



1032 **KECENDERUNGAN PELAJAR DALAM TEKNIK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN TEKNOLOGI**

Ku Fatahiyah Ku Azizan¹, Awatif Abdul Rahman¹, Roslinda Ramli¹, Fitri Nurul 'Ain Nordin², Siti Rosilawati Ramlan³ & Naqibah Mansor¹

¹ Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS), 43000, Kajang, Malaysia.

² Universiti Teknologi Mara (UiTM)

³ Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)

Corresponding Author: Ku Fatahiyah Ku Azizan. Jabatan Bahasa & Pembangunan Insan (JBPI), Pusat Pengajian Teras, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS), 43000, Kajang, Malaysia. Tel: (+60) 0192722821.

Email: kufatahiyah@kuis.edu.my

ABSTRAK

Penggunaan teknologi mempunyai implikasi yang baik terhadap proses pengajaran dan pembelajaran dan menyumbang kepada kelancaran pendidikan yang melibatkan semua subjek termasuk bahasa Arab. Penggunaan teknologi juga dapat menarik minat pelajar dalam pembelajaran di dalam dan luar kelas. Kertas kerja ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap persepsi pelajar terhadap Augmented Reality dan tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, kertas kerja ini juga bertujuan untuk menentukan sama ada terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap Augmented Reality dan kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Dapatan mendapati tahap persepsi pelajar terhadap Augmented Reality dan kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi berada pada tahap tinggi. Malah, terdapat hubungan yang kukuh antara tahap kecenderungan pelajar dan persepsi pelajar terhadap Augmented Reality dengan nilai pekali korelasi ialah $r = .506$, $P = <.004$. Ini bermakna terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap Augmented Reality dan kecenderungan mereka terhadap teknik pembelajaran bahasa Arab menggunakan teknologi. Diharapkan maklumat yang disediakan dapat digunakan untuk memberi manfaat kepada tenaga pengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam dan luar kelas.

Kata Kunci: *Kecenderungan pelajar, Teknik P&P bahasa Arab, teknologi, Augmented Reality*

1. Pendahuluan

Manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan. Teknologi bukan hanya digunakan oleh orang dewasa malah ia turut menjadi suatu kepentingan kepada remaja dan juga kanak-kanak. Menurut kajian Epstein (2015) dalam Shahaarom dan Abdul Halim (2016) kanak-kanak menghabiskan masa menggunakan media elektronik selama tujuh jam sehari dan dua jam sehari untuk mereka yang berumur bawah dua tahun. Manakala, golongan belia pula memperuntukkan kira-kira lapan jam sehari penggunaan telefon pintar (Bernama, 2019). Menurut Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia, 63% belia menghabiskan masa lapang mereka dengan melayari internet. Malah, pengguna media sosial paling kerap adalah dalam kalangan perempuan iaitu 59.4% berbanding lelaki 40.6%. Hal ini jelas menunjukkan, para belia kerap menghabiskan masa mereka dengan perkara yang tidak berfaedah. Tambahan pula, berdasarkan statistik Suruhanjaya Komunikasi Multimedia (SKMM), pengguna internet terbesar di Malaysia adalah mereka yang berumur dari 15 hingga 40 tahun (Nazzurah, 2017). Malah, Laporan Digital 2018 yang dikeluarkan *Hootsuite* dan *We Are Social* menyatakan Malaysia merupakan negara ke-9 dunia paling aktif menggunakan media sosial dan negara ke-5 dunia paling aktif menggunakan perkhidmatan e-dagang (Ili Hadri, 2018). Oleh yang demikian, sejauh manakah hakikatnya



penggunaan teknologi ini dapat dimanfaatkan dengan sebaiknya oleh pengguna terutama golongan pelajar?

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan semakin diperluas. *Augmented Reality* adalah suatu teknologi yang menggabungkan dunia realiti dan maya. Dalam dunia pendidikan, *Augmented Reality* merupakan suatu bahan bantu mengajar yang boleh memberikan impak positif kepada pelajar kerana sifatnya yang berpotensi membawa pelajar berinteraksi secara aktif sama ada ketika berada di dalam kelas mahupun di luar waktu pembelajaran (Roslinda, Fitri & Nor Effendy, 2018). Penggunaan AR secara meluas sejak belakangan ini dalam dunia pendidikan, membuatkan pengintegrasian *Augmented Reality* dalam pendidikan merupakan suatu topik yang penting (Fleck, Hachet, & Bastien, 2015). *Augmented Reality* menurut Horizon antara teknologi dalam dunia pendidikan yang mempunyai kemajuan yang ketara (Johnson et al., 2016) dan akan digunakan secara meluas dalam beberapa tahun akan datang (Johnson, Adams, & Cummins, 2012 dalam Sirakaya & Sirakaya, 2018). *Augmented Reality* digunakan dalam hampir semua peringkat pendidikan iaitu dari peringkat tadika (Huang, Li, & Fong, 2016) hinggalah ke pengajian tinggi (Carlson & Gagnon, 2016).

Oleh yang demikian, para pendidik abad 21 perlu lebih peka dan berusaha mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* dalam PdPc. Walaupun antara limitasi dalam mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* ini adalah dari aspek keupayaan guru yang kurang pengetahuan membangunkan *Augmented Reality* seperti yang dinyatakan oleh Lu dan Liu (2015) dalam Sarikaya dan Sarikaya (2018), namun pendidik yang bijak tidak akan punya alasan dalam mencari cara dan kaedah mengoptimumkan penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam PdPc secara meluas.

2. Pernyataan Masalah

Penggunaan telefon kian rancak dalam dunia pendidikan. Kewujudan penggunaan telefon ini untuk meningkatkan motivasi dan menarik perhatian pelajar. Sifat telefon itu sendiri yang membolehkan sebarang aktiviti dapat dilakukan di pelbagai lokasi dan dapat diakses dengan mudah membuatkan ia mudah diterima dalam kalangan pengguna (Liyana, Shahabuddin & Mohammad Hafiz, 2015). Para pendidik percaya bahawa aplikasi telefon pintar dalam dunia pendidikan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan. Berbanding kaedah tradisional, pembelajaran berasaskan teknologi dapat menarik minat pelajar, merangsang pembelajaran dan dalam masa yang sama dapat meningkatkan motivasi mereka (Barma, Daniel, Bacon, Gingras, & Fortin, 2015). Namun, harus diambil berat bahawa penggunaan teknologi semata-mata tidaklah menjawab kepada capainya objektif pembelajaran pelajar (Shaharom & Abdul Halim, 2016). Teknologi hanyalah sebagai suatu alat untuk memudahkan para pendidik dalam meningkatkan keseronokan dalam proses pembelajaran (Barma et al., 2015).

Berdasarkan satu kajian, pelajar didapati tidak dapat menumpukan perhatian terhadap tugas mereka lebih daripada dua minit tanpa perhatian mereka dialihkan ke peranti mudah alih. Malah, hampir 80 peratus remaja tidur ditemani telefon pintar (Sinar Harian, 2019). Malah, berdasarkan kajian yang dilaporkan oleh Uys et al. (2012) dalam Fariza, Md Yusoff dan Mohd Khalid (2016), menyatakan secara purata pelajar menghabiskan masa 16 jam sehari menggunakan telefon bimbit. Dr Nor Azura Husin, pensyarah kanan di Universiti Putra Malaysia dalam Harian Metro menyatakan penggunaan ICT secara terancang, bersesuaian dan berfikir sangat perlu bagi meningkatkan proses keberkesanan dalam PdPc. Malah, ia turut memberi kesan positif kepada para pelajar dalam memahami pembelajaran, meningkatkan motivasi dan kecenderungan mereka dalam pembelajaran (Ruhaiza, 2016). Oleh itu, para pendidik perlu bijak



mengambil peluang penggunaan telefon bimbit dalam kalangan pelajar serta mengguna pakai kecenderungan pelajar ini dalam melahirkan bentuk pembelajaran yang kreatif dan produktif.

3. Objektif Kajian

Objektif dalam kajian ini adalah:

- 1) Menenal pasti tahap persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality*.
- 2) Menenal pasti tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.
- 3) Menentukan sama ada terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dengan kecenderungan mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.

4. Persoalan Kajian

Persoalan kajian yang ingin dijawab dalam kajian ini adalah:

- 1) Apakah tahap persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality*?
- 2) Apakah tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab?

5. Hipotesis Kajian

Hipotesis kajian ini adalah:

H₁: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dengan kecenderungan pelajar terhadap teknik pembelajaran bahasa Arab menggunakan teknologi.

6. Metodologi Kajian

6.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini dijalankan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kaedah tinjauan menggunakan borang soal selidik. Analisis data dibuat secara deskriptif seperti frekuensi, peratus, min dan sisihan piawai sementara statistik inferensi yang digunakan adalah Korelasi Pearson yang digunakan untuk melihat hubungan konstruk yang dibina.



6.2 Sampel Kajian

Populasi kajian ini terdiri daripada pelajar Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor di Fakulti Pengajian Peradaban Islam (FPPI) dan Fakulti Syariah Undang-Undang (FSU). Memandangkan kajian ini merupakan kajian tinjauan awal, sampel yang terlibat adalah seramai 30 orang pelajar dari semester 2 dan semester 3.

6.3 Instrumen Kajian

Untuk mendapatkan maklumat atau data mengenai pemboleh ubah yang dikaji, borang soal selidik telah digunakan. Instrumen kajian terdiri daripada tiga bahagian iaitu bahagian A; demografi pelajar, bahagian B mengandungi 8 item yang akan mengukur tahap persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dan bahagian C pula mengandungi 8 item yang mengukur tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Bagi mengenal pasti aras persetujuan responden, skala likert digunakan bagi setiap pernyataan. Aras persetujuan skala likert yang digunakan seperti dalam Jadual 1 berikut:

Jadual 1 Aras Persetujuan Skala Likert

Aras Persetujuan	Skala
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

7. Analisis Kajian

Data-data yang diperolehi daripada responden dikumpul dan diproses berdasarkan kod-kod yang ditentukan. Data-data yang dikumpul diproses menggunakan program *Statistical Packages for The Social Science (SPSS)* versi 25.0. Data-data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif iaitu frekuensi, peratusan, min dan sisihan piawai bagi melihat sejauh mana tahap persepsi dan kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, data juga dianalisis menggunakan statistik inferensi untuk mencari sama ada terdapat hubungan di antara dua pemboleh ubah dengan menggunakan korelasi *Pearson*.

Jadual 2 Kaedah Analisis Data

Objektif Kajian	Analisis Data
Mengenal pasti tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.	Frekuensi, peratusan, min dan sisihan piawai.
Mengenal pasti tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.	Frekuensi, peratusan, min dan sisihan piawai.
Menentukan sama ada terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap <i>Augmented Reality</i> dengan kecenderungan mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.	Korelasi <i>Pearson</i>

Dalam kajian ini, bagi menjawab objektif kajian 1 dan 2, nilai min skala lima Likert digunakan seperti dalam Jadual 3 bagi membuat interpretasi terhadap data yang dikumpul manakala bagi menjawab objektif kajian 3 nilai pekali koefisien korelasi 'r' seperti dalam Jadual 4 digunakan (Ghazali & Sufean, 2018).



Jadual 3 Interpretasi Data

Nilai Min	Interpretasi
1.00 – 1.80	Sangat Rendah
1.81 – 2.60	Rendah
2.61 – 3.40	Sederhana
3.41 – 4.20	Tinggi
4.21 – 5.00	Sangat Tinggi

Jadual 4 Nilai Pekali Koefisien Korelasi 'r'

Nilai Pekali Korelasi (r)	Tafsiran Pekali
0.01 – 0.09	Boleh diabaikan
0.10 – 0.29	Rendah
0.30 – 0.49	Sederhana
0.50 – 0.69	Kukuh
0.70 – 0.99	Sangat Tinggi
1.00	Sempurna

8. Analisis Dapatan

8.1 Demografi Responden

Seramai 30 orang responden pelajar KUIS telah terlibat. Dapatan kajian menunjukkan bahawa majoriti pelajar yang terlibat adalah pelajar lelaki dengan kekerapan seramai 17 orang (56.7%) dan 13 orang (43.3%) adalah pelajar perempuan. Dari aspek umur, majoriti umur responden adalah dalam lingkungan 21-30 tahun dengan kekerapan 17 orang (56.7%) dan lingkungan 17-20 tahun dengan kekerapan 13 orang (43.3%). Seterusnya, taburan berdasarkan semester pengajian menunjukkan majoriti pelajar yang terlibat adalah pelajar di semester 3 dengan kekerapan 21 orang (70.0%) dan 9 orang (30.0%) pelajar dari semester 2. Dari aspek program pengajian, majoriti pelajar adalah dari program pengajian BS02 dengan kekerapan 21 orang (70.0%) dan 9 orang (30.0%) pelajar dari program pengajian BI04. Seterusnya, dari aspek pernah belajar bahasa Arab sebelum ke KUIS menunjukkan kesemua responden mempunyai latar belakang bahasa Arab. Selain itu, dari segi tahap penguasaan bahasa Arab pelajar menunjukkan majoriti pelajar mengakui bahawa tahap penguasaan mereka dalam bahasa Arab adalah biasa dengan kekerapan 19 orang (63.3%), diikuti lemah dengan kekerapan 9 orang (30.0%) dan baik dengan kekerapan 2 orang (6.7%). Tiada pelajar yang menyatakan tahap penguasaan bahasa Arab mereka sangat baik mahupun sangat lemah. Menurut kajian ini, majoriti responden menggunakan telefon jenis android dengan kekerapan 26 orang (86.7%) dan 4 orang sahaja (13.3%) menggunakan iOS. Seterusnya, dari aspek adakah telefon mempunyai internet menunjukkan kesemua responden mempunyai internet dan akhir sekali dari aspek pengetahuan terhadap *Augmented Reality*, majoriti responden tidak mempunyai pengetahuan berkenaan *Augmented Reality* dengan kekerapan seramai 28 orang (93.3%) dan hanya 2 orang sahaja (6.7%) dalam kalangan responden yang tahu berkenaan *Augmented Reality*.



Jadual 5 Demografi Responden

Ciri-ciri Demografi		Frekuensi	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	17	56.7
	Perempuan	13	43.3
Umur	17-20 tahun	13	43.3
	21-30 tahun	17	56.7
Semester pengajian	Semester 2	9	30.0
	Semester 3	21	70.0
Program pengajian	BS02	21	70.0
	BI04	9	30.0
Pernah belajar bahasa Arab sebelum ke KUIS	Pernah	30	100.0
	Tidak pernah	0	0
Tahap penguasaan bahasa Arab	Sangat baik	0	0
	Baik	2	6.7
	Biasa	19	63.3
	Lemah	9	30.0
	Sangat lemah	0	0
Jenis telefon bimbit	iOS	4	13.3
	Android	26	86.7
Adakah telefon anda mempunyai internet	Ya	30	100.0
	Tidak	0	0
Adakah anda tahu tentang Augmented Reality	Ya	2	6.7
	Tidak	28	93.3

8.2 Statistik Deskriptif

8.2.1 Tahap persepsi pelajar terhadap Augmented Reality

Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan tahap persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dapat diinterpretasikan berada pada tahap tinggi dengan jumlah skor min mencatat nilai 3.71 seperti berikut:

KOD	ITEM	STS	TS	KS	S	SS	JUM (%)	MIN	SP	TAHAP
B1	Teknologi AR mampu menarik perhatian saya.	3.3 (1)	3.3 (1)	30.0 (9)	33.3 (10)	30.0 (9)	63.3 (19)	3.83	1.01	Tinggi
B2	Teknologi AR memberi kesan dalam pembelajaran bahasa saya.	0	10.0 (3)	33.3 (10)	40.0 (12)	16.7 (5)	56.7 (17)	3.63	.889	Tinggi
B3	Teknologi AR adalah fleksibel (di dalam atau di luar kelas).	0	0	46.7 (14)	33.3 (10)	20.0 (6)	53.3 (16)	3.73	.784	Tinggi
B4	Penggunaan AR boleh meningkatkan kemahiran bahasa saya.	0	3.3 (1)	43.3 (13)	30.0 (9)	23.3 (7)	53.3 (16)	3.73	.868	Tinggi
B5	Saya percaya teknologi AR boleh meningkatkan motivasi pembelajaran saya.	0	3.3 (1)	36.7 (11)	46.7 (14)	13.3 (4)	60.0 (18)	3.70	.749	Tinggi
B6	Aplikasi AR mewujudkan rasa realiti dalam pembelajaran.	0	3.3 (1)	30.0 (9)	50.0 (15)	16.7 (5)	66.7 (20)	3.80	.761	Tinggi
B7	Saya ingin bahan	0	10.0	36.7	36.7	16.7	53.4	3.60	.894	Tinggi



	pembelajaran disokong dengan AR.		(3)	(11)	(11)	(5)	(16)			
B8	Saya ingin menggunakan aplikasi AR dalam pembelajaran bahasa Arab.	0	6.7 (2)	36.7 (11)	40.0 (12)	16.7 (5)	56.7 (17)	3.66	.844	Tinggi

Min keseluruhan: 3.71, sisihan piawai: .739

8.2.2 Tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan tahap kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat diinterpretasikan berada pada tahap tinggi dengan jumlah skor min mencatat nilai 3.73 seperti berikut:

KOD	ITEM	STS	TS	KS	S	SS	JUM (%)	MIN	SP	TAHAP
C1	Saya suka belajar bersemuka dengan guru di dalam kelas.	0	0	20.0 (6)	30.0 (9)	50.0 (15)	80.0 (24)	4.30	.794	Sangat Tinggi
C2	Saya suka perbincangan dalam kelas.	0	3.3 (1)	13.3 (4)	46.7 (14)	36.7 (11)	83.4 (25)	4.16	.791	Tinggi
C3	Saya suka menggunakan kamus.	3.3 (1)	16.7 (5)	40.0 (12)	26.7 (8)	13.3 (4)	40.0 (12)	3.30	1.02	Sederhana
C4	Saya suka menterjemah perkataan menggunakan internet.	3.3 (1)	10.0 (3)	13.3 (4)	33.3 (10)	40.0 (12)	73.3 (22)	3.96	1.12	Tinggi
C5	Saya suka menggunakan media social semasa seperti twitter, facebook dll.	0	6.7 (2)	20.0 (6)	30.0 (9)	43.3 (13)	73.3 (22)	4.10	.959	Tinggi
C6	Saya suka belajar menggunakan program pembelajaran tertentu melalui komputer.	0	16.7 (5)	33.3 (10)	36.7 (11)	13.3 (4)	50.0 (15)	3.46	.937	Tinggi
C7	Saya suka belajar daripada permainan.	3.3 (1)	6.7 (2)	46.7 (14)	23.3 (7)	20.0 (6)	43.3 (13)	3.50	1.00	Tinggi
C8	Saya suka belajar secara sendiri (self-learning).	10.0 (3)	13.3 (4)	46.7 (14)	20.0 (6)	10.0 (3)	30.0 (9)	3.06	1.08	Sederhana

Min keseluruhan: 3.73, sisihan piawai: .453

8.3 Statistik Inferensi

8.3.1 Menentukan sama ada terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap Augmented Reality dengan kecenderungan mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.

KORELASI			
		Persepsi pelajar terhadap Augmented Reality	Kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi
Persepsi pelajar terhadap Augmented Reality	Pearson Correlation	1	.506**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	30	30
Kecenderungan pelajar	Pearson Correlation	.506**	1



terhadap penggunaan teknologi	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Jadual di atas menunjukkan hasil analisis korelasi bahawa terdapat hubungan di antara kedua-dua pemboleh ubah. Hasil kajian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dengan kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dengan nilai $r = .506$, $p < .000$. Berdasarkan jadual nilai pekali korelasi 'r' maka dapatlah dinyatakan bahawa hubungan di antara persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dan kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi berada pada tahap hubungan yang kukuh dan ini dapat disimpulkan bahawa hipotesis H_1 ditolak. Oleh kerana hubungan di antara pemboleh ubah adalah positif, ia menunjukkan semakin tinggi pemboleh ubah tersebut, memberi kesan positif juga kepada pemboleh ubah yang lain. Seperti, semakin tinggi tahap persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality*, semakin tinggi kecenderungan pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.

9. Kesimpulan

Secara kesimpulannya, dapat dilihat bahawa persepsi pelajar terhadap *Augmented Reality* dan kecenderungan mereka dalam mengguna pakai teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab adalah tinggi. Perkara ini tidak dapat dinafikan lagi bahawa pelajar kini merupakan pelajar yang terkehadapan dengan dunia teknologi dan teknologi merupakan suatu alat yang sentiasa ada bersama mereka. Jika PdPc guru dapat mengimplementasikan teknologi sebagai suatu bentuk kemudahan atau bahan bantu mengajar, sudah tentu motivasi pelajar terhadap sesuatu pembelajaran itu semakin meningkat. Hal ini turut disokong oleh Dr Nor Azura yang menyatakan pengintegrasian teknologi dalam PdPc mampu memudahkan pemahaman pelajar, meningkatkan motivasi dan minat, menjadikan guru dan pelajar lebih kreatif dan inovatif, memudahkan perbincangan dan menjimatkan masa (Ruhaiza, 2016). Oleh itu, para guru perlu lebih berusaha dan mempunyai inisiatif untuk mengguna pakai teknologi seperti penggunaan *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran agar para pelajar lebih fokus dan memberikan reaksi positif sepanjang PdPc berlaku.

Rujukan

- Barma, S., Daniel, S., Bacon, N., Gingras, M. A., & Fortin, M. (2015). Observation and analysis of a classroom teaching and learning practice based on augmented reality and serious games on mobile platforms. *International Journal of Serious Games*, 2(2).
- Bernama (2019, November 06). Penggunaan Internet dalam kalangan remaja membimbangkan – MCPF. *Astro Awani*. <http://www.astroawani.com/gaya-hidup/penggunaan-internet-dalam-kalangan-remaja-membimbangkan-mcpf-221947>
- Carlson, K. J., & Gagnon, D. J. (2016). Augmented reality integrated simulation education in health care. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(4), 123–127.
- Davies, I.I.C. 1971. *The Management of Learning*. London: C. Gain Hill.



- Fariza K., Md Yusoff, D., & Mohd Khalid M. N. (2016). Perbandingan Penggunaan Telefon Pintar Untuk Tujuan Umum dan Pembelajaran Dalam Kalangan Pelajar Universiti. *In International Conference on Education and Regional Development* (pp. 173-182).
- Fleck, S., Hachet, M., & Bastien, C. (2015). Marker-based augmented reality: Instructional-design to improve children interactions with astronomical concepts. In *Interaction Design and Children*.
- Huang, Y., Li, H., & Fong, R. (2016). Using augmented reality in early art education: A case study in Hong Kong kindergarten. *Early Child Development and Care*, 186(6), 879–894.
- Ili Hadri Khalil. (2018, Januari 30). Malaysia negara ke-9 paling aktif media sosial, ke-5 paling ramai guna e-dagang. *Astro Awani*. <http://www.astroawani.com/gaya-hidup/malaysia-negara-ke-9-paling-aktif-media-sosial-ke-5-paling-ramai-guna-e-dagang-laporan-166998>
- Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. (2012). *The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Hall, C. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Liyana, S., Shahaboddin, S., & Mohammad Hafiz, I. (2015). A review of mobile pervasive learning: Applications and Issues. *Computers in Human Behavior*, 46, 239-244.
- Nazzurah Qurratu'aini Mahat. (2017, April 26). Golongan muda banyak buang masa layari internet. *Berita Harian*. <https://www.pressreader.com/malaysia/berita-harian-malaysia/20170426/281994672379098>
- Roslinda, R., Fitri, N. A. N., & Nor Effendy, A. S. (2018). Teknologi Realiti Luasan: Satu Kajian Lepas. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 5(1), 17–27.
- Ruhaiza R. (2016, Ogos 22). ICT tingkat kemahiran berfikir. *My Metro*. <https://www.hmetro.com.my/node/160856>
- Shaharom, M. S. N., & Abdul Halim, M. A. (2016). Parents' Perception on the Use of Augmented Reality Educational Mobile Application for Early Childhood Education. 3(2), 137–146.
- Sinar Harian. (2019, Mei 21). Kesan buruk gajet kepada remaja. <https://www.sinarharian.com.my/article/29098/SISIPAN/Sinar-Aktif/kesan-buruk-gajet>
- Sirakaya, M., & Sirakaya, D. A. (2018). Trends in Educational Augmented Reality Studies: A Systematic Review. 6(2), 60–74.

5th International Seminar on Islamiyyat Studies (IRSYAD 2019 || eISBN 978-967-2122-82-1)
5th & 6th November 2019 || Tenera Hotel, Bangi, Selangor, Malaysia
Organized by Faculty of Islamic Civilisation Studeis. International Islamic University College,
Selangor, Malaysia



Tschannen-Moran, M. & Gareis, C.R. (2004). Principle's Sense of Efficacy: Assesing a Promising Construct. *Journal of Educational Administration*. 42(5), 573-585.