



Journal of Advanced Research in Computing and Applications

Journal homepage: www.akademibaru.com/arca.html
ISSN: 2462-1927



Learning Style Through Fun AI-Quran Digital Application (Fun Q)

Gaya Pembelajaran Melalui Aplikasi Digital Fun AI-Quran (Fun-Q)

Safinah Ismail^{1,*}, Nor Musliza Mustafa¹, Syarul Azman Shahrudin¹, Mardhiah Yahaya², Khairul Syafiq Bin Razali³

¹ Jabatan Dakwah dan Usuluddin, Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Universiti Islam Selangor, Malaysia

² Fakulti Pengajian Bahasa Utama, Universiti Sains Islam Malaysia, Negeri Sembilan, Malaysia

³ SMK Seri Damai, Kuantan, Pahang, Malaysia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 29 June 2023

Received in revised form 20 July 2023

Accepted 22 August 2023

Available online 29 September 2023

Keywords:

Style; Learning; Digital Application; Fun AI-Quran

Gaya; Pembelajaran; Aplikasi Digital; Fun AI-Quran

ABSTRACT

The study aimed to explore the effectiveness of the digital application Fun AI-Quran (Fun Q) in facilitating the learning and memorization of the Quran. Using descriptive and observational analysis methods, the research identified various learning styles applied in the application, mainly categorized into visual, auditory, reading and kinesthetic (VARK) modalities. The findings reveal that the Fun Q app incorporates different learning styles across its various features. For example, the storytelling section of the app emphasizes visual and auditory elements to effectively engage users. The rote module, on the other hand, focuses on visual, reading and listening stimuli to improve retention and comprehension. In addition, the interactive game section of the app integrates all four learning styles, including the kinesthetic aspect involving hand movements. This comprehensive approach is in line with various levels of children's cognitive development and contemporary learning methodologies. By catering to a variety of learning styles, the Fun Q app not only increases engagement but also fosters an effective Quran learning experience. Furthermore, the app's usability with current technological advancements reflects its potential to nurture a new generation of skilled and spiritually minded individuals (huffaz) who are adept at navigating modern equipment while upholding the purity of the teachings of the Qur'an. Overall, this study emphasizes the importance of utilizing digital platforms such as Fun Q to promote Quranic education in an interesting and effective way. By incorporating diverse learning styles, such applications have the potential to facilitate the development of quality huffaz and contribute to the continued preservation of the purity of the Qur'an while adapting to contemporary learning needs.

Kajian yang dijalankan bertujuan untuk meneroka keberkesanan aplikasi digital Fun AI-Quran (Fun Q) dalam memudahkan pembelajaran dan hafazan al-Quran. Dengan menggunakan kaedah analisis deskriptif dan pemerhatian, penyelidikan mengenai pelbagai gaya pembelajaran yang diterapkan dalam aplikasi, terutamanya dikategorikan ke dalam modaliti visual, auditori, membaca dan kinestetik (VARK). Penemuan mendedahkan bahawa aplikasi Fun Q menggabungkan gaya pembelajaran

* Corresponding author.

E-mail address: safinah@kuis.edu.my (Safinah Ismail)

yang berbeza merentasi pelbagai cirinya. Sebagai contoh, bahagian bercerita dalam aplikasi menekankan elemen visual dan pendengaran untuk melibatkan pengguna dengan berkesan. Modul hafalan, sebaliknya, memberi tumpuan kepada rangsangan visual, bacaan dan pendengaran untuk meningkatkan pengekalan dan pemahaman. Selain itu, bahagian permainan interaktif dalam app menyepadukan keempat-empat gaya pembelajaran, termasuk aspek kinestetik yang melibatkan pergerakan tangan. Pendekatan komprehensif ini sejajar dengan pelbagai peringkat perkembangan kognitif kanak-kanak dan metodologi pembelajaran kontemporari. Dengan memenuhi pelbagai gaya pembelajaran, aplikasi Fun Q bukan sahaja meningkatkan penglibatan tetapi juga memupuk pengalaman pembelajaran al-Quran yang berkesan. Tambahan pula, kebolegunaan aplikasi dengan kemajuan teknologi semasa mencerminkan potensinya untuk memupuk generasi baharu individu (huffaz) yang mahir dan berjiwa kerohanian yang mahir mengemudi peralatan moden sambil menegakkan kesucian ajaran al-Quran. Secara keseluruhannya, kajian ini menekankan kepentingan memanfaatkan platform digital seperti Fun Q untuk mempromosikan pendidikan al-Quran dengan cara yang menarik dan berkesan. Dengan menggabungkan gaya pembelajaran yang pelbagai, aplikasi sebegini berpotensi untuk memudahkan pembangunan huffaz berkualiti dan menyumbang kepada pemeliharaan kesucian al-Quran secara berterusan sambil menyesuaikan diri dengan keperluan pembelajaran kontemporari.

1. Pengenalan

Pembelajaran al-Quran telah dijalankan dipelbagai negara Islam. Namun gaya klasik yang digunakan kurang menarik perhatian kanak-kanak dalam menghafal al-Quran terutama kanak-kanak peringkat pra sekolah. Era teknologi kini telah menemukan pelbagai gaya pembelajaran yang dapat dimuatkan dalam aplikasi digital. Oleh itu, artikel ini membincangkan gaya pembelajaran al-Quran yang biasa digunakan pada peringkat pra sekolah dalam aplikasi digital.

2. Latar Belakang Dan Permasalahan Kajian

Pendidikan al-Quran merupakan pendidikan yang pertama di dalam Islam. Ia bermula seiring dengan turunnya wahyu pertama (Surah al-Alaq, 96:01-04) kepada Baginda SAW melalui perantaraan malaikat Jibrail AS. Gesaan Jibrail AS kepada Baginda SAW agar membaca dan mengulang-ulangi bacaan sebanyak tiga kali sehingga dapat dibaca oleh Baginda SAW secara hafazan. Teknologi multimedia interaktif mempunyai kekuatan untuk berfungsi dalam pelbagai aspek program pendidikan bagi memenuhi keperluan abad ke 21 [17]. Penggunaan media di dalam proses pendidikan akan menambah proses pemahaman pelajar lebih mendalam dan menjadikan aktiviti pembelajaran yang lebih pelbagai [7]. Oleh itu, sejajar dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, para guru perlu mengambil inisiatif untuk menggunakan teknologi ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi menarik minat pelajar dan memudahkan penerimaan ilmu oleh pelajar." [1]. Peranan teknologi dalam kehidupan seharian: dengan pemerhatian ibu bapa, anak anda akan belajar bagaimana teknologi boleh membantu dalam hal-hal seharian seperti mengkaji destinasi yang akan dilawati, memesan barangan, menghantar teks, berkomunikasi dengan orang yang jauh dan lain-lain" [13]. Ini bermaksud jika permulaan anak-anak itu mula mengenali dunia digital melalui Al-Quran, kita dapat membentuk pembesaran mereka untuk lebih mengenali dunia ini secara digital juga dengan menggunakan Al-Quran.

Ibu bapa perlu menggalakkan anak-anak dalam memahami dan menghafal Al-Quran sejak kecil. Hal ini kerana mereka memiliki kemampuan mengingat sesuatu dari bulan pertama lagi. Dan pada umur 7 tahun akal mereka sudah mula berfungsi seperti orang dewasa. Untuk anak-anak yang berumur 4 tahun mereka boleh mengingat rentak lagu dengan baik, menyatakan beberapa perkataan malah menjawab dan bertanya soalan, mengagak sesuatu yang akan berlaku dari dunia penceritaan,

mereka boleh membuat imaginasi tersendiri dalam pemikiran mereka dan boleh mengira bilangan [6]. Oleh itu, mengajar anak-anak untuk memahami Al-Quran bahkan menghafalnya ketika kecil adalah amat baik kerana di waktu inilah nilai-nilai murni patut di terapkan dalam diri mereka.

Aplikasi digital adalah satu perangkat lunak (*software*) yang beroperasi pada sistem tertentu dan biasanya digunakan dalam telefon pintar. Kebanyakan institusi pendidikan dan tahfiz sudah mula memaksimumkan penggunaan medium teknologi seperti aplikasi digital ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) [11]. Buzdar dan Farooq [4] menyatakan bahawa penggunaan aplikasi digital dalam telefon mudah alih membantu murid dalam proses mendengar dan menghafal al-Quran mengikut jadual mereka sendiri. Hal ini menunjukkan integrasi teknologi bermultimedia berkesan, sistematik dan mudah digunakan oleh murid-murid, terutamanya bagi murid prasekolah kerana ia melibatkan perkembangan kemahiran motor dan sensori kanak-kanak melalui paparan gambar bergerak dan warna yang menarik. Antara aplikasi digital yang sesuai digunakan oleh mereka adalah Fun-Q, Juz Amma, Hafiz Series, Cerdik dan Faham Al-Quran, Ez-Hifz, Mengaji, Quran For Kidz, dan lain-lain lagi. Namun fokus kepada kajian ini adalah aplikasi fun al-Quran (Fun Q).

Gaya pembelajaran VARK ialah gaya pembelajaran yang telah diubah suai daripada model VAK, kepada gaya pembelajaran VARK oleh Fleming pada tahun 2006. Gaya pembelajaran ini diubah suai dengan mengklasifikasikan pelajar kepada empat mod yang berbeza. Mod berdasarkan deria yang berbeza, iaitu visual, auditori, membaca, dan kinestetik, dan nama model itu sendiri, berasal daripada huruf awalan deria tersebut (V, A, R, dan K) [10]. Dapatan kajian menunjukkan gaya pembelajaran yang digunakan adalah VARK iaitu melihat (*visual*), mendengar (*auditori*), membaca (*reading*) dan membuat pergerakan (*kinesthetic*). Oleh itu, era teknologi ini dapat menginovasikan gaya pembelajaran yang sedia ada melalui penggunaan aplikasi digital dan dapat dimanfaatkan kepada para pelajar yang mempelajari al-Quran khususnya dalam hafazan al-Quran kepada kanak-kanak.

2.1 Visual

Individu yang cenderung dengan gaya pembelajaran visual adalah mereka yang gemar dengan huruf, visual, gambar rajah dan objek. Selain daripada itu mereka yang cenderung dengan gaya pembelajaran ini gemar belajar dengan bantuan teks dan gambar [5]. Pelajar ini mempunyai keupayaan untuk menerima dan mentafsir maklumat bercetak. pelajar adalah lebih cenderung untuk menerima pembelajaran melalui mentafsir carta, rajah graf dan gambar [10].

Dalam gaya pembelajaran visual, murid belajar lebih baik dengan melihat sesuatu teks berbentuk perkataan dalam buku, di papan hitam atau paparan komputer. Mereka lebih mengingati dan memahami arahan dan penerangan menerusi pembacaan ayat atau teks berkenaan. Murid “visual” tidak memerlukan penerangan lisan seperti murid “auditori” tetapi mereka selalunya dapat belajar melalui pembacaan. Murid “visual” selalunya menulis nota syarahan dan arahan lisan jika mereka hendak mengingati sesuatu [2].

2.2 Auditori

Pelajar mod auditori cenderung untuk memperoleh maklumat melalui perbincangan dan mendengar bagi menerima maklumat pembelajaran mereka. [10]. Sesi pengajaran lebih difahami dan lebih jelas apabila menggunakan peralatan audio seperti televisyen, video bergambar, nyanyian, perbincangan atau perbahasan [21]. Dalam gaya pembelajaran ini, murid “auditori” belajar dengan mendengar perkataan yang disebut dan juga arahan lisan. Mereka boleh mengingati penerangan melalui bacaan kuat atau menggerakkan bibir ketika membaca terutama apabila

mempelajari sesuatu yang baru. Murid dapat mengukuhkan ingatan dengan mendengar semula rakaman pita audio, mengajar murid lain dan berbincang dengan guru [2]. Malah pembelajaran bacaan awal untuk kanak-kanak dengan pelbagai deria termasuk auditori memberi keseronokan kepada kanak-kanak dan mampu menarik perhatian kanak-kanak serta meningkatkan kecerdasan mereka [23].

2.3 Membaca

Membaca al-Quran dilakukan secara tartil. Gaya ini penting bagi memelihara hukum tajwid sama ada bacaan yang dibaca melihat mashaf ataupun secara hafazan [18]. Penggunaan aplikasi digital mampu membantu murid membaca satu per satu kalimah yang sukar dan ayat yang ingin dihafaz dengan menekan paparan skrin dan menanda tempat terakhir yang dibaca. Tambahan pula, teknik membaca dengan cara membaca ayat-ayat yang ingin dihafaz dalam solat dapat membantu murid mengulang hafazan. Dalam masa yang sama, murid boleh merutinkan pembacaan menggunakan intonasi suara yang sama kerana ia membantu dalam membetulkan dan melancarkan bacaan. Malahan, ayat-ayat yang dibaca dengan betul dan lancar akan lebih mudah dihafaz kerana ayat-ayat yang diturunkan Allah SWT adalah dengan lafaz yang mudah dibaca. Kumpulan pelajar yang mempunyai gaya pembelajaran jenis membaca mempunyai kecenderungan untuk membaca bahan bercetak sebagai cara untuk mereka memperolehi maklumat.

2.4 Kinestetik

Pelajar yang bersifat kinestetik mereka lebih suka untuk bergerak dan beraktiviti. Mereka bukanlah jenis pelajar yang boleh hanya duduk dan mendengar untuk berjam-jam lamanya. Mereka bakal hilang konsentrasi apabila tidak bergerak. Di dalam kelas, mereka memilih untuk mencatat nota bagi mewujudkan pergerakan [15]. Menurut Othman dan Amiruddin [10], pelajar kinestetik ini lebih kepada menerima pembelajaran berdasarkan tingkah laku seperti sentuhan, rasa, lihat, dan dengar. pelbagai fungsi deria. Kinestetik keutamaan merujuk kepada pembelajaran yang dicapai menggunakan pengalaman dan amalan. Dengan kata lain, pelajar kinestetik harus melalui pengalaman untuk mempelajari sesuatu ciri-ciri pelajar kinestetik iaitu mereka yang lebih menekankan pengalaman dalam mempelajari sesuatu dan lazimnya, mereka mempunyai tenaga yang tinggi dan lebih suka mengaplikasikan sentuhan, pergerakan dan interaksi pada persekitaran mereka. Selain itu, murid-murid ini tidak suka belajar hanya dengan mendengar sahaja atau visual sahaja. Biasanya pelajar kinestetik adalah pasif di dalam kelas.

Pendidikan hafazan al-Quran dengan alatan produktiviti (*productivity tools*) moden seperti aplikasi digital dilihat bersesuaian bagi membantu penghafalan al-Quran khususnya murid prasekolah yang lebih tertarik dengan pembelajaran interaktif dan inovatif [9]. Pembangunan alatan dan perisian dalam bentuk pendigitalan berserta kemudahan capaian internet menyumbang kepada teknik hafazan yang baik lebih-lebih lagi aplikasi digital dalam telefon mudah alih yang akan meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran seterusnya bagi mencapai matlamat dan objektif yang berkesan [19]. Semua kemahiran mempunyai korelasi dengan aplikasi yang khusus untuk mendidik kanak-kanak prasekolah untuk memahami dan menguasai ilmu Al-Quran.

3. Metodologi Kajian

Kajian kualitatif ini menggunakan reka bentuk fenomenologi. Pengumpulan data dibuat berdasarkan kajian lepas daripada buku-buku, jurnal, prosiding, bab dalam buku dan sebagainya. Kajian ini merupakan satu penyelidikan kualitatif berbentuk analisis deskriptif dengan menggunakan kaedah kajian berupa analisis dokumen untuk mengkaji teknik hafazan al-Quran peringkat pra sekolah dalam aplikasi digital. Menurut Berawi [3], beliau menjelaskan bahawa hasil penyelidikan kualitatif lazimnya ditampilkan dalam bentuk laporan penceritaan atau andaian sahaja, dan ianya tidak memerlukan sokongan maklumat berbentuk data-data berstatistik seperti kajian kuantitatif. Pengkaji membuat pemerhatian daripada aplikasi yang sedia ada di pasaran dan yang dibangunkan bagi menyokong data yang diperolehi. Data kajian yang digunakan adalah penganalisan secara tematik.

4. Dapatan Kajian

Fun-Q merupakan satu aplikasi hafazan yang sesuai untuk kanak-kanak prasekolah mempelajari, menghafaz dan memahami al-Quran dengan cara santai, mudah dan menyeronokkan. Ibadat dan guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk memberi pengetahuan tentang surah yang terdapat dalam al-Quran. Ianya telah dibangunkan oleh beberapa penyelidik daripada universiti swasta. Aplikasi digital al-Quran ini sebagai salah satu platform bagi pembelajaran tahfiz yang dapat meningkatkan kemahiran mengingati murid [12]. Aplikasi bernama FUN-Q yang bermaksud "Belajar sambil berhibur".



Rajah 1. Laman Utama Fun-Q

Pendekatan yang digunakan dalam aplikasi ini membantu meningkatkan kecekapan psikomotor di samping perkembangan holistik kanak-kanak iaitu kognitif dan afektif melalui gabungan aktiviti daripada 3 laman iaitu:

- i. Laman bercerita.
- ii. Laman hafazan.
- iii. Laman bermain.

Dalam aplikasi prototaip ini, surah yang dibangunkan adalah Surah al-Fil. Ia memaparkan hafalan dengan animasi kartun yang menarik dan boleh digunapakai secara meluas. Kanak-kanak lebih seronok untuk terlibat dalam pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif dan mereka boleh menetapkan peranan atau identiti mereka semasa menggunakan kaedah pembelajaran ini. Kanak-kanak juga boleh terlibat dalam peraturan atau mendengar arahan di dalam aplikasi pembelajaran interaktif ini. Gaya pembelajaran yang dibangunkan dalam aplikasi iani adalah visual, auditori, (reading) membaca dan kinestetik dan dikenali sebagai (V, A, R, dan K).

4.1 Visual

Pelajar yang mempunyai gaya pembelajaran mod visual lebih cenderung untuk menerima pengajaran dalam bentuk demonstrasi beserta dengan penerangan. Selain itu, mereka juga kerap memilih untuk menyediakan senarai tugas untuk mengingat, mengekalkan keberkesanan pembelajaran mereka dan juga untuk mengatur idea dan minda mereka [22]. Dari aspek hafalan al-Quran kepada kanak-kanak, aplikasi digital menyediakan gambar dengan warna yang ceria bagi menarik minat kanak untuk menghafal al-Quran. Kanak-kanak dapat melihat ayat dan gambar yang disediakan bagi mengukuhkan hafalan al-Quran serta anak-anak dapat belajar secara santai. Sebagai contoh aplikasi Fun-Q, kanak-kanak dapat melihat ayat-ayat al-Quran yang dipaparkan untuk menghafal dan mempelajari al-Quran. Dalam aplikasi Fun-Q ini pereka aplikasi menggunakan teknik visual di mana di paparkan gambar suasana Mekah pada zaman dahulu di sertakan dengan nombor yang besar dan jelas supaya dapat di fahami oleh anak-anak.



Rajah 2. Laman Hafazan yang mengandungi bacaan dan visual

Warna yang cerah digunakan dalam aplikasi ini bagi menarik minat kanak-kanak kerana warna itu akan menyebabkan anak-anak untuk mendalami dan mengenal warna tersebut. Mereka akan mempunyai kefahaman tersendiri bagi setiap warna cerah yang mereka lihat. Warna yang di gunakan dalam aplikasi bersesuaian dengan minat anak-anak [19]. Apabila aplikasi memaparkan halaman dengan warna cerah, kanak-kanak lebih bersemangat dan dapat menarik minat untuk melihat halaman tersebut. Hal ini kerana kanak-kanak di prasekolah memerlukan warna-warna yang cerah dan terang dalam proses pembelajaran mereka. Contoh warna yang cerah seperti biru langit, merah, pink, hijau dan kuning [24]. Semua warna cerah yang di maksudkan itu antaranya warna hijau, merah, kuning kerap di gunakan dalam video ini dan ia pasti menarik perhatian anak-anak untuk meminati aplikasi ini.

4.2 Auditori

Dari aspek hafalan al-Quran kepada kanak-kanak, aplikasi digital menyediakan suara kanak-kanak atau qari mengalunkan bacaan al-Quran. Pada masa yang sama, kanak-kanak dapat mendengar hafalan al-Quran dan terdapat aplikasi yang dapat mengulang baca mengikut jumlah yang ditetapkan. Hal ini dapat memberi peluang kanak-kanak menghafal al-Quran dengan cara mendengar walaupun kanak-kanak tidak mahir menulis atau membaca. Sebagai contoh aplikasi Fun-Q kanak-kanak dapat mendengar bacaan al-Quran daripada qari dari aplikasi tersebut melalui laman menghafal.

Pada laman bercerita, auditori suara latar belakang yang membezakan antara dua individu, seorang dewasa dan seorang lagi kanak-kanak supaya kanak-kanak dapat mendengar perbualan dengan fokus dan jelas. Dalam aplikasi ini juga penggunaan gaya pembelajaran auditori dan visual secara serentak sewaktu memberi penerangan cara penggunaan aplikasi ini di mana jika pengguna mahu kembali ke menu asal, mereka perlu mengklik butang menu dan waktu itu di sertakan gambar bergerak supaya pengguna yang dari golongan kanak-kanak dapat faham arahan itu secara jelas. Penggunaan auditori (suara latar belakang) dan visual (gambar tentera bergajah) secara serentak digabungkan supaya anak-anak dapat mudah untuk memahami cerita dan ayat yang berkaitan.

4.3 Membaca

Gaya pembelajaran melalui pembacaan adalah kanak-kanak dapat membaca al-Quran secara tartil. Gaya ini penting bagi memelihara hukum tajwid sama ada bacaan yang dibaca melihat mashaf ataupun secara hafazan [18]. Aplikasi digital juga menyediakan teks untuk al-Quran kepada kanak-kanak agar kanak-kanak dapat membaca al-Quran dari *tablet* atau *handphone*. Kanak-kanak dapat membaca di mana-mana sahaja bukan sahaja dalam proses pembelajaran dalam kelas. Hal ini memudahkan kanak-kanak membaca dengan cara santai. Hal ini secara tidak langsung dapat memberi peluang kanak-kanak menghafal al-Quran dengan membaca ayat yang dikehendaki. Sebagai contoh aplikasi Fun-Q, kanak-kanak dapat membaca al-Quran dari teks yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

4.4 Kinestetik

Dalam gaya pembelajaran ini, murid "kinestetik" belajar dengan baik melalui pengalaman dan mengambil bahagian secara fizikal dalam aktiviti bilik darjah. Mereka dapat mengingati sesuatu dengan baik apabila mencuba terus aktiviti melalui *hands-on* [2]. Dari aspek hafalan al-Quran kepada kanak-kanak, aplikasi digital menyediakan kemudahan seperti games untuk kanak-kanak. Permainan tersebut dapat menggerakkan deria kanak-kanak seperti tangan untuk menulis dan melukis yang berkaitan dengan hafalan al-Quran seperti yang di laksanakan dalam Fun Q bagi mengukuhkan kefahaman kanak-kanak. Bagi teknik kinestetik dalam aplikasi ini sebagai contoh pada laman menghafal, kanak-kanak boleh memilih ayat yang berlainan untuk di dengari berulang kali. Jadi tidak perlu untuk mendengar dari awal surah jika yang mahu di ulang hafalannya adalah ayat yang terakhir. Ia semudah dengan mengklik nombor ayat tertentu dan ayat itu terus di mainkan untuk proses pengulangan hafalan. Dalam laman ini terdapat butang ulangan dan memudahkan kanak-kanak menekan butang untuk melakukan ulangan. Apabila pengulangan dilakukan secara optimum, ingatan terhadap hafalan al-Quran lebih mantap dalam jangka panjang" [14].



Rajah 3. Laman bermain yang mengandungi VARK

Sementara laman bermain menggunakan keempat-empat gaya termasuk kinestatik. Kinestatik dalam aplikasi ini lebih kepada gerakan tangan. Mereka juga boleh fokus dalam pembelajaran dan merasa seronok untuk bermain sambil belajar. Mereka lebih teruja untuk belajar dengan menggunakan kaedah pembelajaran ini” [8]. Maka memahami Al-Quran dengan menggunakan aplikasi terkini adalah amat baik untuk anak-anak lebih mendalami Al-Quran dengan lebih mudah dan teratur. Namun ia tidak menafikan keberkesanan kaedah tradisional yang juga telah terbukti berkesan sejak lebih seribu tahun yang lalu.

5. Penutup

Gaya pembelajaran visual iaitu daya pembelajaran bagi individu yang cenderung dengan huruf, visual, gambar rajah dan objek auditori pula lebih gemar mendapat maklumat melalui perbincangan dan mendengar. Manakala membaca pula adalah gaya pembelajaran bagi kumpulan pelajar yang jenis membaca. Mereka mempunyai kecenderungan untuk membaca bahan bercetak sebagai cara untuk mereka memperolehi maklumat. Di samping itu, gaya pembelajaran kinestatik pula lebih kepada menerima pembelajaran berdasarkan tingkah laku seperti sentuhan, gerakan tangan, kaki dan rasa. pelbagai fungsi deria. Dengan adanya teknologi moden ini pembelajaran hafalan al-Quran dapat menginovasikan gaya pembelajaran yang sedia ada melalui penggunaan aplikasi digital dan dapat dimanfaatkan kepada para pelajar yang mempelajari al-Quran khususnya dalam hafazan al-Quran prasekolah. Diharap gaya pembelajaran hafazan al-Quran ini dapat memberi panduan kepada guru-guru dan ibu bapa dalam memilih gaya yang sesuai dengan kanak-kanak dan anak-anak mereka. Semoga kanak-kanak masa kini dapat mencintai al-Quran dan mampu berdaya saing seiring matlamat pembelajaran abad ke-21.

Penghargaan

Kajian ini dibiaya oleh Geran Penyelidikan dan Inovasi KUIS 2021 di bawah Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi, UIS. (2021/P/GPIK/GPZ-003).

Rujukan

- [1] Esa, Ahmad, Baharom Mohamad, and Siti Nasrah Mukhtar. "Peranan multimedia di dalam pembelajaran kanak-kanak." In *Seminar Kebangsaan JPPG*, pp. 18-20. 2007.
- [2] Yahaya, Azizi, and Syazwani Binti Abdul Razak. "Teori berkaitan gaya pembelajaran dan kaedah pengajaran." *Universiti Brunei Darussalam* (2010).
- [3] Berawi, Fuad Mohamed. *Metodologi Penyelidikan: Panduan Menulis Tesis* (UUM Press). UUM Press, 2017.
- [4] Buzdar, Abdul Qadir, and Muhammad Farooq. "Memorization of Quran through mobile application in the era of transformative marketing." *Pakistan Journal of Social Sciences* 40, no. 2 (2020): 689-698.
- [5] Mahadi, Faridah, Mohd Razimi Husin, and Nurulhuda Md Hassan. "Gaya pembelajaran: Visual, auditori atau kinestetik." *Journal of Humanities and Social Sciences (JHASS)* 4, no. 1 (2022): 29-36.
- [6] Making English Fun. "What Age Do Children Memorize? – Making English Fun". (May 5, 2022).
- [7] Noor, Norah Md, Nurul Izzati Hamizan, and Radhiah Ab Rahim. "The framework for learning using video based on cognitive load theory among visual learners." In *2013 IEEE 5th Conference on Engineering Education (ICEED)*, pp. 15-20. IEEE, 2013. <https://doi.org/10.1109/ICEED.2013.6908295>
- [8] Tasripin, Nurdiana, Zaleha Damanhuri, and Mohamad Arif Zaki. "Keberkesanan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Tadika." *Jurnal ILMU* 11, no. 1 (2022): 129-136.
- [9] Misnan, Noorimah, Wan Anisabanum Salleh, Suhaily Maizan Abdul Manaf, Azarudin Awang, and Mohammad Taquiuddin Mohamad. "I-Tasmi'Tahfiz Apps: dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran di Universiti." *Jurnal Pengajian Islam* (2022): 257-272.
- [10] Othman, Norasmah, and Mohd Hasril Amiruddin. "Different perspectives of learning styles from VARK model." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 7 (2010): 652-660. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.088>
- [11] Safinah Ismail, Nor Musliza Mustafa, Syarul Azman Shaharudin, Ummu Umairah Sapiuddin, Mardhiah Yahaya, & Khairul Syafiq. Pembelajaran Tahfiz Pra Sekolah Berasaskan Multimedia. In *Teknologi Dan Pendidikan Dalam Pembangunan Insan* (Cetakan Pertama). Mariam Abd Majid, Wawarah Saidpudin, & Juzlinda Mohd Ghazali (Eds.), (2022). Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS).
- [12] Baharudin, Siti Mastura, Adura Hani Abdul Hani, Nurul Fazzuan Khalid, and Muhammad Zuhair Zainal. "Keberkesanan Aplikasi Al-Quran M-Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pencapaian Hifz Al-Quran Dalam Kalangan Pelajar Tahfiz Model Ulul Albab (TMUA)." *e-BANGI* 18, no. 9 (2021): 122-134.
- [13] Swamenathan, M. Dunia Digital: Keabakan dan Keburukan Terhadap Perkembangan Kanak-kanak. *Positive Parenting*. 2018.
- [14] Sulaiman, Siti Suriyani. "Kaedah hafazan: suatu tinjauan ringkas." *e-Journal of Islamic Thought and Understanding (e-JITU)* 2, no. 1 (2018): 44-59.
- [15] Tkcto.Malaysia (TutorKami). (2019, May 6). Kenali Gaya Belajar Anak : Visual, Auditori, Kinestetik. *Blog Tutorkami*.
- [16] Ummu Umairah Sapiuddin, Safinah Ismail, Nor Musliza Mustafa, Syahrul Azman Baharuddin, Mardhiah Yahaya, & Khairul Syafiq Razali. Analisis Kepentingan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Hafazan : Satu Sorotan Literatur. *8th International Conference on Postgraduate Research (8th ICPR 2022)*, (2022).19–27.
- [17] Wahab, Nur Syamira Abdul, Maimun Aqsha Lubis, Ramlee Mustapha, Aisyah Sjahrony, and Dedek Febrian. "Kefahaman Al-Quran dan jawi melalui permainan bahasa bermultimedia." *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)* 1, no. 1 (2017): 41-53.
- [18] Zakaria, Muhammad Sofiyuddin, and Nor Aisah Abu Samah. "Model Hafazan Al-Quran Techno Huffaz." (2022).
- [19] Collins English Dictionary. <https://www.collinsdictionary.com/us/dictionary/english/bright->. (2023)
- [20] Syaefudin, Achmad, Bela Yusti Annasya, and Hetty Herawati. "Sistem Pakar Pengenalan Angka dan Warna untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Multimedia:(Studi Kasus pada Taman Kanak-Kanak Fajar Jl. Raya Petir Komplek Pemda Cipocok Jaya Serang)." *Jurnal Insan Unggul* 11, no. 1 (2023): 1-18.
- [21] Mohamed, Faraliza, and Shahlan Surat. "Pengetahuan dan Amalan Pengajaran VAK Guru dalam Prasekolah." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 8, no. 5 (2023): e002329-e002329. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i5.2329>
- [22] SUNAR, MOHD SHAHIR BIN MOHAMED. "KESAN GAYA PEMBELAJARAN VARK DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PELAJAR KE ATAS PENCAPAIAN SUBJEK KIMIA DAN KEMAHIRAN INSANIAH SECARA KAEDAH PEMBELAJARAN TERADUN MELALUI MEDIA SOSIAL."
- [23] Muda, Rozila, Eng Hock Kway, and Abdul Rahim Razalli. "Penggunaan aktiviti multisensori dalam pengajaran mengenal huruf murid masalah pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI* 16 (2023): 77-91.
- [24] Rahayu, Wanti, and Ari Irawan. "Aplikasi Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Pendekatan Realistik Berbasis Android." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 5, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i3.9045>