

Analisis aplikasi hafazan al-Quran kanak-kanak dalam platform digital

Analysis of children's al-Qur'an memories application in digital platform

**Ummu Umairah binti Sapiuddin¹, Safinah binti Ismail,² Mardhiah binti Yahaya³ Nor
Musliza binti Mustafa⁴, Syarul Azman bin Shahrudin⁵, Khairul Syafiq bin Razali⁶**

¹ Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Universiti Islam Antarabangsa Selangor, Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, Malaysia, 20mt07002@student.kuis.edu.my.

² Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Universiti Islam Antarabangsa Selangor, Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, Malaysia, safinah@kuis.edu.my

³ Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Bandar Baru Nilai, 71800 Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia, mardhiah@usim.edu.my.

⁴ Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Universiti Islam Antarabangsa Selangor, Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, Malaysia, syarulazman@kuis.edu.my.

⁵ Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Universiti Islam Antarabangsa Selangor, Bandar Seri Putra, 43000 Kajang, Selangor, Malaysia, normusliza@kuis.edu.my

⁶ Fakulti Pengajian Islam, Universiti Islam Pahang Sultan Ahmad Shah (UnIPSAS), Km 8, Jalan Gambang, 25150 Kuantan, Pahang, Malaysia, ksyafiq@unipsas.edu.my.

ABSTRACT

Along with the development of 21st-century education that emphasizes the application of digital in learning, the field of *tahfiz* is also experiencing a learning revolution in multimedia digital technology. *Hafazan* learning applications are increasingly used in children's education nowadays. However, the content of *hafazan* applications available on the current digital platform is child-unfriendly and less suited to children's learning styles. So this study aims to analyze children's Quran memorization applications that are available in the current digital platform. This study uses a qualitative method in the form of content analysis, design, use, and multimedia elements. The findings of the study found that several memorization applications are very suitable and meet the learning needs of memorization for children, namely the Marbel Quran for Kids application, the 10 Surah For Kids Word By Word application, the Muhafizul Quran application, the Memorize Quran word by word for Kids application, Learn Short Letters Part 2, Quran Treasure Island and the Hasanati application: Quranic Muslim Kids. This study hoped that the applications above can be used as examples in the development of memorization applications in the future to give more choices to users and meet the learning needs of children.

Keywords: *Hafazan Application, Al -Quran, Kids, Digital Platform*

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan pendidikan alaf ke-21 yang mementingkan penerapan digital dalam pembelajaran, bidang tahfiz juga mengalami revolusi pembelajaran dimana penerapan teknologi digital multimedia terutamanya dalam bentuk aplikasi semakin luas digunakan dalam pembelajaran hafazan termasuk peringkat kanak-kanak. Namun begitu, kandungan aplikasi hafazan yang terdapat di platform digital semasa bersifat tidak mesra kanak-kanak dan kurang sesuai dengan gaya pembelajaran kanak-kanak. Maka kajian ini bertujuan untuk menganalisis aplikasi-aplikasi hafazan al-Quran kanak-kanak yang terdapat dalam platform digital semasa. Kajian ini menggunakan metode kualitatif berbentuk analisis kandungan iaitu reka bentuk, kegunaan dan elemen multimedia. Dapatan kajian mendapati bahawa terdapat beberapa aplikasi hafazan yang sangat bersesuaian dan memenuhi keperluan pembelajaran hafazan untuk kanak-kanak iaitu aplikasi *Marbel Quran for Kids*, aplikasi *10 Surah For Kids Word By Word*, aplikasi *Muhafizul Quran*, aplikasi *Memorize Quran word by word for Kids*, aplikasi Belajar Surat Pendek Bagian 2, *Quran Treasure Island* dan aplikasi *Hasanati: Quranic Mulim Kids*. Diharapkan aplikasi-aplikasi di atas dapat dijadikan contoh dalam pembangunan aplikasi hafazan pada masa akan datang bagi memberi lebih banyak pilihan kepada pengguna dan memenuhi keperluan pembelajaran hafazan kanak-kanak.

Kata kunci: Aplikasi Hafazan, Al -Quran, Kanak-Kanak, Platform Digital

Received: June 12, 2023

Accepted: Nov 03, 2023

Online Published: Nov 30, 2023

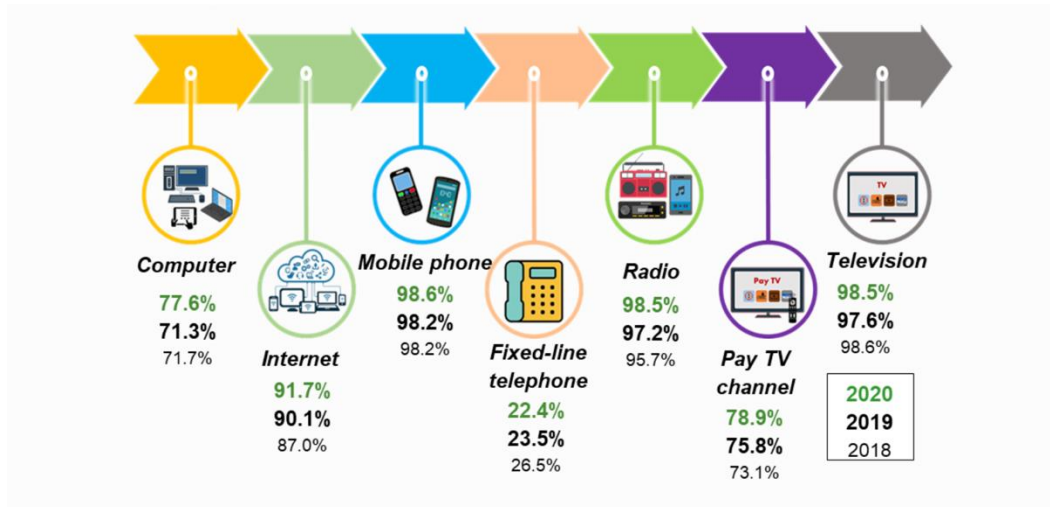
1. Pendahuluan

Pembangunan aplikasi pembelajaran dalam peranti mudah alih telah berkembang dengan pesat dan menjadi pilihan terkini para pengkaji industri bidang pendidikan dan perkembangan pembelajaran. Fleksibiliti, mesra pengguna, kecil, kemudahan akses dan pelbagai keupayaan teknologi mudah alih yang lain menjadikannya berharga dan menjadi keperluan pada masa kini (Nur Hafizah Binti Razali, 2021). Perkembangan pendidikan secara digital ini juga merangkumi semua lapisan golongan masyarakat samada di peringkat pengajian tinggi, persekolahan menengah dan rendah, seterusnya peringkat pendidikan awal kanak-kanak iaitu pra sekolah. (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012)

Menyentuh soal pendidikan awal kanak-kanak, permintaan daripada ibu bapa untuk menghantar anak-anak ke sekolah aliran agama melebihi daripada tawaran dan kesanggupan pihak pentadbir bagi menyediakannya terutamanya berorientasikan kurikulum tahfiz (Zetty et al., 2021). Maka keupayaan teknologi digital perlu disepadukan dalam pembelajaran tahfiz bagi memaksimumkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran hafazan itu sendiri (Fathiyah et al., 2018). Sebagai contoh, ciri keupayaan pembelajaran digital iaitu bersifat flexible, amat memudahkan para guru dan ibu bapa dalam mengisi masa anak-anak sewaktu perjalanan pergi dan balik sekolah dengan membuat latihan hafazan didalam kereta sama ada ulangan hafazan, atau sekadar mendengar bacaan hafazan dan sebagainya.

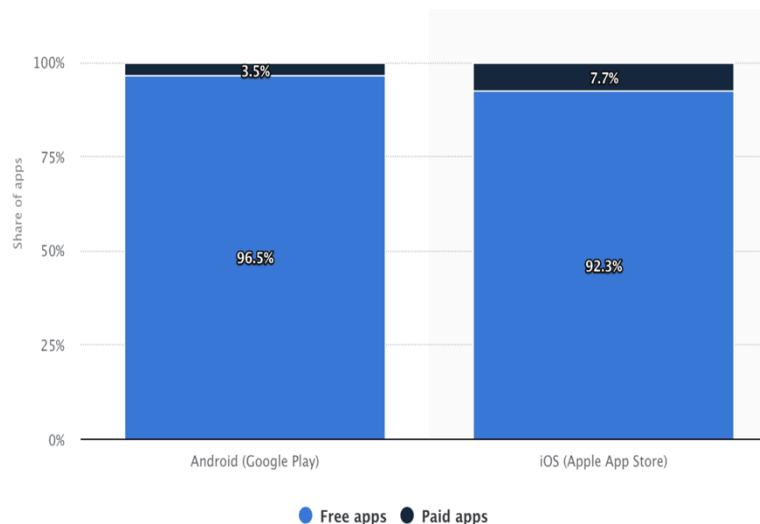
Selain itu, penggunaan aplikasi yang bermanfaat seperti aplikasi hafazan dapat membantu mengawal kanak-kanak daripada mengakses aplikasi-aplikasi yang kurang bermanfaat serta melalaikan kerana menurut Sharifah Fadylawaty dan rakan-rakan (2017) penggunaan gajet dengan melayari perkara yang melalaikan dan bercanggah dengan nilai agama boleh memberi impak kepada fungsi akal. Penjagaan akal seawal kanak-kanak adalah penting kerana pada usia ini otak menyerap segala maklumat tanpa tapisan (Williams-Washington, Melon & Blau 2010). Oleh itu, amat penting pemilihan aplikasi yang bermanfaat dipilih ibu bapa bagi mencari jalan untuk mengawal penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak agar perkembangan dan pertumbuhan mereka berlaku dengan baik.

Dalam statistik yang dikeluarkan oleh Suruhanjaya Komunikasi Dan Multimedia Malaysia (MCMC, 2020) menyatakan bahawa 88.7% rakyat Malaysia menggunakan internet secara harian pada tahun 2020. Berlaku peningkatan penggunaan internet sebanyak 1.3% berbanding 87.4% pada tahun 2018. Penggunaan Smartphone mendahului secara majoriti pilihan pengguna dimana 98.7% pengguna menggunakan *smartphone* untuk capaian internet. Akhir sekali, 47% daripada jumlah kanak-kanak Malaysia menggunakan internet melalui *smartphone* dalam kehidupan harian yang mana hanya 53.3% daripada mereka mendapat kawalan daripada ibu bapa.



Rajah 1.1 Peratusan penggunaan platform digital di Malaysia, 2018-2020
 Sumber: Jabatan Perangkaan Malaysia

Maka kajian tinjauan ini bertujuan untuk mengenalpasti aplikasi mudah alih hafazan al-Quran bagi kanak-kanak yang terdapat di platform digital. Kajian ini memilih untuk melakukan penilaian terhadap aplikasi hafazan mudah alih yang terdapat di sistem Android (*Google Playstore*) dan aplikasi mudah alih iOS di *Apple Store*. Menurut statistik Statista.com, september 2021, terdapat 2.1 juta aplikasi percuma tersedia di Google Playstore, manakala terdapat 1.8 juta aplikasi percuma tersedia di Apple App Store. Rajah 1.1 di bawah mempersembahkan data peratusan aplikasi yang dimuat turun daripada pengguna telefon pintar Android dan iOS.



Peratusan muat turun aplikasi di Android dan iOS
 Sumber: Statista.com, September 2019

Rajah 1.2

2. Permasalahan Kajian

Penularan Covid-19 telah memberi kesan kepada semua sektor di dunia termasuk sektor pendidikan. Menurut Donelly, Patrinos dan Gresham (dalam MyREF 2022), Covid-19 telah menjejaskan sistem pendidikan negara maju termasuk eropah. Sebanyak 45 buah negara di rantau Eropah dan Asia Tengah telah menutup sesi persekolahan yang melibatkan penangguhan pembelajaran bagi 185 juta murid. Malaysia juga tidak terlepas daripada cabaran global ini, bermula 18 Mac 2020, pelaksanaan perintah kawalan pergerakan (PKP) yang juga melibatkan penutupan sekolah secara total menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran beralih kepada pembelajaran secara digital melalui kaedah pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran dari rumah (PdPR) secara atas talian (*online*), (KPM, 2020). Rentetan itu, peranti mudah alih menjadi satu keperluan kepada kanak-kanak sebagai alat pembelajaran dan ini memberi ruang kepada mereka untuk meneroka pelbagai aplikasi dan melayari internet. (Siti Jamiaah Abdul Jalil, Nurfarahain Abu Bakar, et al., 2020).

Namun begitu, menurut Zulkiflee dan rakan-rakan (2017) walaupun gajet mampu membantu proses pembelajaran kanak-kanak, namun, penggunaan yang tidak dikawal mampu memberi kesan yang buruk. Hal ini kerana banyak kajian menunjukkan bahawa penggunaan gajet tanpa kawalan dalam kalangan kanak-kanak mampu memberi kesan yang negatif kepada kesihatan fizikal (Widea Ernawati 2015) dan mental (Jones, et al. 2014), perkembangan kognitif (Setianingsih, Amila & Firiana 2018), sosial (Gentile & Walsh 2002; Shima Dyana dan Siti Marziah 2018), serta emosi (Khairunnisa 2016; Sundus 2018). Keadaan ini secara tidak langsung turut memberi kesan kepada tingkah laku mereka (Kovalchuk & Gibb 2018) .

Selain daripada itu, gajet boleh menyebabkan ketagihan kepada penggunanya (Jones, et al. 2014). Keadaan ini boleh memberi kesan kepada kesihatan mental kanak-kanak. Setianingsih, Amila dan Firiana (2018) melakukan kajian ke atas 101 orang kanak-kanak pra sekolah yang terdiri daripada 82 orang tidak ketagihan penggunaan gajet dan 19 orang ketagihan penggunaan gajet. Hasil menunjukkan seorang daripada 82 kanak-kanak tidak ketagihan gajet memiliki ADHD dan 17 daripada 19 orang kanak-kanak yang ketagihan penggunaan gajet memiliki ADHD. Ini menunjukkan wujud hubungan penggunaan gajet dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif atau ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) pada usia awal kanak-kanak. Malah menurut Khairunnisa (2016) juga mendapati kanak-kanak yang menggunakan gajet secara berlebihan mempunyai masalah mengawal emosi mereka.

Keputusan menunjukkan 50% daripada kanak-kanak mempunyai perubahan tingkah laku mudah menjadi marah atau menangis apabila gajet tidak tersedia. Sebanyak 40.1% menjadi sangat sensitif terhadap perkara kecil contohnya marah apabila ibu bapa atau adik beradik lain meminjam gajetnya. Masing masing 38% kanak-kanak mempunyai perubahan tingkah laku seperti sukar bertenang apabila dalam keadaan marah dan mencari gajet sejeurus selepas bangun. Sebanyak 27.6% dan 25% daripada kanak-kanak dilihat selalu sibuk dengan gajet dan selalu tidur lewat. 45% kanak-kanak berada pada tahap mengalami perubahan tingkah laku sama ada menunjukkan ciri-ciri ketagihan dan ketagihan telefon pintar (Joan Danil dan Suzyani Mohamed, 2021).

Menurut Sharifah Fadylawaty dan rakan-rakan (2017) penggunaan gajet dengan melayari perkara yang melalaikan dan bercanggah dengan nilai agama boleh memberi impak kepada fungsi akal. Akal amat penting dipelihara agar dapat mempertimbangkan perkara yang baik dan buruk. Akal dapat berfungsi dengan baik jika input yang masuk adalah baik. Penjagaan akal seawal kanak-kanak adalah penting kerana pada usia ini otak menyerap segala maklumat tanpa tapisan (Williams-Washington, Melon & Blau 2010). Oleh itu, amat penting bagi ibu bapa mencari jalan untuk mengawal penggunaan gajet dalam kalangan kanak-kanak agar perkembangan dan pertumbuhan mereka berlaku dengan baik.

Maka dengan ini, pentingnya kesedaran dari semua pihak untuk mengadaptasi permasalahan gajet dengan suatu cara yang lebih realistik iaitu dengan tidak mengahapuskannya, namun mencari jalan dengan mengisi perkara-perkara yang bermanfaat seperti merencanakan pilihan aplikasi-aplikasi pembelajaran, termasuk aplikasi hafazan yang mesra gaya pembelajaran kanak-kanak. Oleh yang demikian, kajian analisis terhadap aplikasi-aplikasi hafazan yang terdapat di pasaran telefon pintar amat penting bagi menilai, menjustifikasi dan bagi mencari ruang penambahbaikan terhadap aplikasi-aplikasi sedia ada.

3. Metodologi Kajian

Kajian ini telah menggunakan kaedah persampelan bertujuan dan pemerhatian. Persampelan bertujuan merupakan kaedah pilihan strategik terhadap sampel kajian yang diperlukan (Palys 2008). Dalam kajian ini, sampel yang diperlukan ialah aplikasi digital hafazan bagi kanak-kanak. Sampel yang dipilih adalah aplikasi mudah alih yang terdapat Google Playstore dan Apple store sahaja. Pencarian aplikasi hafazan telah dipecahkan kepada kategori-kategori yang telah ditetapkan seperti pendidikan, permainan dan lain-lain dalam masa yang sama menggunakan tiga bahasa iaitu Melayu, Arab dan Inggeris.

Oleh itu, penyelidikan ini menggunakan beberapa metode untuk mengenal pasti populasi aplikasi digital hafazan bagi kanak-kanak di *Google Playstore* dan *Apple Store*. Kajian telah membuat carian di kedua-dua *playstore* dengan menggunakan beberapa kata kunci. Kata kunci yang digunakan ialah Hafazan Kanak-kanak, *Murottal Quran lil Athfal* dan *Kids Quran Memorizing*. Manakala kaedah lain yang digunakan ialah cadangan (*recommendation*) daripada artikel atas talian dan laman sesawang aplikasi mudah alih. Hasil carian di *playstore* dengan menggunakan kata kunci tersebut telah menemukan puluhan senarai aplikasi hafazan khas kanak-kanak. Walaupun begitu, dengan menggunakan kaedah *criterion sampling*, sebanyak 9 aplikasi hafazan bagi kanak-kanak yang mempunyai kriteria ceria dan berwarna-warni telah dipilih sebagai sampel kajian.

Sampel aplikasi hafazan digital bagi kanak-kanak bertujuan untuk menginovasikan gaya pembelajaran tahfiz ke arah digital seiring dengan perkembangan zaman serta menyahut kempen Pendidikan alaf ke-21. Oleh yang demikian, kajian yang dijalankan adalah untuk menganalisis kandungan dan pendekatan yang digunakan oleh pembangun aplikasi mudah alih untuk memenuhi keperluan dan matlamat tersebut. Bagi menganalisis data yang diperolehi daripada sampel aplikasi hafazan kanak-kanak, kajian menggunakan kaedah analisis kandungan. Kaedah ini merupakan prosedur sistematik untuk menilai dan *reviewing* kandungan sama ada yang bercetak atau pun dalam bentuk elektronik (berkomputer dan pemindahan data internet) (Bowen 2009). Kajian telah mengumpulkan data-data bagi sampel aplikasi mudah alih, memberikan interpretasi dan kemudian mengelaskannya.


Terdapat tiga tema utama dalam penganalisan aplikasi hafazan iaitu tema pendekatan hafazan, tema pembentangan multimedia dan yang terakhir ialah di bawah tema gaya pembelajaran. Tema pertama adalah pendekatan hafazan yang terdapat padanya tujuh sub tema iaitu mendengar, membaca, menunjuk, mengulang, terjemahan ayat, permainan dan suara qari. Kemudian dibawah tema kedua adalah pembentangan multimedia iaitu antara muka (*interface*) yang menarik, karakter animasi, grafik yang berwarna warni dan permainan. Akhir sekali di bawah tema gaya pembelajaran terdapat tiga sub tema iaitu visual, auditori dan kinestetik.

4. Dapatan Kajian

Senarai aplikasi yang telah dipilih bagi kajian boleh dilihat pada Jadual 4.1. Senarai tersebut telah disusun mengikut popularitinya dalam kalangan pengguna yang mana dinilai berdasarkan kepada bilangan muat turun yang direkodkan di *Google Playstore* dan *Apple Store*. Dapatan tersebut kemudian dianalisis dan disusun mengikut isi kandungan..

Sebanyak sembilan aplikasi mudah alih hafazan al-Quran bagi kanak-kanak yang dipilih seperti yang tersenarai dalam Jadual 4.1. Sebanyak sembilan pilihan aplikasi mudah alih dalam kalangan pengguna berdasarkan julan bilang muat turun. Menurut analisis yang dilakukan antara 100 ribu hingga 1 juta jumlah muat turun manakala penilaian pengguna *Playstore* pula di antara 3.7 hingga 4.5 daripada 5 bintang.

Aplikasi mudah alih hafazan al-Quran kanak-kanak telah disusun dan dibahagikan kepada tiga tema utama dan beberapa sub-tema sebagaimana yang terdapat di dalam Jadual 4.1. Tema yang pertama adalah kaedah hafazan dan sub-tema bagi kaedah hafazan ialah mendengar, membaca, menunjuk, mengulang, terjemahan ayat, bermain dan suara qari. Tema kedua ialah pembentangan multimedia yang digunakan oleh aplikasi-aplikasi tersebut. Dan sub-temanya ialah audio, teks, gambar dan papan muka warna-warni. Tema yang seterusnya ialah gaya pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi mudah alih hafazan tersebut iaitu visual, auditori dan kinestetik. Berdasarkan tema, disenaraikan analisis perbandingan aplikasi-aplikasi mudah alih hafazan al-Quran bagi kanak-kanak seperti berikut:

<i>Ikon</i>									
<i>Playstore</i>	Android	Android	Android	Android	Android	Android	Android	Android	iOS
<i>NAMA APLIKASI</i>	Juzuk Amma + Suara	Hafalan Quran	Murottal Anak Juz Amma Offline	Murottal Anak Al Quran Juz 30	Juzuk Amma Anak	Murottal Anak Metode Ummu Mp3	تعليم جزء عم للاطفال	Quran For Kids Word By Word	Quran for Kids
<i>DEVELOPER</i>	Solite KIDS	TIM Anak Saleh	Ahbar Studio	Arfdev	Dunia Anak Game	Ziael Studio	Roshetta. Info	Osratouna	Education
KAEDAH HAFAZAN									
Mendengar	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Membaca	√	√	√	×	√	√	√	√	√
Menunjuk	√	√	×	×	√	√	×	√	√
Mengulang	×	×	×	×	×	√	√	√	√
Terjemahan ayat	√	×	√	√	√	√	×	×	×
Permainan	×	×	×	×	√	×	×	×	×
Suara Qari	√	√	×	√	√	√	√	√	√
PEMBENTANGAN MULTIMEDIA									
Audio	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Teks	√	√	√	×	√	√	√	√	√
Gambar	×	√	√	×	×	×	√	×	√
Papan muka berwarna-warni	√	√	×	×	√	×	√	√	√
GAYA PEMBELAJARAN									
Visual	×	×	×	×	×	×	×	×	×
Audio	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Kinestetik	×	×	×	×	×	×	×	×	×

Jadual 4.1 Senarai Aplikasi Mudah Alih Hafazan Kanak-Kanak

5. Perbincangan

5.1 Kaedah Hafazan

Kajian mendapati taburan tema kaedah hafazan adalah seimbang. Namun begitu, sub tema kaedah hafazan yang menjadi tumpuan peneylidik iaitu teknik mendengar, membaca dan penggunaan suara qari hampir digunakan oleh semua aplikasi. Ini kerana, penggunaan ketiga-tiga kaedah ini amat bersesuaian dengan pandangan al-Ahwani (1955) yang menyatakan proses pengajaran dan pembelajaran tahfiz melalui empat perkara iaitu melihat, mendengar

dan membaca selain daripada menulis. Menurut Mohamad Marzuqi et.al (2015), alat bantu hafazan dalam bentuk bahan yang didengar adalah amat mustahak dalam proses menghafaz al-Quran. Beliau berpendapat pembelajaran hafazan boleh menggunakan teknik mendengar samada mendengar bacaan guru atau suara audio qari kemudian mengikut bacaan tertentu sehingga dapat menghafaz ayat tersebut. Lapan daripada sembilan aplikasi yang dianalisis menggunakan suara qari dalam audio mereka. Ini sejajar dengan saranan oleh Abu al-Fida' (2006) dengan menyatakan bahawa pelajar boleh mendengar bacaan melalui audio dan menghafaz serta merakamkan bacaan melalui alat teknologi moden seperti kaset, mp3 dan sebagainya kerana ia amat membantu dalam proses menghafaz.

Bagi kaedah mengulang, menunjuk, dan ketersediaan terjemahan ayat, hanya sebahagian daripada aplikasi-aplikasi yang menyediakan kemudahan tersebut. Kaedah mengulangi ayat al-Quran yang telah dihafaz atau yang ingin dihafaz samada mengulang dengan sendiri atau bersama guru atau bersama pelajar tahfiz yang lain secara tidak langsung akan membantu pelajar tahfiz mengingati hafazan al-Quran yang telah dihafaz dan meningkatkan kualiti hafazan (Muhammad Syafee et.al, 2022). Maka pengkaji berpendapat meletakkan elemen mengulang dalam aplikasi hafazan amat penting bagi mendapatkan hafazan yang berkualiti kerana . Kaedah tkrar juga merupakan kaedah mengulangi ayat yang dihafaz berkali-kali sehingga kukuh daya ingatan terhadap ayat tersebut (Fatahurrahman Mohd Hafid, 2005). Nor Musliza Mustafa (2015) dalam kajiannya meletakkan menunjuk dengan menggunakan jari merupakan suatu teknik dalam membantu proses pembelajaran hafazan sebagai sebuah elemen kinestatik. Maka kaedah menunjuk kini lebih moden dengan penggunaan digital dengan pelbagai cara, seperti warna ayat yang sedang dibaca berbeza dengan yang lain, terdapat petunjuk seperti anak panah kecil pada ayat dibaca. Daripada aspek terjemahan ayat pula, kefahaman terhadap ayat hafazan melalui terjemahan adalah salah satu daripada elemen dalam proses pembelajaran hafazan. Menurut Mohamad Marzuqi, et.al (2015), dengan penggunaan kaedah kefahaman makna ayat al-Quran berbantuan al-Quran terjemahan yang memaparkan makna perkataan, makna keseluruhan ayat dan pecahan tajuk untuk setiap muka surat yang sesuai akan membantu pelajar-pelajar untuk menguasai dan mempercepatkan hafazan. Namun begitu, dalam analisis ini mendapati hanya 5 daripada sembilan aplikasi hafazan yang menyediakan tejemahan ayat al-Quran.

Akhir sekali, daripada aspek permainan dalam aplikasi, hanya 1 daripada 9 aplikasi yang menyediakan pembelajaran hafazan secara bermain. Di peringkat pendidikan awal kanak-kanak, pembelajaran bermula dengan bermain (Eric et al., 2018). Apabila kanak-kanak mula seronok dalam aktiviti bermain, kemudian pada peringkat seterusnya, mereka diajar strategi melukis dan mewarna yang membolehkan mereka mengembangkan minat dalam seni. Konsep bermain yang berpusatkan kanak-kanak ini lebih memberangsangkan, menyeronokkan serta meningkatkan kemahiran insaniah diri kanak-kanak. Pendidikan awal kanak-kanak menggunakan pembelajaran kaedah bermain sangat efektif dari aspek pembelajaran bahasa, yang dapat membantu kanak-kanak menguasai konsep bahasa yang abstrak dan kebanyakannya diaplikasikan di prasekolah (Aliza Ali & Zamri Mahamod, 2015). Maka penerapan elemen permainan adalah penting dalam sesebuah aplikasi hafazan kanak-kanak bagi mengembangkan minat kanak-kanak dalam hafazan al-Quran.

5.2 Pembentangan Multimedia

Menurut Siti Fadzilah Mat Noor dan Shereena Mohd Arif (2002) menegaskan bahawa inovasi teknologi multimedia yang canggih menggunakan peralatan komputer menjadikan adunan audio, video, teks, grafik dan animasi yang baik mampu menghasilkan warna serta reka bentuk yang menarik serta persekitaran pembelajaran yang lebih berkesan. Dengan ciri-ciri teknologi multimedia ini, ia mampu menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik dan berkesan. Dalam analisis ini, multimedia yang paling banyak digunakan oleh aplikasi mudah alih pendidikan kanak-kanak ialah audio iaitu sebanyak sembilan aplikasi. Multimedia yang kurang digunakan pula adalah gambar. Kebanyakan aplikasi mudah alih turut mempunyai lebih daripada satu multimedia misalnya aplikasi Murottal Anak Metode Ummu mp3 yang menggunakan multimedia audio dan teks. Terdapat dua aplikasi yang menggunakan keempat-empat multimedia iaitu Hafalan Quran dan **تعليم جزء عم للاطفال** dengan menggunakan multimedia audio, teks, gambar dan padan muka berwarna-warni.

Kepentingan menerapkan multimedia interaktif dalam sesebuah aplikasi menurut Manan Razali (2013) ada dua, iaitu memudahkan teknik untuk belajar membacanya dari peringkat awal pengenalan huruf, kepada pembacaan yang lancar dan tartil, seterusnya kepada pemahaman asas isi kandungannya, dan selanjutnya kepada usaha penghafalannya. Yang kedua, membuktikan keajaiban mukjizat saintifik (*scientific miracles*) al-Quran. Teknologi multimedia juga memainkan peranan yang penting bagi tujuan memudahkan teknik belajar membaca dan mempelajari kandungan al-Quran dengan berkesan. Namun demikian aplikasi teknologi tersebut mestilah menjurus kepada suatu kaedah dan hasil yang dapat merangsang dan mengekalkan minat dan ketekunan usaha pembelajarannya dan mengelakkan daripada bosan.

5.3 Gaya Pembelajaran

Menurut Nor Musliza (2015), pembelajaran al-Quran menggunakan model pembelajaran VAK memberikan peluang kepada pelajar untuk belajar secara bebas mengikut kemampuan yang dimiliki untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif kerana melibatkan penglihatan, pendengaran dan gerakan dan pelajar dapat mempraktikkan pengalamannya secara langsung sehingga pelajar lebih mengingat dan memahami apa yang dilihat, didengar dan dilakukannya. Ini menyebabkan hasil pembelajaran yang lebih baik mampu dicapai dibandingkan dengan pelajar yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Namun begitu, dalam analisis ini mendapati tiada aplikasi yang menyediakan gaya pembelajaran visual dan kinestetik dalam bentuk video, grafik, pergerakan atau apa-apa yang berkaitan visual dan kinestetik. akhir sekali, gaya pembelajaran secara auditori terdapat dalam semua aplikasi melalui audio-audio bacaan qari.

6. Kesimpulan

Terdapat pelbagai jenis aplikasi hafazan silibus pra sekolah di pasaran yang terdiri daripada pelbagai reka bentuk, isi kandungan, bahasa dan kebolehgunaannya sama ada dengan menggunakan telefon pintar ataupun komputer. Sehingga ke hari ini, terdapat pelbagai lagi

ciri-ciri yang ditambah baik dari semasa ke semasa di dalam aplikasi tersebut seperti fungsi carian, tema yang boleh diubah, fokus zoom dan lain-lain lagi. Tambahan pula, aplikasi-aplikasi ini sentiasa ditambah baik dari masa ke semasa. Aplikasi-aplikasi hafazan al-Quran kanak-kanak dalam platform digital didapati secara keseluruhannya memenuhi keperluan pembelajaran hafazan kanak-kanak. Namun begitu, analisis ini dibuat bagi melihat jurang dan kelompongan serta ukuran untuk melakukan penambahbaikan terhadap pembelajaran hafazan kanak-kanak melalui aplikasi digital di masa hadapan. Hampir semua aplikasi mempunyai elemen hafazan daripada sudut kaedah dan teknik, kerana ia merupakan ukuran utama dalam pembelajaran hafazan walaupun secara digital. Manakala, pembentangan multimedia interaktif menjadi inovasi dalam pembelajaran hafazan disamping gaya pembelajaran VAK melengkapinya inovasi digital dalam pembelajaran hafazan. Penulis berharap, analisis ini menjadi kayu ukur dalam pembangunan model-model pembelajaran berasaskan digital di masa akan datang dalam masa yang sama membantu murid menghafaz al-Quran secara pembelajaran sendiri di rumah sejajar dengan pendidikan abad ke-21.

6. Penghargaan

Kajian ini disokong oleh Geran Pusat Pengurusan Penyelidikan, Universiti Islam Selangor (No. geran: 2021/P/GPIK/GPZ-003, Vot penyelidikan 210005313).

Rujukan

- Abu Al-Fida', Muhammad izzat. (2006). *Kaifa nahfazul Quran*. Kaherah: Darul Salam
- Al-Ahwani, Ahmad Fuad. (1995). *At tarbiyyah fil islam aw ta'alim fi ra'yil Qabisi*. Kaherah: Darul Fikr al-Araby.
- Bowen, G. A. (2009). *Document Analysis as a Qualitative Research Method*. Qualitative Research Journal, 9, 27-40.
- Donelly, Patrinis dan Gresham. 2022. *Laporan Kajian: Kaedah Kesenambungan Pengajaran dan Pembelajaran (PnP) sebagai Pelan Pemulihan Sistem Pendidikan Negara: Inisiatif Pelbagai Negara*. Malaysian Research and Education Foundation (MyRef).
- Eric Tc Lai, Sophie Wickham, Catherine Law, Margaret Whitehead. (2018). *Poverty dynamics and health in late childhood in the UK: Evidence from the Millennium Cohort Study*. Archives of Disease in Childhood 104(11). DOI:10.1136/archdischild-2018-316702
- Fatahurrahman Mohd Hafid. (2005). *Tahap Kualiti Hafazan Al-Quran An Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya: Satu Kajian Ke Atas Pelajar Semester Enam Darul Quran*. Projek Penyelidikan Darul Quran.
- Fathiyah et.al. (2018). *Perkembangan & Perspektif Pembelajaran Tahfiz di Malaysia*, Universiti Putra Malaysia.

- Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2002). *A normative study of family media habits*. Journal of Applied Developmental Psychology, 23, 157-178.
- Joan Danil & Suzyani Mohamed. (2021) .*Perubahan Tingkah Laku Kanak-kanak Disebabkan Penggunaan Gajet*. Jurnal Dunia Pendidikan, Vol. 3, n. 2, p. 200-209, Jun 2021. ISSN 2682-826X.
- Jones, P., Robinson, J., Yip, A., Oikonen, K. Starkman, A. (2014). *Human-centred mental wellness: Discovering touchpoints before a service encounter*. Touchpoint: The Journal of Service Design, 6 (2), 58-61.
- Kementerian komunikasi dan Digital (MCMC) 2020, <https://www.mcmc.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/IUS-2020-Infographic.pdf>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2012) *Laporan Awal Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013- 2025*. <https://www.moe.gov.my/muat-turun/penerbitan-dan-jurnal/1821-1-a-pelan-pembangunan-pendidikan-2013-2025/file>
- Kemeterian Pendidikan Malaysia, 2020. <https://www.moe.gov.my/muat-turun/pekeliling-dan-garis-panduan/surat-siaran/3833-surat-pemakluman-pelaksanaan-pengajaran-dan-pembelajaran-di-rumah-pdpr-9-nov-2020/file>
- Khairunnisa Kasnoon. 2016. *Dadah Digital: Impak Gajet Kepada Kanak-Kanak*. Astro Awani. <http://www.astroawani.com/berita-teknologi/dadah-digital-impak-gajet-kepada-kanak-kanak-118046> . (29 September 2019).
- Kovalchuk, A. & Gibb, R (2018). *Brain Development*. (Ed.) Gibb, R. & Kolb, B. Dlm, *The Neurobiology of Brain and Behavioral Development*. London: Academic Press.
- Laporan Kajian Kaedah Kesenambungan Pengajaran Dan Pembelajaran (Pnp) Sebagai Pelan Pemulihan Sistem Pendidikan Negara: Inisiatif Pelbagai Negara © Malaysian Research And Education Foundation (MyREF) · All Rights Reserved 2022 <https://myref.org.my/wp-content/uploads/LAPORAN-KAJIAN-KAEDAH-KESINAMBUNGAN-PENGAJARAN-PEMBELAJARAN.pdf>
- Mannan Razali (2013). *Peranan Teknologi Dalam Mendorong Masyarakat Untuk Minat Berinteraksi Dan Menghayati al-Qur'an*. Seminar Memperkasakan Pengajian Ilmu al-Qur'an (p. 94). Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Mohamad Marzuqi Abdul Rahim, et.al. (2015). *Keberkesanan Kaedah Kefahaman Makna Ayat Al-Quran Berbantuan Al-Quran Terjemahan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Hifz Al-Quran*. Darul Quran Jabatan Kemajuan Islam Malaysia.
- Muhammad Syafee Salihin Hasan, et.al. (2022). *Pengukuhan Hafazan Al-Quran: Cabaran & Penyelesaian*, Jurnal Qiraat Fakulti Pengajian Peradaban Islam, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS) Bandar Seri Putra, 43000 Kajang Selangor 2022, VOL 5, Bil 2, Halaman 34-40

- Nor Musliza Mustafa. (2015). *Pembelajaran Al-Quran Berasaskan Teknik Dan Gaya Pembelajaran Vak (Visual, Auditori Dan Kinestetik)*. Seminar Wahyu Asas Tamadun 2015 (Swat2015). Universiti Sains Islam Malaysia.
- Nur Hafizah Razali & Fariza Khalid. (2021). *Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih dalam Pembelajaran Matematik bagi Pelajar Sekolah Menengah*. Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH) e-ISSN:2504-8562.
- Palys T. (2008). *Purposive sampling*. In L. M. Given (Ed.) *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. (Vol.2). Sage: Los Angeles, pp. 697-8.
- Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, & Firiana Noor Khayati. (2018). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia parsekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas*. GASTER XVI (2): 191- 205.
- Sharifah Fadylawaty Syed Abdullah et.al. (2017). *Shariah Compliant Guideline on the Use of Gadget*. Enhancing Halal Sustainability (pp.99-108)
- Shima Dyana Mohd Fazree & Siti Marziah Zakaria. (2018). *Kesan Penggunaan Gadget Kepada Perkembangan Kognitif Dan Sosial Kanak-kanak Prasekolah*. Jurnal Wacana Sarjana 2 (4): 1-6.
- Siti Fadzilah Mat Noor & Shereena Mohd Arif. (2002). *Pendekatan Multimedia Dalam Perisian Kursus Kisah Teladan Wanita Islam*. Tesis, Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, UKM.
- Siti Jamaiah Abdul Jalil, Nurfarahain Abu Bakar & Juwairiah Hassan. (2020). *Pengawasan Ibu Bapa Bekerjaya Terhadap Penggunaan Gajet dalam Kalangan Kanak-kanak: Satu Kajian Kes*. Bicara Dakwah Kali ke 21: Dakwah dalam Talian Semasa Pandemik.
- Sundus M (2018) *The Impact of using Gadgets on Children*. *J Depress Anxiety* 7: 296. doi:[10.4172/2167-1044.1000296](https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296)
- Widea Ernawati. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan pada Anak Usia Sekolah (6- 12 Tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan*. Jurnal Proners, 3(1), 1–7.
- Williams-Washington, K. N., Melon, J. & Blau, G. M. (2010). *Childhood growth and development within family context*, in Gullotta, T. P. & Blau, G. M. (Ed). *Family Influences on Childhood Behavior and Development*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Zetty Nurzuliana bt Rashed, Haslina Hamzah, Noor Shamshinar Zakaria & Sapie Sabilan. (2021). *Kesan Ibadah Solat Terhadap Kepimpinan Diri Belia*. *International Seminar of Tarbiyah (IsoT2021)*. Eisbn 23 September 2021.

Zulkiflee Haron, Arief Sallah Rosman, Mohd Nasir Ripin, Aminudin Hehsan, Juhazren Junaidi, Al-Ikhsan Ghazali, Nurul Bahiah Mohd Noor, & Rabiatal Hidayah Mokhtar. (2017). *Impak pendedahan awal penggunaan teknologi terhadap kanak-kanak. Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies* 8 (4): 28-41.