghani (2008); Samah (2010), pelajar yang kurang menguasai kosa kata bahasa Arab tidak akan dapat memahami teks atau

artikel yang dibaca dengan baik bahkan mereka perlu berjuang untuk berkomunikasi. Oleh itu kosa kata bahasa Arab perlu ditekankan bermula di peringkat sekolah lagi sebelum melangkah ke peringkat pengajian yang lebih tinggi (Salahuddin et al., 2020).

Selain dari penguasaan dan pencapaian kosa kata bahasa Arab, kajian mendapati keupayaan KBAT dalam kalangan pelajar juga masih lagi di bawah standard antarabangsa dan belum mampu dikuasai sepenuhnya (Misrom et al., 2020; Mohd Ismail et al., 2017). Menurut Nurnazifah & Wan Muna (2020), penerapan KBAT dalam pengajaran bahasa sangat penting kerana ia menjadi asas utama untuk membentuk pelajar yang dapat berfikir dan menaakul secara mendalam terhadap pelajaran.

Kajian oleh Siti Sarah & Lilia (2021) mendapati pelajar masih belum bersedia atau kurang mahir menggunakan kemahiran berfikir dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) di dalam kelas. Mereka masih lemah menterjemahkan soalan berbentuk ayat dan sukar memahami soalan-soalan beraras tinggi (Varatharaju & Baharudin Setambah, 2023). Struktur soalan KBAT mempunyai rantaian ayat menjadikan pelajar malas untuk membaca dan berfikir untuk menyelesaikannya (Siti Sarah & Lilia, 2021). Mereka juga sangat kurang mengaplikasikan KBAT ke kehidupan yang sebenar (Agir & Matore, 2022; Misrom et al., 2020).

Manakala dari sudut perkembangan teknologi, pendidikan di Malaysia masih belum menjurus ke arah penggunaan aplikasi digital semenjak ia diperkenalkan di peringkat sekolah rendah dan menengah (Norizzathy & Mohd Effendi, 2022). Penggunaannya masih tidak mencapai tahap yang memuaskan dan kira-kira 80 peratus sahaja penggunaan medium teknologi dikembangkan dalam pengajaran dan pembelajaran secara tetap (Sharifah et al., 2023). Guru bahasa Arab juga masih bergantung sepenuhnya pada buku teks sebagai bahan pengajaran (Nur Sabrina &

Norhanifah, 2022). Ini pasti mewujudkan rasa bosan dalam kalangan pelajar terutama pembelajaran kosa kata yang agak sukar untuk dikuasai (Ghazali et al., 2023).

Secara umumnya, penggunaan teknologi berasaskan aplikasi mudah alih dalam pembelajaran bahasa Arab masih kurang dilaksanakan dan diperluaskan berbanding dengan negara-negara lain (Rahman et al., 2019; Samad et al., 2021). Kenyataan ini bertepatan dengan kenyataan Mhd Alkasirah et al. (2022) bahawa penggunaan aplikasi mudah alih dalam pendidikan bahasa Arab di Malaysia masih di peringkat awal dan belum dimanfaatkan secara optimal. Ia masih agak terhad dan perlukan penambahbaikan untuk menuju pembelajaran abad ke-21 (Nurkhamimi & Muhammad, 2015; Wan Ab Aziz et al., 2019). Kajian oleh Azlan et al. (2023) turut menemui aplikasi digital yang sedia ada masih kurang mesra kepada pelajar Melayu dan masih tidak mengikut format KSSM.

Kamus dalam talian adalah antara aplikasi yang digunakan oleh pelajar untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Melalui kamus ini, ia membantu pelajar memahami makna secara cepat dan efisien (Lisa et al., 2025). Walau bagaimanapun, kamus hanya menjelaskan makna yang dicari secara umum dan tidak meliputi sukatan pelajaran. Penggunaannya bergantung kepada pelajar untuk memahami konteks kosa kata yang diterjemahkan. Kajian yang dijalankan oleh (Arifin & Mulyani, 2021) menunjukkan bahawa pelajar masih lagi kurang mahir menggunakan kamus dalam talian dan sukar untuk menterjemah perkataan yang dikehendaki. Oleh itu, ia menimbulkan kebosanan pelajar untuk menggunakan kamus dalam pencarian makna kosa kata.

Menyedari hakikat ini, pengkaji merasakan perlu membuat penambahbaikan dan penerokaan ke atas aplikasi mudah alih sebagai satu usaha untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab. Pengkaji cuba membangunkan strategi pembelajaran secara

digital iaitu Drama Digital dan Penceritaan Digital melalui aplikasi mudah alih. Kedua-dua strategi ini masih belum diperluaskan lagi dalam pendidikan bahasa Arab di peringkat sekolah menengah di Malaysia. Berdasarkan kajian lepas iaitu Abdulameer, (2014); Karimova et al., (2023); Muhammad Naufal et al., (2021) membuktikan bahawa Drama Digital dan Penceritaan Digital dapat memudahkan pembelajaran kosa kata di kalangan pelajar sekolah rendah dan ia tidak membebankan kognitif pelajar untuk mengingat kosa kata. Ia juga dapat membantu pelajar mempelajari bahasa asing secara progresif. Oleh yang demikian, pengkaji cuba membangunkan strategi pembelajaran digital ini bagi membantu pelajar menguasai dan meningkatkan pencapaian kosa kata bahasa Arab sebagai bahasa asing di peringkat sekolah menengah.

1.4 Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk memenuhi objektif-objektif kajian seperti berikut:

1. Mereka bentuk dan membangunkan aplikasi PM dengan menggunakan dua strategi berbeza iaitu Drama Digital dan Penceritaan Digital terhadap pembelajaran kosa kata bagi topik Pekerjaan dalam mata pelajaran bahasa Arab tingkatan satu.
2. Menilai kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab selepas intervensi dijalankan berdasarkan Skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).
3. Menilai kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital terhadap pencapaian tajuk pekerjaan

selepas intervensi dijalankan berdasarkan Skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).

4. Menilai kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital selepas intervensi dijalankan mengikut tahap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) iaitu tinggi, sederhana dan rendah terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab berdasarkan Skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).
5. Menilai kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital selepas intervensi dijalankan mengikut tahap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) iaitu tinggi, sederhana dan rendah terhadap pencapaian berdasarkan Skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).
6. Menentukan kesan interaksi antara strategi pembelajaran (Drama Digital dan Penceritaan Digital) dengan tahap KBAT terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab.
7. Menentukan kesan interaksi antara strategi pembelajaran (Drama Digital dan Penceritaan Digital) dengan tahap KBAT terhadap pencapaian tajuk pekerjaan.
8. Meneroka persepsi pelajar terhadap kelebihan dan keberkesanan Drama Digital dan Penceritaan Digital selepas menggunakan dua strategi yang berbeza.

1.5 Persoalan Kajian

Untuk mencapai objektif kajian yang dijalankan, terdapat lima persoalan kajian dikemukakan seperti berikut:

1. Adakah terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab selepas intervensi dijalankan berdasarkan Skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK)?
2. Adakah terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital terhadap pencapaian tajuk pekerjaan selepas intervensi dijalankan berdasarkan Skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP)?
3. Adakah terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital selepas intervensi dijalankan mengikut tahap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) iaitu tinggi, sederhana dan rendah terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab berdasarkan Skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK)?
4. Adakah terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital selepas intervensi dijalankan mengikut tahap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) iaitu tinggi, sederhana dan rendah terhadap pencapaian tajuk pekerjaan berdasarkan Skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP)?
5. Adakah terdapat kesan interaksi antara strategi pembelajaran (Drama Digital dan Penceritaan Digital) dengan tahap KBAT terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab?

6. Adakah terdapat kesan interaksi antara strategi pembelajaran (Drama Digital dan Penceritaan Digital) dengan tahap KBAT terhadap pencapaian tajuk pekerjaan?
7. Apakah persepsi pelajar terhadap kelebihan dan keberkesanan Drama Digital dan Penceritaan Digital selepas menggunakan dua strategi yang berbeza?

1.6 Hipotesis Kajian

Berdasarkan kepada tujuan dan objektif kajian serta persoalan kajian, maka kajian ini dipecahkan kepada 10 hipotesis nul seperti yang berikut:

- H₀1: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab selepas intervensi dijalankan berdasarkan Skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).
- H₀2: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital terhadap pencapaian tajuk pekerjaan selepas intervensi dijalankan berdasarkan Skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).
- H₀3: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital mengikut tahap tinggi bagi kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab berdasarkan skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).
- H₀4: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital mengikut tahap sederhana bagi

kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab berdasarkan skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).

- H₀5: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital mengikut tahap rendah bagi kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab berdasarkan skor Ujian Penguasaan Kosa Kata (UPKK).
- H₀6: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital mengikut tahap tinggi bagi kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap pencapaian tajuk pekerjaan berdasarkan skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).
- H₀7: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital mengikut tahap sederhana bagi kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap pencapaian tajuk pekerjaan berdasarkan skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).
- H₀8: Tidak terdapat kesan perbezaan yang signifikan antara kumpulan Drama Digital dan kumpulan Penceritaan Digital mengikut tahap rendah bagi kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap pencapaian tajuk pekerjaan berdasarkan skor Ujian Pencapaian Tajuk Pekerjaan (UPTP).
- H₀9: Tidak terdapat kesan interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran (Drama Digital dan Penceritaan Digital) dengan tahap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab.
- H₀10: Tidak terdapat kesan interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran (Drama Digital dan Penceritaan Digital) dengan tahap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) terhadap pencapaian tajuk pekerjaan.

1.7 Kepentingan Kajian

Kajian ini dilihat menjadi keperluan semasa terhadap arus kajian pembelajaran bahasa Arab. Fokus utama adalah melihat kesan perbezaan antara Drama Digital dan Penceritaan Digital bagi pembelajaran kosa kata bahasa Arab dalam aplikasi Pintar Mufradat (PM). Aplikasi PM yang dibangunkan boleh digunakan sebagai alat bantu pembelajaran secara digital di sekolah. Berdasarkan kajian literatur oleh Amelia et al. (2019); Hashiroh & Shiratuddin (2016) pengkaji mendapati penggunaan Drama Digital dan Penceritaan Digital merupakan strategi yang mudah dan cepat untuk menyampaikan maklumat kepada pelajar. Justeru, kajian ini sesuai dijalankan sebagai satu landasan awal kepada kajian akan datang tentang penggunaan Drama Digital dan Penceritaan Digital melalui aplikasi mudah alih terhadap pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

Hasil kajian ini berpotensi memberi sumbangan maklumat baharu serta membuka ruang kepada pengkaji yang terlibat dalam kajian aplikasi mudah alih dalam pendidikan bahasa Arab yang berkaitan dengan kosa kata. Memandangkan tema kajian ini masih di peringkat awal di Malaysia, kajian ini diharap menjadi perintis untuk meneruskan kajian mengenai pembangunan aplikasi bagi kosa kata bahasa Arab.

Kajian ini juga diharap dapat membantu pelajar meningkatkan pencapaian dan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Drama Digital dan Penceritaan Digital dipilih sebagai strategi pembelajaran dalam aplikasi yang dibangunkan kerana kedua-dua kaedah ini masih belum dilaksanakan secara meluas lagi di peringkat pendidikan di Malaysia terutama bidang bahasa Arab sebagaimana dinyatakan dalam kajian (Alkasirah et al., 2022). Terdapat beberapa aplikasi yang telah dibangunkan bagi pembelajaran kosa kata bahasa Arab seperti kajian yang dijalankan oleh Ghazali et al. (2023); Taufiqurochman & Yasin (2023); Wan Daud et al. (2021), namun strategi

pembelajaran menggunakan Drama Digital dan Penceritaan Digital terhadap kosa kata bahasa Arab masih lagi kurang ditemui berbanding kajian terhadap bahasa Inggeris seperti kajian (Amelia Chiew et al., 2019; Barakat, 2023; Fawzia & Hamed, 2023). Oleh itu, pengkaji cuba mengembangkan penggunaan kedua-dua strategi ini dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di Malaysia.

Diharap melalui aplikasi ini dapat membantu menyelesaikan masalah kekurangan kosa kata bahasa Arab di kalangan pelajar. Aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk memahami dan mengingat serta meningkatkan pencapaian kosa kata pelajar dengan cara mudah seterusnya mampu menggunakan kosa kata dalam komunikasi dan penulisan. Aplikasi yang dibangunkan juga diharap dapat dijadikan bahan rujukan pelajar untuk mengulang kaji di luar waktu persekolahan sekaligus membentuk pembelajaran sendiri. Di samping itu, kajian ini juga bertujuan untuk merangsang minat pelajar mempelajari bahasa Arab agar tidak berasa bosan dan menghapuskan tanggapan bahawa mata pelajaran bahasa Arab adalah susah dan sukar. Pelajar-pelajar perlu menguasai kosa kata bahasa Arab yang secukupnya untuk menghadapi silibus pengajian yang lebih tinggi di peringkat universiti.

Selain itu, kajian ini diharap dapat memberi kesedaran kepada guru-guru bahasa Arab betapa pentingnya penggunaan aplikasi mudah alih dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Sememangnya telah terbukti bahawa aplikasi mudah alih melalui Drama Digital dan Penceritaan Digital dapat memberi kesan yang lebih baik dalam mata pelajaran lain. Ini dibuktikan oleh kajian Amelia (2017) dan Rafiza Abdul Razak (2013) yang telah menjalankan kajian terhadap penggunaan Penceritaan Digital melalui aplikasi mudah alih bagi kosa kata dalam mata pelajaran bahasa Inggeris dan bahasa Melayu. Dapatan kajian ini menyokong pendekatan penggunaan Penceritaan

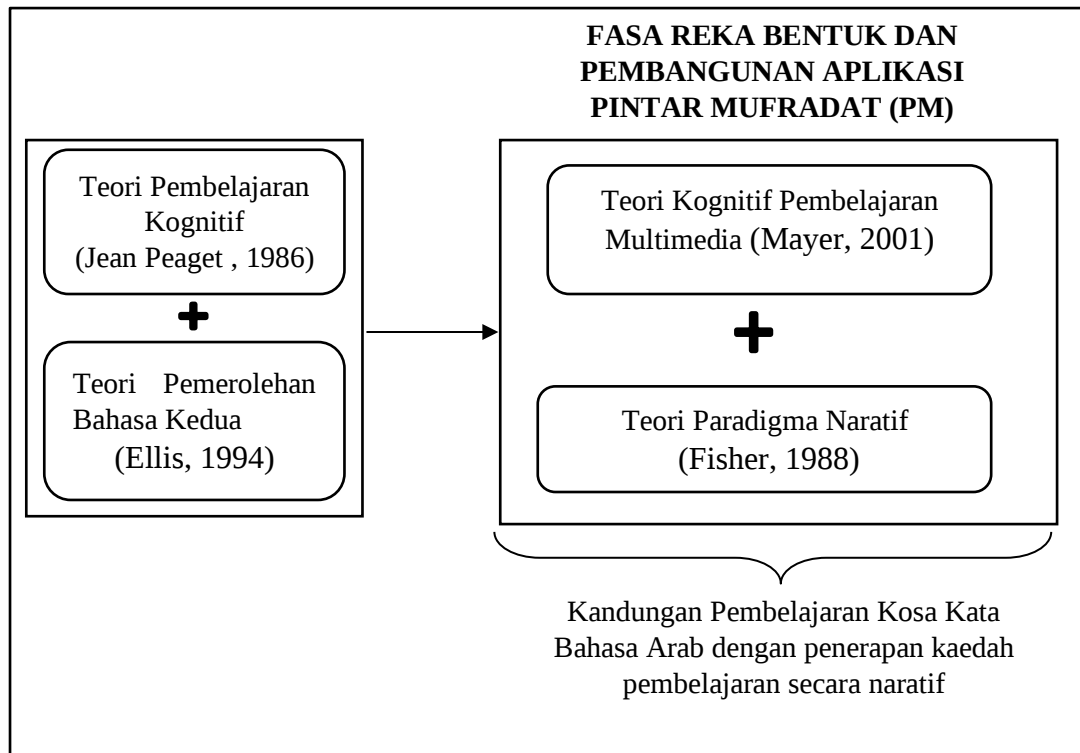
Digital mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan pelajar dan ia sesuai digunakan sebagai alat tambahan untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

Seterusnya kajian ini juga diharap dapat memberi panduan kepada guru-guru bahasa Arab untuk mencuba cara pengajaran yang baru yang dapat memudahkan proses pembelajaran dan pengajaran di dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Kajian ini juga diharapkan akan menjadi garis panduan serta membuka peluang pihak-pihak tertentu khususnya pentadbir sekolah, Pejabat Pelajaran Daerah (PPD), Jabatan Pelajaran Negeri (JPN) dan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dalam memberi galakan kepada semua guru amnya dan guru bahasa Arab khususnya untuk terus menjalankan pengajaran melalui strategi pembelajaran berasaskan video animasi dalam aplikasi mudah alih sebagai bahan bantuan pembelajaran di sekolah.

1.8 Kerangka Teori Kajian

Kerangka teori sangat penting dalam sesebuah kajian bagi menjamin kajian yang dijalankan di landasan yang benar dan mencapai objektif kajian. Dalam kajian ini, kerangka teori berpandukan kepada dua tunjang teori pembelajaran iaitu Teori Kognitif dan Teori Pemerolehan Bahasa Kedua bagi membentuk topik kajian dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab melalui aplikasi mudah alih.

Seterusnya Teori Paradigma Naratif dan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dipilih bagi menjalankan proses reka bentuk dan pembangunan kandungan aplikasi dengan diterapkan strategi penyampaian dalam video animasi yang dibangunkan melalui elemen-elemen multimedia seperti animasi, audio, dan gambar. Kerangka teori kajian yang dirumuskan seperti ditunjukkan dalam Rajah 1.1



Rajah 1.1 Kerangka Teori Kajian

1.8.1 Teori Pembelajaran Kognitif

Teori pembelajaran kognitif ialah satu proses pembelajaran yang melibatkan akal fikiran dan kegiatan mental yang membolehkan seseorang memperoleh pengetahuan, mencapai dan mengingat semula pengetahuan yang tersimpan untuk digunakan semula (Ridzuan, 2013). Menurut Pahliwandari (2016); Sutarto (2017), kognitif bermaksud segala sesuatu yang melibatkan setiap perilaku mental manusia seperti aktiviti mengetahui, menaakul, menyelesaikan masalah kemahiran mengingat, mencipta, berimajinasi dan mengorganisasikan hasil pemerhatian. Teori kognitif merupakan teori pembelajaran bukan sekadar hanya melibatkan hubungan stimulus dan respons, tetapi hakikatnya menggunakan pemikiran untuk belajar di mana ia mungkin dipengaruhi oleh faktor luaran dan dalaman (McSparron et al., 2019). Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berfikir yang sudah

dimiliki seseorang, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar.

Teori pembelajaran kognitif dipelopori oleh tokoh yang tidak asing yaitu Jean Piaget (1896-1980). Piaget telah mengemukakan empat konsep utama dalam teori kognitif yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan ekuilibrasi. Alias (2017); Badi'ah (2021) telah menghuraikan konsep-konsep tersebut di mana skema adalah struktur kognitif yang berubah untuk mengadaptasikan maklumat baru, asimilasi ialah penerimaan maklumat baru selaras dengan skema sedia ada. Manakala akomodasi adalah pengubahsuaian skema yang ada bagi menerima maklumat baru dan ekuilibrasi pula adalah penyesuaian secara seimbang, terus menerus yang dilakukan antara asimilasi dan akomodasi. Melalui keempat-empat konsep ini, Piaget menegaskan bahawa pembelajaran akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan pelajar dalam persekitarannya dan proses belajar tersebut tidak berjalan secara terpisah-pisah tetapi melalui proses mengalir, bersambung-sambung dan menyeluruh.

Oleh hal demikian, teori pembelajaran kognitif diimplikasikan dalam aplikasi PM untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Melalui aplikasi yang dibangunkan ini, strategi pembelajaran diterapkan berdasarkan bahasa dan sukatan kosa kata bahasa Arab tingkatan satu mengikut tahap pemikiran dan perkembangan pelajar. Dengan demikian, pelajar akan belajar lebih baik. Kosa kata bahasa Arab yang diperkenalkan kepada pelajar adalah perkataan baru kepada mereka tetapi tidak asing bagi mereka. Melalui aplikasi PM, pelajar tidak hanya menambah kosa kata saja, bahkan pelajar mengingat kosa kata dengan baik dan ia dapat diaplikasikan dalam keempat-empat kemahiran bahasa seperti bertutur, mendengar, menulis dan membaca. Strategi pembelajaran yang dipelajari melalui aplikasi PM diterima oleh pelajar dan seterusnya

mengadaptasi maklumat yang diterima. Kemudian pelajar akan menyeimbangkan maklumat baru dengan maklumat yang sedia ada sama ada maklumat baru itu diterima atau tidak.

1.8.2 Teori Pemerolehan Bahasa Kedua

Pemerolehan bahasa kedua ialah proses interaksi antara pelajar dengan persekitaran dalam mendapatkan kemampuan untuk menghasilkan, menangkap serta menggunakan kata secara tidak sedar untuk berkomunikasi (Setiyadi & Salim, 2013). Merujuk kepada Ellis (1994), tiga pemboleh ubah penting yang saling berhubung dalam pembelajaran bahasa iaitu perbezaan pelajar, strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran. Ketiga-tiga faktor tersebut saling berhubung dan mempengaruhi antara satu sama lain dalam bentuk yang sangat kompleks. Setiap pemboleh ubah saling mempengaruhi antara satu sama lain.

Dalam pemerolehan bahasa kedua, pelajar-pelajar akan menunjukkan prestasi yang baik dan berlaku peningkatan penguasaan terhadap kosa kata bahasa Arab melalui penggunaan strategi yang baik dan mampu memotivasikan pelajar untuk mempelajari bahasa Arab. Pemilihan teori ini bersesuaian dengan kajian kerana ia merangkumi domain utama yang mempengaruhi proses pembelajaran. Penggunaan Drama Digital dan Penceritaan Digital merupakan strategi pembelajaran yang dibangunkan kepada pelajar yang pelbagai latar belakang dan jantina yang berbeza tetapi melibatkan peringkat umur yang sama. Melalui hasil pembelajaran menggunakan aplikasi ini, pelajar dinilai tahap pemerolehan bahasa terhadap kosa kata bahasa Arab dengan diukur melalui tahap penguasaan kosa kata dan tahap pencapaian mereka.

1.8.3 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Pembelajaran berasaskan video animasi melalui Drama Digital dan Penceritaan Digital dalam kajian ini dapat dikaitkan dengan teori kognitif pembelajaran multimedia yang telah diperkenalkan oleh (Mayer, 2001). Menurut Mayer (2001), teori kognitif pembelajaran multimedia adalah teori yang melibatkan persembahan bahan berasaskan komputer yang terdiri daripada penceritaan, dunia animasi dan pertuturan secara interaktif di mana ia merupakan pelaksanaan teknologi dalam pendidikan. Teori ini turut menggalakkan seseorang membina gambaran dan pemahaman sendiri melalui persembahan bahan multimedia (Sorden, 2012).

Berdasarkan Mayer (2001), terdapat dua baris dan lima lajur bagi elemen-elemen yang bekerja di dalam teori kognitif pembelajaran multimedia. Seterusnya tiga kategori memori yang dipersembahkan iaitu memori sensori, memori bekerja dan memori jangka panjang (Mayer, 2014a; Sorden, 2012). Manakala sistem pemprosesan kognitif pula terdiri daripada pemilihan, organisasi dan integrasi.

Kajian berkaitan Drama Digital dan Penceritaan Digital sebagai strategi pembelajaran bagi penguasaan dan pencapaian kosa kata bahasa Arab dalam kajian ini memberi tumpuan kepada penglibatan pemprosesan maklumat melalui saluran verbal dan saluran visual. Pelajar akan diberi bahan pembelajaran melalui Drama Digital dan Penceritaan Digital berbentuk multimedia termasuk animasi, gambar, suara dan tulisan. Kedua-dua strategi pembelajaran bahasa Arab tersebut diakses oleh pelajar menggunakan telinga dan mata mereka di memori sensori.

Dalam proses kognitif, pemilihan dibuat oleh pelajar terhadap beberapa elemen teks yang menghasilkan bunyi dan beberapa elemen gambar untuk dimasukkan ke memori bekerja. Seterusnya pelajar akan mengorganisasi elemen perkataan dan gambar yang dipilih dan disimpan di model verbal dan model visual. Pada akhirnya,

pelajar akan menggabungkan model verbal dan visual dengan pengetahuan yang sedia ada yang berkaitan untuk disimpan di memori jangka panjang.

Oleh itu kesesuaian elemen multimedia diterapkan ke dalam Drama Digital dan Penceritaan Digital mengikut kesesuaian tahap penerimaan pembelajaran pelajar. Persembahan elemen multimedia mampu menarik minat pelajar untuk belajar dan mudah mengingat apa yang dipelajari. Melalui pembelajaran Drama Digital dan Penceritaan Digital, pelajar didedahkan bahan pembelajaran kosa kata bahasa Arab berbentuk gambar dan perkataan sama ada melalui suara dan tulisan. Mereka menerima bahan tersebut melalui telinga dan mata di memori sensori. Kemudian berlaku pemilihan bahan untuk membentuk bahan pembelajaran yang verbal dan visual. Seterusnya pada peringkat akhir, pelajar menggabungkan bahan pembelajaran kosa kata yang dipelajari dengan maklumat yang sedia ada untuk disimpan di memori jangka panjang.

1.8.4 Teori Paradigma Naratif

Paradigma Naratif merupakan salah satu teori komunikasi. Ia telah diasaskan oleh Walter Fisher. Mengikut Fisher (1988), semua komunikasi dalam kehidupan manusia merupakan naratif. Teori Paradigma Naratif telah mengemukakan bahawa manusia adalah makhluk pencerita dan akan membuat pertimbangan kepada nilai-nilai serta emosi dalam sesuatu cerita yang menjadi dasar bagi membentuk kepercayaan, keyakinan dan perilaku seseorang (Trisakti & Alifahmi, 2018). Menurut Dwianna Widyaningtyas (2019), sesuatu penceritaan dan lakonan yang bagus adalah ia mampu mempengaruhi para penonton. Pengemasan sebuah cerita yang ingin disampaikan dapat mempengaruhi pembentukan persepsi seseorang yang mendengarnya, lalu

menentukan perilaku, perubahan, serta pengambilan keputusan seseorang untuk menerima atau menolak apa yang disampaikan melalui cerita.

Aplikasi PM berasaskan Drama Digital dan Penceritaan Digital dalam kajian ini dikaitkan dengan Teori Paradigma Naratif. Kedua-dua strategi pembelajaran ini melibatkan satu bentuk komunikasi di mana ia menekankan konsep lakonan dan perbualan serta cerita yang berlatarkan suara bagi menambat hati pelajar menguasai kosa kata bahasa Arab. Kedua-dua strategi pembelajaran merupakan alat efektif untuk menyampaikan sesuatu perkara yang berbentuk naratif agar pelajar mudah memahami, menghayati dan mengingat perkataan-perkataan bahasa Arab yang diperkenalkan. Dalam kedua-dua strategi pembelajaran ini, cerita-cerita atau naratif yang digunakan berkonsepkan tema dan ia melibatkan nilai-nilai, emosi dan alam kehidupan pelajar. Pada akhir pembelajaran, pelajar menentukan sama ada mereka dapat memahami, menerima dan seterusnya mengingat kosa kata bahasa Arab yang telah dipelajari.

1.9 Kerangka Kajian

Kerangka kajian bagi kajian ini terdiri daripada satu pemboleh ubah bebas, dua pemboleh ubah bersandar dan satu pemboleh ubah moderator. Pemboleh ubah bebas terdiri daripada dua strategi pembelajaran iaitu Drama Digital dan Penceritaan Digital yang dibangunkan dalam aplikasi PM. Seterusnya pemboleh ubah bersandar adalah mengkaji penguasaan kosa kata bahasa Arab dan pencapaian pelajar terhadap pembelajaran kosa kata bagi topik Pekerjaan dalam mata pelajaran bahasa Arab tingkatan satu. Manakala pemboleh ubah moderator pula adalah tahap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) meliputi tiga tahap iaitu tinggi, sederhana dan rendah. Pengkaji menyedari KBAT penting untuk diukur sebagai pemboleh ubah moderator kerana ia dapat memperkayakan penyelidikan dengan menjelaskan kemahiran kognitif