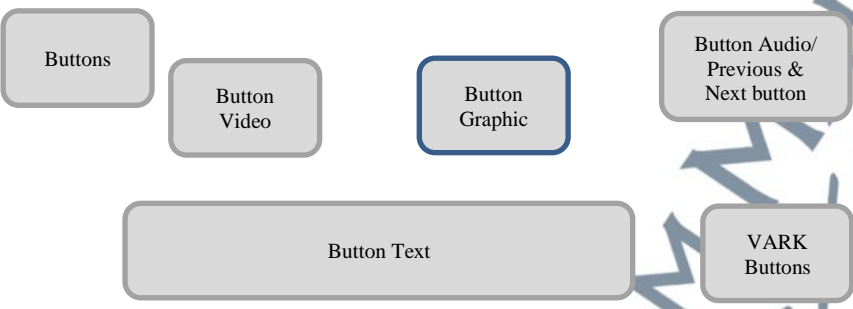


APPENDICES

Appendix 1: Example Storyboard

Project Name: EzHifz			Screen: VARK Memorization	Date: 25/4/2021	<u>Descriptions:</u> Buttons: Main menu and Help button. Button Video: Kinesthetic Modes Button Graphic: Visual Modes Button Audio: Audio Modes Previous/Next button: Move to the previous/next verse page VARK Buttons: VARK selections Button Text: Reading Mode
≠ Text ≠ Graphic	≠ Video ≠ Audio	≠ Animation	Designer: Nor Musliza Mustafa	Page 5	
					

Project Name: EzHifz			Screen: VARK Memorization	Date: 25/4/2021	<u>Descriptions:</u> Buttons: Main menu and Help button. Button Video: Kinesthetic Modes Button Graphic: Visual Modes Button Audio: Audio Modes Previous/Next button: Move to the previous/next verse page VARK Buttons: VARK selections Button Text: Reading Mode
≠ Text ≠ Graphic	≠ Video ≠ Audio	≠ Animation	Designer: Nor Musliza Mustafa	Page 5	
					

Appendix 2: Letter of Research Permission



Nor Musliza binti Mustafa
Pelajar Doktor Falsafah,
Pusat Pengajian Siswazah,
Universiti Sains Islam Malaysia (USIM),
Nilai, Negeri Sembilan.

Mudir

Ustaz Rohidzir bin Rais,
Kompleks SINAR, Lot 13592, Jalan Salak, Kg Jenderam Hulu,
43800 Sepang, Selangor.

15 November 2019

MEMOHON KEBENARAN MELAKSANAKAN PENYELIDIKAN DI SEKOLAH

Merujuk kepada perkara di atas, saya merupakan pelajar Doktor Falsafah Sains dan Teknologi di Pusat Pengajian Siswazah, USIM.

2. Saya sedang menjalankan penyelidikan yang bertajuk :

PEMBANGUNAN PERISIAN HAFALAN QURAN BERASASKAN REKA BENTUK GAYA PEMBELAJARAN VARK (VISUAL, AUDITORY, READING, KINESTETIK).

3. Penyelidikan ini bertujuan mengetahui keperluan pembangunan Perisian Hafalan Quran berasaskan gaya pembelajaran VARK (Visual, Auditori, Reading, Kinestetik) dan memerlukan saya melaksanakan proses pemerhatian, soal selidik dan temubual dan eksperimen ke atas semua guru dan pelajar yang terlibat dengan subjek hafazan Quran.

4. Oleh itu, saya berharap pihak tuan dapat memberikan kebenaran kepada saya berjumpa dengan semua guru dan pelajar bagi menetapkan masa yang sesuai untuk saya melaksanakan kajian dalam masa 3-4 bulan.

Kerjasama daripada tuan/puan didahului dengan ucapan Jazakallahu Khairan Kathira. Sekian, terima kasih. Wassalam

Yang Benar,

Nor Musliza Mustafa
Pelajar Doktor Falsafah Sains dan Teknologi, USIM
Hp 012-6641184 / email : normusliza@kuis.edu.my

Appendix 3: Letter of School Permission



Ustaz Rohidzir bin Rais,
Kompleks SINAR, Lot 13592, Jalan Salak, Kg Jenderam Hulu,
43800 Sepang, Selangor.

Tuan

MEMOHON KEBENARAN MENJALANKAN PENGUJIAN

Dengan hormatnya perkara yang tersebut di atas adalah dirujuk. Saya adalah pelajar yang sedang mengikuti program Doktor Falsafah di Fakulti Sains dan Teknologi, USIM. Saya sedang menjalankan penyelidikan bertajuk PEMBANGUNAN PERISIAN HAFALAN QURAN BERASASKAN REKA BENTUK GAYA PEMBELAJARAN VARK (VISUAL, AUDITORY, READING, KINESTETIK)(EzHifz Model). EzHifz Model adalah aplikasi multimedia yang dibangunkan khusus untuk pelajar menghafal Quran berasaskan gaya pembelajaran VARK. Justeru itu, saya memerlukan kebenaran pihak tuan untuk menjalankan pengujian model tersebut di tempat tuan.

2. Sesi pengujian dijadualkan seperti berikut:

Tarikh : 28, 29 dan 30 NOVEMBER 2019

Masa : 7 pagi hingga 2.00 ptg

Tempat: *Tahfiz* Integration School, Sepang Selangor.

3. Ujian ini TIDAK akan menguji kemahiran pelajar di *Tahfiz* Integration School sebaliknya hanya menguji Aplikasi prototaip 'EzHifz' yang dibangunkan. Pengujian akan melibatkan aktiviti seperti kanak-kanak menggunakan 'EzHifz', rakaman skrin komputer, rakaman video dan gambar. Hasil penyelidikan ini akan digunakan untuk mengesahkan model pembangunan aplikasi yang sesuai untuk pelajar. Saya mengucapkan terima kasih di atas segala perhatian, kerjasama dan kebenaran yang pihak tuan berikan. Sekian.

Yang Benar,

Nor Musliza Mustafa

Pelajar Doktor Falsafah Sains dan Teknologi, USIM

Hp 012-6641184 / email : normusliza@kuis.edu.my

Appendix 4: Letter of Parent/Guardian Permission



Ibubapa/Penjaga : _____
Kompleks SINAR, Lot 13592, Jalan Salak, Kg Jenderam Hulu,
43800 Sepang, Selangor.

Tuan/Puan
Assalamualaikum wbt

MEMOHON KEBENARAN MEMBANTU MENJALANKAN PENYELIDIKAN

Dengan hormatnya perkara yang tersebut di atas adalah dirujuk. Saya, Nor Musliza Mustafa sedang mengikuti program Doktor Falsafah Sains dan Teknologi, USIM. Saya sedang menjalankan penyelidikan bertajuk PEMBANGUNAN PERISIAN HAFALAN QURAN BERASASKAN REKA BENTUK GAYA PEMBELAJARAN VARK (VISUAL, AUDITORY, READING, KINESTETIK)(EzHifz Model). Penyelidikan ini melibatkan pelajar Tahfiz Integration School sebagai pengguna aplikasi prototaip bertajuk 'EzHifz model'. EzHifz Model adalah aplikasi multimedia yang dibangunkan khusus untuk pelajar menghafal Quran berasaskan gaya pembelajaran VARK. Justeru itu, saya memerlukan bantuan anak tuan/puan untuk menggunakan aplikasi tersebut.

2. Sesi pengujian dijadualkan seperti berikut:

Tarikh : 28, 29 dan 30 NOVEMBER 2019

Masa : 7 pagi hingga 2.00 ptg

Tempat: *Tahfiz* Integration School.

3. Ujian ini TIDAK akan menguji kemahiran anak tuan/puan sebaliknya hanya menguji aplikasi prototaip 'EzHifz' yang dibangunkan. Hasil penyelidikan ini akan digunakan untuk mengesahkan model pembangunan kursus yang sesuai untuk pembelajaran pelajar. Sehubungan dengan itu, saya memohon jasa baik tuan untuk mengembalikan borang jawapan kebenaran melakukan pengujian. Kerjasama tuan/puan mengizinkan anak tuan/puan membantu menjalankan ujian didahului dengan ucapan terima kasih. Sekian.

Yang Benar,

Nor Musliza Mustafa

Pelajar Doktor Falsafah Sains dan Teknologi, USIM

Hp 012-6641184 / email : normusliza@kuis.edu.my

Surat Jawapan Kebenaran

Saya, _____ ibubapa/penjaga kepada
_____ dengan ini mengizinkan / tidak* anak saya
terlibat dengan pengujian prototaip aplikasi seperti yang dinyatakan.

Tandatangan : _____ Tarikh : _____

* (Potong yang tidak berkenaan)

-----Maklumat Pelajar

Nama pelajar : _____

Tarikh Lahir : _____

1. Adakah tuan/puan memiliki peranti mudah alih/tablet dirumah? Ya Tidak

2. Adakah anak tuan/puan pernah menggunakan tablet? Ya Tidak

Jika 'Ya':

i) Nyatakan tujuan penggunaan tablet tersebut.

(Boleh pilih lebih daripada satu)

Aplikasi Hafazan Quran

Aplikasi pembelajaran (cth belajar A, B, C)

Aplikasi Permainan

Lain-lain : _____

ii) Berapa lama anak tuan/puan telah menggunakan tablet?


Minggu


Bulan


Tahun


Lain-lain : _____

Appendix 5: Task List

Skrin 1: Visual Map		Butiran
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih (klik) pada butang ikon ayat yang mengandungi teknik kata kunci (awal perkataan dan gambar) pada visual map. 2. Ikon yang aktif telah adalah ayat yang telah di baca sekali ulangan. Ia boleh di pilih(klik) secara rawak. 3. Setiap ikon yang belum aktif, belum dibaca sekali ulangan. Ia perlu dipilih secara bersiri. 4. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 5. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Visual(picture), Reading (word)]</p> <p>[Memorization Techniques: Keyword and Visual map.]</p>
		Pengujian
Kebolehgunaan	A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah klik (pilih) butang ikon ayat 2. Mudah menggunakan teknik hafalan Quran visual map dan kata kunci. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai. 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.

<p>Skrin 2: Ta'awuz</p> 	<p>Butiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daripada skrin visual map pilih (klik) mana-mana ikon ayat untuk ke skrin Ta'awuz. 2. Boleh meniru gerakan kinestetik bacaan Ta'awuz. 3. Klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang Ta'awuz. 4. Klik butang seterusnya untuk beralih skrin Basmalah. 5. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 6. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan. <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Auditory (voice), Reading (text), and Kinesthetic (video-sign of body motion and hand gesture)]</p> <p>[Memorization Techniques: Reading, Listening, Comprehension, Repetition, and Movement.]</p>								
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Kebolegunaan</p>	<p>Pengujian</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="379 801 746 1048"> <p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p> </td> <td data-bbox="746 801 1434 1048"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh meniru gerakan kinesthetic bacaan Ta'awuz pada video. 2. Mudah klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1048 746 1234"> <p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p> </td> <td data-bbox="746 1048 1434 1234"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK. </td> </tr> </table>	<p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh meniru gerakan kinesthetic bacaan Ta'awuz pada video. 2. Mudah klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan 	<p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK. 				
<p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh meniru gerakan kinesthetic bacaan Ta'awuz pada video. 2. Mudah klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan 								
<p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK. 								
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Motivasi</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="379 1234 746 1420"> <p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p> </td> <td data-bbox="746 1234 1434 1420"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1420 746 1543"> <p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p> </td> <td data-bbox="746 1420 1434 1543"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1543 746 1697"> <p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p> </td> <td data-bbox="746 1543 1434 1697"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1697 746 1816"> <p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p> </td> <td data-bbox="746 1697 1434 1816"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran. </td> </tr> </table>	<p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu 	<p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan 	<p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian. 	<p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.
<p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu 								
<p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan 								
<p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian. 								
<p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran. 								

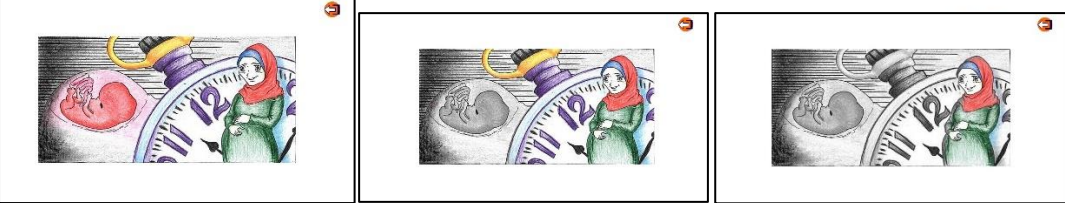
<p>Skrin 3: Basmalah</p> 	<p>Butiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daripada skrin Ta'awuz, klik butang setersnya untuk ke skrin Basmalah. 2. Boleh meniru gerakan kinestetik bacaan Basmalah. 3. Klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang Basmalah. 4. Klik butang seterusnya untuk beralih ke ayat pertama. 5. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 6. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Auditory (voice), Reading (text), and Kinesthetic (video-sign of body motion and hand gesture)] [Memorization Techniques: Reading, Listening, Comprehension, Repetition, and Movement.]</p>
	<p>Pengujian</p>
<p>Kebolegunaan</p>	<p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh meniru gerakan kinesthetic bacaan Basmalah pada video. 2. Mudah klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan <p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
<p>Motivasi</p>	<p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu <p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan <p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian. <p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.


Skrin 4: Hafazan VARK		Butiran
		<ul style="list-style-type: none"> (iv) Pilih (klik) pada butang VARK mengikut mod gaya pembelajaran VARK masing-masing. (v) Klik butang play untuk mod auditory atau pointer pada mod reading (vi) Klik mod kinestetik (video) untuk teknik gerakan dan segmen (vii) Klik mod visual untuk teknik <i>zooming dan association</i> (viii) Klik mod reading untuk teknik segmen dan highlight. (ix) Klik butang seterusnya untuk beralih ke ayat seterusnya. (x) Klik butang teknik visual map dan keyword (xi) Klik butang menu untuk ke pilihan menu. (xii) Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Visual (pictures), Auditory (voice), Reading (text), and Kinesthetic (video-sign of body motion and hand gesture)]</p> <p>[Memorization Techniques: Reading, Listening, Comprehension, Open-close, Repetition, Segmentation, Pointer, Highlight, Association, and Movement.]</p>
		Pengujian
Kebolegunaan	A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mudah klik (pilih) mod gaya pembelajaran VARK sendiri. 2. Mudah menggunakan teknik hafalan Quran berasaskan mod gaya pembelajaran VARK sendiri. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.


Skrin 5: VA Modes



Butiran		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh mengecam objek berwarna di dalam gambar sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan objek berwarna dengan ayat dan terjemahan. 3. Klik butang sebelumnya untuk ke skrin Hafazan VARK. 4. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 5. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Visual (pictures), Auditory (voice)] [Memorization Techniques: Listening, Comprehension, Open-close, Repetition, Segmentation, Pointer, Highlight, and Association.]</p>		
Pengujian		
Kebolegunaan	A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah mengecam objek berwarna di dalam gambar (teknik assosiasi) sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan objek berwarna dengan ayat dan terjemahan. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.

Skrin 6: Sub-visual	
	
<p>Butiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh mengecam objek berwarna di dalam gambar (teknik ulangan, zooming dan assosiasi) sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan objek berwarna dengan ayat dan terjemahan. 3. Klik butang sebelumnya untuk ke skrin Hafazan VARK. <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Visual (pictures), Auditory (voice)] [Memorization Techniques: Repetition, Zooming Association.]</p>	
<p style="text-align: center;">Pengujian</p>	
Kebolegunaan	<p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah mengecam objek berwarna di dalam gambar (teknik assosiasi) sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan objek berwarna dengan ayat dan terjemahan. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	<p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	<p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	<p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	<p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	<p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.


Skrin 7: RA Modes	
	
	<p>Butiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh mengecam teks ayat dan terjemahan sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan teks ayat dan terjemahan. 3. Klik butang seterusnya untuk ke ayat selepasnya. 4. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 5. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Visual (pictures), Auditory (voice)] [Memorization Techniques: Listening, Comprehension, Open-close, Repetition, Segmentation, Pointer, Highlight, and Association.]</p>
	<p>Pengujian</p>
Kebolehtgunaan	<p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah mengecam teks ayat dan terjemahan sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan teks ayat dengan terjemahan. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	<p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	<p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	<p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	<p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	<p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.

Skrin 8: KA Modes		
		
Butiran		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh mengecam gerakan ayat dan terjemahan sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan gerakan ayat dan terjemahan. 3. Klik butang seterusnya untuk ke ayat selepasnya. 4. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 5. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VAR K Learning style/Multimedia presentation: Kinesthetic (video-sign of body motion and hand gesture) Auditory (voices)] [Memorization Techniques: Listening, Comprehension, Open-close, Repetition, and Movement]</p>		
Pengujian		
Kebolegunaan	A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah mengecam gerakan ayat dan terjemahan sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan. 2. Mudah mengaitkan gerakan ayat dan terjemahan. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.


Skrin 8: Sub-kinesthetic	
<p>Butiran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boleh mengecam gerakan berdasarkan potongan ayat. 2. Mudah mengaitkan gerakan dengan potongan ayat. 3. Klik butang sebelumnya untuk kembali ke antaramuka hafalan VARK. 4. Klik butang menu untuk ke pilihan menu. 5. Klik butang bantuan untuk ke antaramuka bantuan <p>[VARK Learning style/Multimedia presentation: Kinesthetic (pictures-sign of body motion and hand gesture) Reading (words)]</p> <p>[Memorization Techniques: Reading, Comprehension, Zooming, Segmentation, and Movement]</p>	
<p style="text-align: center;">Pengujian</p>	
Kebolehgunaan	<p>A.Learnability (mudah menyelesaikan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah mengecam gerakan berdasarkan potongan ayat. 2. Mudah mengaitkan gerakan dengan potongan ayat. 3. Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali 4. Tahu fungsi butang pada antaramuka. 5. Tidak memerlukan bantuan 6. Tidak keliru/sesat/kesilapan
	<p>B.User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reaksi terhadap butang klik 2. Reaksi terhadap antaramuka 3. Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik) 4. Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.
Motivasi	<p>A.Attention (memberi perhatian kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarikan aktiviti pembelajaran 2. Daya tarikan bahan pembelajaran 3. Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan 4. Boleh fokus pada bahan 5. Mempunyai rasa ingin tahu
	<p>B.Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran 2. Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan
	<p>C.Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan. 2. Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran 3. Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.
	<p>D.Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran 2. Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai 3. Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.

Appendix 6: Observation Form


NAMA: _____

		Kod: Kebolehgunaan & Motivasi				
		B	Berjaya	S	Suka	
		SB	Sebahagian Berjaya	SS	Sebahagian Suka	
		G	Gagal	TS	Tidak Suka	
No.		SKRIN 1: VISUAL MAP			Kod	
KEBOLEHGUNAAN						
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)				B	SB	G
1.	Mudah klik (pilih) butang ikon ayat					
2.	Mudah menggunakan teknik hafalan Quran visual map dan kata kunci.					
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali					
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka					
5.	Tidak memerlukan bantuan					
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan					
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)				S	SS	TS
1.	Reaksi terhadap butang klik					
2.	Reaksi terhadap antaramuka					
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)					
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.					
MOTIVASI						
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)				S	SS	TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran					
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran					
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan					
4.	Boleh fokus pada bahan					
5.	Mempunyai rasa ingin tahu					
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)				S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran					
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan					
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)				S	SS	TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.					
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran					
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.					
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)				S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran					
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.					
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.					


NAMA: _____

		Kod: Kebolehgunaan dan Motivasi					
		B	Berjaya	S	Suka		
		SB	Sebahagian Berjaya	SS	Sebahagian Suka		
		G	Gagal	TS	Tidak Suka		
No.		SKRIN 2: TA'AWUZ			Kod		
KEBOLEHGUNAAN							
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)					B	SB	G
1.	Boleh meniru gerakan kinesthetic bacaan Ta'awuz pada video.						
2.	Mudah klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang						
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali						
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka						
5.	Tidak memerlukan bantuan						
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan						
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)					S	SS	TS
1.	Reaksi terhadap butang klik						
2.	Reaksi terhadap antaramuka						
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)						
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.						
MOTIVASI							
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)					S	SS	TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran						
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran						
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan						
4.	Boleh fokus pada bahan						
5.	Mempunyai rasa ingin tahu						
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)					S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran						
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan						
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)					S	SS	TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.						
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran						
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.						
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)					S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran						
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.						
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.						


NAMA: _____

		Kod: Kebolehgunaan dan Motivasi			
		B	S	SS	TS
		Berjaya	Suka	Sebahagian Berjaya	Sebahagian Suka
		SB	SS	TS	TS
		Gagal	Tidak Suka		
No.	 SKRIN 3: BASMALAH	Kod			
KEBOLEHGUNAAN					
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)					B SB G
1.	Boleh meniru gerakan kinesthetic bacaan Basmalah pada video.				
2.	Mudah klik butang ulangsemula pada video untuk teknik mengulang.				
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali				
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka				
5.	Tidak memerlukan bantuan				
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan				
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)					S SS TS
1.	Reaksi terhadap butang klik				
2.	Reaksi terhadap antaramuka				
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)				
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.				
MOTIVASI					
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)					S SS TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran				
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran				
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan				
4.	Boleh fokus pada bahan				
5.	Mempunyai rasa ingin tahu				
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)					S SS TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran				
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan				
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)					S SS TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.				
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran				
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.				
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)					S SS TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran				
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.				
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.				


NAMA: _____

		Kod: Kebolehgunaan dan Motivasi			
		B	SB	S	SS
		Berjaya	Sebahagian Berjaya	Suka	Sebahagian Suka
		G	TS	Tidak Suka	
		Gagal			
No.	 SKRIN 4: HAFAZAN VARK	Kod			
KEBOLEHGUNAAN					
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)					B SB G
1.	Mudah klik (pilih) mod gaya pembelajaran VARK sendiri.				
2.	Mudah menggunakan teknik hafalan Quran berasaskan mod gaya pembelajaran VARK sendiri.				
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali				
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka				
5.	Tidak memerlukan bantuan				
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan				
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)					S SS TS
1.	Reaksi terhadap butang klik				
2.	Reaksi terhadap antaramuka				
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)				
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.				
MOTIVASI					
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)					S SS TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran				
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran				
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan				
4.	Boleh fokus pada bahan				
5.	Mempunyai rasa ingin tahu				
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)					S SS TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran				
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan				
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)					S SS TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.				
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran				
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.				
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)					S SS TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran				
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.				
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.				


NAMA: _____

		Kod: Kebolegunaan dan Motivasi			
		B	Berjaya	S	Suka
		SB	Sebahagian Berjaya	SS	Sebahagian Suka
		G	Gagal	TS	Tidak Suka
No.	 <p>SKRIN 5:VA MODES</p>	Kod			
KEBOLEHGUNAAN					
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)		B	SB	G	
1.	Mudah mengecam objek berwarna di dalam gambar (teknik assosiasi) sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan.				
2.	Mudah mengaitkan objek berwarna dengan ayat dan terjemahan.				
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali				
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka				
5.	Tidak memerlukan bantuan				
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan				
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)		S	SS	TS	
1.	Reaksi terhadap butang klik				
2.	Reaksi terhadap antaramuka				
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)				
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.				
MOTIVASI					
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)		S	SS	TS	
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran				
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran				
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan				
4.	Boleh fokus pada bahan				
5.	Mempunyai rasa ingin tahu				
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)		S	SS	TS	
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran				
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan				
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)		S	SS	TS	
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.				
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran				
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.				
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)		S	SS	TS	
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran				
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.				
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.				

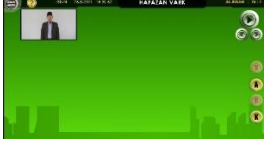
NAMA: _____

		Kod: Kebolegunaan dan Motivasi			
		B	S	SS	TS
		Berjaya	Suka	Sebahagian Berjaya	Sebahagian Suka
		Gagal	Tidak Suka		
No.	 <p>SKRIN 6: SUB-VISUAL</p>				Kod
KEBOLEHGUNAAN					
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)					B SB G
1.	Mudah mengecam objek berwarna di dalam gambar (teknik assosiasi) sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan.				
2.	Mudah mengaitkan objek berwarna dengan ayat dan terjemahan.				
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali				
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka				
5.	Tidak memerlukan bantuan				
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan				
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)					S SS TS
1.	Reaksi terhadap butang klik				
2.	Reaksi terhadap antaramuka				
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)				
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.				
MOTIVASI					
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)					S SS TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran				
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran				
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan				
4.	Boleh fokus pada bahan				
5.	Mempunyai rasa ingin tahu				
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)					S SS TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran				
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan				
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)					S SS TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.				
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran				
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.				
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)					S SS TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran				
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.				
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.				

NAMA: _____

		Kod: Kebolehgunaan dan Motivasi					
		B	Berjaya	S	Suka		
		SB	Sebahagian Berjaya	SS	Sebahagian Suka		
		G	Gagal	TS	Tidak Suka		
No.	 <p>SKRIN 7: RA MODES</p>	Kod					
KEBOLEHGUNAAN							
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)					B	SB	G
1.	Mudah mengecam teks ayat dan terjemahan sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan.						
2.	Mudah mengaitkan teks ayat dengan terjemahan						
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali						
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka						
5.	Tidak memerlukan bantuan						
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan						
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)					S	SS	TS
1.	Reaksi terhadap butang klik						
2.	Reaksi terhadap antaramuka						
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)						
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.						
MOTIVASI							
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)					S	SS	TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran						
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran						
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan						
4.	Boleh fokus pada bahan						
5.	Mempunyai rasa ingin tahu						
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)					S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran						
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan						
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)					S	SS	TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.						
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran						
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.						
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)					S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran						
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.						
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.						

NAMA: _____

Kod: Kebolegunaan dan Motivasi						
B	Berjaya	S	Suka			
SB	Sebahagian Berjaya	SS	Sebahagian Suka			
G	Gagal	TS	Tidak Suka			
No.	 <p>SKRIN 8: KA MODES</p>			Kod		
KEBOLEHGUNAAN						
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)				B	SB	G
1.	Mudah mengecam gerakan ayat dan terjemahan sambil mendengar bacaan ayat dan terjemahan.					
2.	Mudah mengaitkan gerakan ayat dan terjemahan.					
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali					
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka					
5.	Tidak memerlukan bantuan					
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan					
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)				S	SS	TS
1.	Reaksi terhadap butang klik					
2.	Reaksi terhadap antaramuka					
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)					
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.					
MOTIVASI						
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)				S	SS	TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran					
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran					
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan					
4.	Boleh fokus pada bahan					
5.	Mempunyai rasa ingin tahu					
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)				S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran					
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan					
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)				S	SS	TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.					
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran					
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.					
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)				S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran					
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.					
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.					

NAMA: _____

		Kod: Kebolegunaan dan Motivasi				Kod		
		B	Berjaya	S	Suka			
		SB	Sebahagian Berjaya	SS	Sebahagian Suka			
		G	Gagal	TS	Tidak Suka			
No.	<p>SKRIN 9: SUB-KINESTETIK</p>							
KEBOLEHGUNAAN								
A. Learnability (mudah menyelesaikan tugas)						B	SB	G
1.	Mudah mengecam gerakan berdasarkan potongan ayat.							
2.	Mudah mengaitkan gerakan dengan potongan ayat							
3.	Mudah klik (pilih) butang yang betul – pertama kali							
4.	Tahu fungsi butang pada antaramuka							
5.	Tidak memerlukan bantuan							
6.	Tidak keliru/sesat/kesilapan							
B. User Satisfaction (reaksi pengguna melaksanakan tugas)						S	SS	TS
1.	Reaksi terhadap butang klik							
2.	Reaksi terhadap antaramuka							
3.	Reaksi terhadap elemen multimedia (grafik/suara/teks/kinestetik)							
4.	Reaksi terhadap teknik hafalan Quran menggunakan mod gaya pembelajaran VARK.							
MOTIVASI								
A. Attention (memberi perhatian kepada tugas)						S	SS	TS
1.	Daya tarikan aktiviti pembelajaran							
2.	Daya tarikan bahan pembelajaran							
3.	Daya tarikan sumber pembelajaran/media pembelajaran yang digunakan							
4.	Boleh fokus pada bahan							
5.	Mempunyai rasa ingin tahu							
B. Relevance (menunjukkan tugas adalah sesuai)						S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan ingin berjaya dalam pembelajaran							
2.	Rasa bahawa bahan pembelajaran menepati/ mengikut keperluan							
C. Confidence (menunjukkan kesungguhan kepada tugas)						S	SS	TS
1.	Perasaan dapat mempelajari isi kandungan bahan.							
2.	Mempunyai perasaan mudah mengingat bahan/isi pelajaran							
3.	Mempunyai perasaan akan berjaya dalam pengujian.							
D. Satisfaction (menunjukkan perasaan seronok kepada tugas)						S	SS	TS
1.	Mempunyai perasaan gembira tentang pelajaran							
2.	Mempunyai perasaan berpuas hati dengan pelajaran yang dicapai.							
3.	Berasa gembira tentang reka bentuk pembelajaran.							

Appendix 7: Usability Analysis (Learnability & User Satisfaction)



ANALISA SKRIN 1:

A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	SB	SB	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	B	B	SB	B	B	B	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	SB	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	116	Jumlah Suka (S) :	74
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	4	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	6
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 1:	120	Jumlah Skrin 1:	80
Peratus Learnability Skrin 1:	96.6%	Peratus User Satisfaction Skrin 1:	92.5%

Peratus Kebolegunaan Skrin 1:	94.6%
-------------------------------	-------

ANALISA SKRIN 2:



A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	SB	B	B	B	B	B	B	SB	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	SB	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	SB	B	B	SB	B	B	SB	B	B
S2	B	B	B	B	B	SB	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	113	Jumlah Suka (S) :	75
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	7	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	0
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	5
Jumlah Skrin 2:	120	Jumlah Skrin 2:	80
Peratus Learnability Skrin 2:	94.2%	Peratus User Satisfaction Skrin 2:	93.8%

Peratus Kebolegunaan Skrin 2:	94%
-------------------------------	-----



ANALISA SKRIN 3:

A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	B	B	SB	B	B	B	SB	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	B	B	B	B	SB	B	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	SB	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	SB	S	S	SB	S	SB	S	S	SB	S

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	117	Jumlah Suka (S) :	75
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	3	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 3:	120	Jumlah Skrin 3:	80
Peratus Learnability Skrin 3:	97.5%	Peratus User Satisfaction Skrin 3:	93.8%

Peratus Kebolegunaan Skrin 3:	95.7%
-------------------------------	-------



ANALISA SKRIN 4:

A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	SB	B	B	SB	B	SB	B	SB	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	SB	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	SB	B	SB	SB	B	B	SB	B	B
S2	SB	B	SB	B	B	B	B	SB	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SB	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	SB	S	S	SB	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Learnability	
Jumlah Berjaya (B) :	108
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	12
Jumlah Gagal(G) :	0
Jumlah Skrin 4:	120
Peratus Learnability Skrin 4:	90%

B.User Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	77
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 4:	80
Peratus User Satisfaction Skrin 4:	96.3%

Peratus Kebolegunaan Skrin 4:	93.2%
-------------------------------	-------

ANALISA SKRIN 5:



A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	B	B	SB	B	B	B	B	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	B	B	B	B	B	SB	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	SS	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	118	Jumlah Suka (S) :	75
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	2	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 5:	120	Jumlah Skrin 5:	80
Peratus Learnability Skrin 5:	98.3%	Peratus User Satisfaction Skrin 5:	93.8%

Peratus Kebolegunaan Skrin 5:	96.1%
-------------------------------	-------

ANALISA SKRIN 6:



A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	B	B	SB	B	B	B	B	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	B	B	B	B	B	SB	B	B	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	116	Jumlah Suka (S) :	78
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	4	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	2
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 6:	120	Jumlah Skrin 6:	80
Peratus Learnability Skrin 6:	96.7%	Peratus User Satisfaction Skrin 6:	97.5%

Peratus Kebolegunaan Skrin 6:	97.1%
-------------------------------	-------

ANALISA SKRIN 7:



A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S2	B	B	SB	B	B	B	SB	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S2	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	SB	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	114	Jumlah Suka (S) :	80
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	6	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	0
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 7:	120	Jumlah Skrin 7:	80
Peratus Learnability Skrin 7:	95%	Peratus User Satisfaction Skrin 7:	100%

Peratus Kebolehgunaan Skrin 7:	97.5%
--------------------------------	-------



ANALISA SKRIN 8:

A.Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	SB	B	SB	B	B	B	B	SB	B	B
S2	B	B	B	B	SB	B	SB	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	B	SB	SB	B	B	SB	B	B	SB	B
S2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

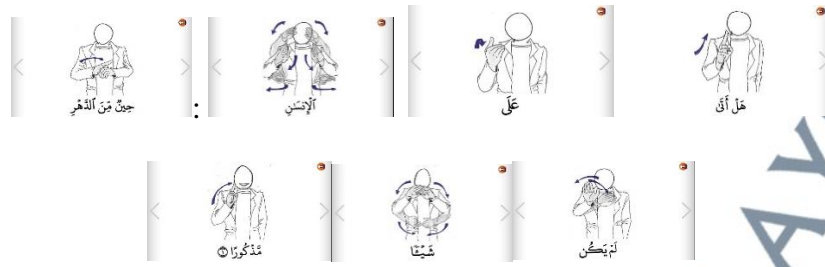
B.User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S

A.Learnability		B.User Satisfaction	
Jumlah Berjaya (B) :	111	Jumlah Suka (S) :	76
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	9	Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Gagal(G) :	0	Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 8:	120	Jumlah Skrin 8:	80
Peratus Learnability Skrin 8:	92.5%	Peratus User Satisfaction Skrin 8:	95%

Peratus Kebolehgunaan Skrin 8:	93.8%
--------------------------------	-------

ANALISA SKRIN 9:



A. Learnability

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	SB	B	SB	B	B	SB	B	B	SB	B
S2	B	SB	B	SB	B	SB	B	B	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	SB	B	SB	SB	B	B	B	B	SB	SB
S2	B	B	B	B	B	B	B	SB	B	B
S3	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S4	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
S6	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

B. User Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	SS	S	S	S	SS	S	S	SS
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A. Learnability	
Jumlah Berjaya (B) :	108
Jumlah Sebahagian Berjaya (SB):	12
Jumlah Gagal(G) :	0
Jumlah Skrin 9:	120
Peratus Learnability Skrin 9:	90%

B. User Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	75
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 9:	80
Peratus User Satisfaction Skrin 9:	93.8%

Peratus Kebolegunaan Skrin 9:	92%
-------------------------------	-----

Appendix 8: Motivation Analysis (ARCS)



ANALISA SKRIN 1:

A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S
S2	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	97
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 1:	100
Peratus Attention Skrin 1:	97%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	55
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 1:	60
Peratus Confidence Skrin 1:	91.7%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	40
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	0
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 1:	40
Peratus Relevance Skrin 1:	100%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	57
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 1:	60
Peratus Satisfaction Skrin 1:	95%

Peratus Motivasi Skrin 1:	95.8%
---------------------------	-------



ANALISA SKRIN 2:

A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	SS	S	SS	S	SS	S	S	SS	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	SS	S	S	SS	S	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	SS	S	SS	S	SS	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	91
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	9
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 2:	100
Peratus Attention Skrin 2:	91%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	55
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 2:	60
Peratus Confidence Skrin 2:	91.7%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	37
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 2:	40
Peratus Relevance Skrin 2:	92.5%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	57
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 2:	60
Peratus Satisfaction Skrin 2:	95%

Peratus Motivasi Skrin 2: 92.6%



ANALISA SKRIN 3:

A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	SS	S	SS	S	S	SS	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	SS	S	SS	S	SS	S	SS	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	SS
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	93
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	7
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 3:	100
Peratus Attention Skrin 3:	93%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	56
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 3:	60
Peratus Confidence Skrin 3:	93.3%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	38
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	2
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 3:	40
Peratus Relevance Skrin 3:	95%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	57
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 3:	60
Peratus Satisfaction Skrin 3:	95%

Peratus Motivasi Skrin 3: 94.1%



ANALISA SKRIN 4:

A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	SS
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	SS	SS	S	S	S	SS	S	SS	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	SS	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	SS
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	92
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	8
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 4:	100
Peratus Attention Skrin 4:	92%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	54
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	6
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 4:	60
Peratus Confidence Skrin 4:	90%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	36
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 4:	40
Peratus Relevance Skrin 4:	90%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	54
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	6
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 4:	60
Peratus Satisfaction Skrin 4:	90%

Peratus Motivasi Skrin 4: 90.5%

ANALISA SKRIN 5:



A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S
S2	S	SS	S	S	SS	S	S	S	SS	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	SS	S	S	S	S	S	SS	S	S
S2	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS	SS
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	91
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	9
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 5:	100
Peratus Attention Skrin 5:	91%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	54
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	6
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 5:	60
Peratus Confidence Skrin 5:	90%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	38
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	2
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 5:	40
Peratus Relevance Skrin 5:	95%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	56
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 5:	60
Peratus Satisfaction Skrin 5:	93.3%

Peratus Motivasi Skrin 5:	92.3%
---------------------------	-------



ANALISA SKRIN 6:

A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	SS	S	S	S	S	S	SS	S	S
S2	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS	SS
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	93
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	7
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 6:	100
Peratus Attention Skrin 6:	93%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	54
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	6
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 6:	60
Peratus Confidence Skrin 6:	90%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	38
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	2
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 6:	40
Peratus Relevance Skrin 6:	95%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	55
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 6:	60
Peratus Satisfaction Skrin 6:	91.6%

Peratus Motivasi Skrin 6:	92.4%
---------------------------	-------

ANALISA SKRIN 7:



A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	S	SS	S	SS	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	SS	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	100
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	0
Jumlah Tidak Suka (TS) :	0
Jumlah Skrin 7:	100
Peratus Attention Skrin 7:	100%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	55
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	5
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 7:	60
Peratus Confidence Skrin 7:	91.7%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	40
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	0
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 7:	40
Peratus Relevance Skrin 7:	100%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	58
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	2
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 7:	60
Peratus Satisfaction Skrin 7:	96.7%

Peratus Motivasi Skrin 7:	97.1%
---------------------------	-------



ANALISA SKRIN 8:

A. Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	SS	S	SS	S	S	SS	S	SS	S	S
S2	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	SS	S	S	SS	S	S	SS	SS	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B. Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S

C. Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D. Satisfaction

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A. Attention	
Jumlah Suka (S) :	90
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	10
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 8:	100
Peratus Attention Skrin 8:	90%
C. Confidence	
Jumlah Suka (S) :	56
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 8:	60
Peratus Confidence Skrin 8:	93.3%

B. Relevance	
Jumlah Suka (S) :	36
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 8:	40
Peratus Relevance Skrin 8:	90%
D. Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	57
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 8:	60
Peratus Satisfaction Skrin 8:	95%

Peratus Motivasi Skrin 8: 92.1%

ANALISA SKRIN 9:



A.Attention

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

B.Relevance

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S

C.Confidence

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	SS	S	S	SS	SS	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

D.Satisfaction

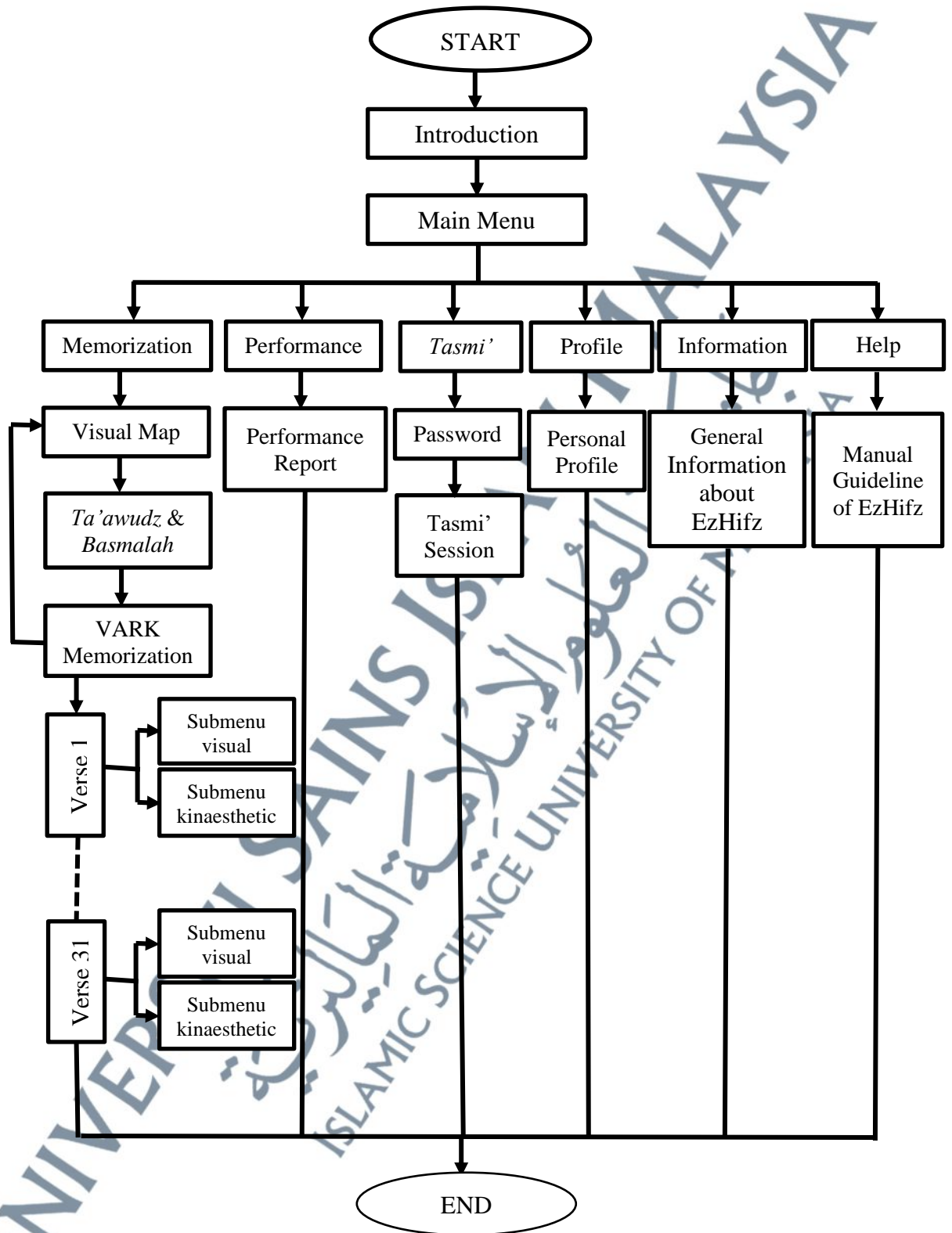
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	SS	S	S	S	S	SS	S	SS	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S2	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S
S3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

A.Attention	
Jumlah Suka (S) :	100
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	0
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 9:	100
Peratus Attention Skrin 9:	100%
C.Confidence	
Jumlah Suka (S) :	57
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	3
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 9:	60
Peratus Confidence Skrin 9:	95%

B.Relevance	
Jumlah Suka (S) :	38
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	2
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 9:	40
Peratus Relevance Skrin 9:	95%
D.Satisfaction	
Jumlah Suka (S) :	56
Jumlah Sebahagian Suka (SS):	4
Jumlah Tidak Suka(TS) :	0
Jumlah Skrin 9:	60
Peratus Satisfaction Skrin 9:	93.3%

Peratus Motivasi Skrin 9: 95.8%

Appendix 9: Flowchart of EzHifz application



Appendix 10: List of Expert Names

No.	Name	Institution	Specialist	Experiences	Field Area
1.	Prof. Nor Aziah Alias	UiTM	Instructional Design and Technology, Online Learning Motivation, Design and Development Research	>20 years	Educational Technology
2.	Prof. Madya Dr. Muhammad Sabri Sahrir	UIA	Teaching Technology, E-Learning Design, TASL	>20 years	Educational Technology
3.	Dr. Noor Azli Mohamed Masrop	KUIS	Multimedia in Education, Educational Games, and Computers in Education	>20 years	Educational Technology
4.	Prof. Madya Dr. Misnan Jemali	UPSI	Pedagogy in Quran Education, Pedagogy in Islamic Education, Curriculum in Islamic Education, Philosophy of Islamic Education	>20 years	Content
5.	Dr. Mohd Farid Ravi Abdullah	KUIS	Transliteration and Quran Education	>20 years	Content/ Tafseer
6.	Dr. Hayati Hussin	USIM	Quran and Al-Qiraat	>20 years	Content
7.	Dr. Zainora Daud	KUIS	Quran and Al-Qiraat	>20 years	Instrument
8.	Ustaz Shaharudin Pangilun	KUIS	Tahfiz Quran and Al-Qiraat, Quran Tasheh (KDN)	>20 years	Tasheh
9.	Ustaz Wan Fakhru Razi Wan Mohamad	KUIS	Qari Quran WP, Quran and Al-Sunnah	>20 years	Tilawah (Audio)



UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

QUESTIONNAIRE (STUDENT)

**THE MULTIMEDIA REPRESENTATION LEARNING MODEL FOR QURAN
MEMORIZATION TECHNIQUES BASED ON VARK LEARNING STYLE**

Assalamualaikum wbmt. Wbt.

The researcher is conducting a study titled “The multimedia representation learning model” as a thesis for the Doctor of Philosophy in Science and Technology at Universiti Sains Islam Malaysia. The study aims to develop and test a prototype of the EzHifz prototype that can assist in motivating students in memorizing the Quran.

This questionnaire aims at evaluating the prototype to gather the weakness that can be improved further. The evaluation is based on the aspect of the usability of the application and motivation.

The survey takes about 10-15 minutes to complete. The survey data will be kept confidential and will be used for research purposes only. Thank you very much for your patience and time to fill out this survey. Any questions or queries can be addressed to: ejahuffaz2@gmail.com.

Thank you very much for your time and kind assistance. Your kind cooperation is very much appreciated.

Nor Musliza Mustafa
(GS4171538)
Faculty of Science and Technology
Universiti Sains Islam Malaysia
H/p: 012-6641184

SECTION I: DEMOGRAPHIC PROFILE

Instruction: Please fill in the following blank:

A1. School: _____

A2. Name: _____

A3. Age : _____ year

A4. Gender: Male/ Female

A5. Education level: UPSR /SPM/SPVM

A6. Experiences in Quran memorization: Less than 1 year ()
 1-2 years ()
 2 years above ()

A7. Experiences in Quran memorization: Less than 1 year ()
 (Per Word) 1-2 years ()
 2 years above ()

SECTION II: USABILITY OF APPLICATION

Instruction: Answer each statement based on the following scale.

1	Strongly Disagree (SD)
2	Disagree (D)
3	Not Sure (NS)
4	Agree (A)
5	Strongly Agree (SA)

NO.	ITEM	1 SD	2 D	3 NS	4 A	5 SA
LEARNABILITY						
B1	EzHifz application trains users to memorize verses using a visual learning style mode by looking at the pictures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B2	EzHifz application trains users to memorize verses using auditory learning style mode through listening to the audio of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5

B3	EzHifz application trains users to memorize verses using reading learning style mode through words of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B4	EzHifz application trains users to memorize verses using kinesthetic learning style mode with body motions and hand gestures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B5	EzHifz application trains users to memorize verses using a visual learning style mode by looking at the pictures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B6	EzHifz application trains users to memorize verses using auditory learning style mode through listening to the audio of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B7	EzHifz application trains users to memorize verses using reading learning style mode through words of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B8	EzHifz application trains users to memorize verses using kinesthetic learning style mode with body motions and hand gestures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B9	EzHifz application trains users to memorize verses using a visual learning style mode by looking at the pictures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B10	EzHifz application trains users to memorize verses using auditory learning style mode through listening to the audio of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B11	EzHifz application trains users to memorize verses using reading learning style mode through words of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B12	EzHifz application trains users to memorize verses using kinesthetic learning style mode with body motions and hand gestures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B13	EzHifz application trains users to memorize verses using a visual learning style mode by looking at the pictures of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B14	EzHifz application trains users to memorize verses using auditory learning style mode through listening to the audio of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5
B15	EzHifz application trains users to memorize verses using reading learning style mode through words of verses and the translation of <i>Surah Al-Insan</i> .	1	2	3	4	5

NO.	ITEM	1 SD	2 D	3 NS	4 A	5 SA
USER SATISFACTION						
C1	The interface of the EzHifz application is easy to operate.	1	2	3	4	5
C2	The video of the EzHifz application can be controlled to facilitate the learning process.	1	2	3	4	5
C3	EzHifz application provides users with the freedom to choose their preferred VARK learning style.	1	2	3	4	5
C4	The navigation button in the EzHifz application gives the user the freedom to move to the desired interface.	1	2	3	4	5
C5	EzHifz application helps students repeat the verses independently	1	2	3	4	5
C6	EzHifz application interface design is user-friendly.	1	2	3	4	5
C7	Users enjoy the fun of learning in different environments according to their VARK learning styles	1	2	3	4	5
C8	The use of a graphical display or verse illustration speeds up the learning process of memorizing the Quran verses.	1	2	3	4	5
C9	EzHifz application is easy to use.	1	2	3	4	5
C10	Users can exit the EzHifz application at any time as needed.	1	2	3	4	5

SECTION III: MOTIVATION

Instruction: Answer each statement based on the following scale.

1	Strongly Disagree (SD)
2	Disagree (D)
3	Not Sure (NS)
4	Agree (A)
5	Strongly Agree (SA)

NO.	ITEM	1 SD	2 D	3 NS	4 A	5 SA
ATTENTION (A)						
D1	The screen design is attractive.	1	2	3	4	5
D2	Memorizing is interesting by listening to an audio of Quran verses and translation using the EzHifz application.	1	2	3	4	5
D3	EzHifz application attracts students to memorize the Quran.	1	2	3	4	5
D4	The pictures of the EzHifz application attract the users to memorize the <i>Surah Al Insan</i> .	1	2	3	4	5

D5	The audio of the EzHifz application attracts users to memorize the <i>Surah Al Insan</i> .	1	2	3	4	5
D6	The video of the EzHifz application attracts users to memorize the <i>Surah Al Insan</i> .	1	2	3	4	5
D7	The pictures used are interesting	1	2	3	4	5
D8	The visual maps of the EzHifz application attract users to memorize through arranging and connecting one verse to another.	1	2	3	4	5
D9	EzHifz's application has increased my interest in memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
D10	I am interested in memorizing the Quran using the VARK learning style in the application.	1	2	3	4	5
D11	I am interested in memorizing the Quran verses and translations using the application.	1	2	3	4	5
D12	The use of the EzHifz application makes me interested in mastering the VARK learning style in memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
D13	I intend to use the EzHifz application in memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
D14	Memorizing Quran using body motions and hand gestures through video display can make my learning active and interesting.	1	2	3	4	5

NO.	ITEM	1 SD	2 D	3 NS	4 A	5 SA
RELEVANCE (R)						
E1	Clear words to read.	1	2	3	4	5
E2	EzHifz application content meets the syllabus of the Quran memorization (Per Word) course.	1	2	3	4	5
E3	Visual maps provide surah and verse numbers to facilitate students' ability to memorize the Quran.	1	2	3	4	5
E4	I find the EzHifz application has a selection of modes of VARK learning style.	1	2	3	4	5
E5	EzHifz application supports the user to memorize the Quran using a variety of senses namely eyes, ears, body motion, and hand gestures.	1	2	3	4	5
E6	EzHifz application provides support materials for the students.	1	2	3	4	5
E7	Controlled audio memorization in the EzHifz application facilitates memorization.	1	2	3	4	5
E8	The speed of content presentation in the EzHifz application can be controlled by the user.	1	2	3	4	5
E9	Visual maps provide icons of words and images of keywords that allow students to recall memorized verses.	1	2	3	4	5
E10	EzHifz application contains visual maps that help users to get an overview of the surah memorized.	1	2	3	4	5

E11	EzHifz application uses all multimedia elements including pictures, words, audio, and video in the process of memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
E12	EzHifz application provides students with a function to memorize the Quran verses repetitively.	1	2	3	4	5
E13	The EzHifz application is suitable for the needs of the users.	1	2	3	4	5
E14	EzHifz applications are suitable for memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
E15	The content of the EzHifz application is useful for memorizing the Quran.	1	2	3	4	5

NO.	ITEM	1 SD	2 D	3 NS	4 A	5 SA
CONFIDENCE (C)						
F1	Visual maps make it easy for students to compose and link one verse to another.	1	2	3	4	5
F2	Knowing my right VARK learning style makes memorizing process effective and enjoyable.	1	2	3	4	5
F3	The selection of the VARK learning style in the EzHifz application reinforces my memorization in memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
F4	I can use the EzHifz application on my own.	1	2	3	4	5
F5	EzHifz application can enhance my understanding of the translation of the Quran.	1	2	3	4	5
F6	The use of the EzHifz application improves my ability to memorize the Quran.	1	2	3	4	5
F7	The selection of the VARK learning style in the EzHifz application reinforces my understanding of memorizing the <i>Surah Al Insaan</i> .	1	2	3	4	5
F8	EzHifz application has enabled me to easily identify the VARK learning styles that I am interested in.	1	2	3	4	5
F9	EzHifz application makes my learning easier to memorize the Quran verses and translations.	1	2	3	4	5
F10	EzHifz application makes my learning easier to master the Quran memorization.	1	2	3	4	5
F11	EzHifz application makes learning easier to memorize the words of the Quran.	1	2	3	4	5
F12	EzHifz application supports my VARK learning style.	1	2	3	4	5
F13	The technique of memorizing in the EzHifz application helps my memorization process.	1	2	3	4	5
F14	EzHifz application helps me master VARK's learning style in memorizing the Quran.	1	2	3	4	5
F15	Learning to use a combination of graphics, text, sound, and video can speed up my Quran memorization learning process.	1	2	3	4	5

NO.	ITEM	1 SD	2 D	3 NS	4 A	5 SA
SATISFACTION (S)						
G1	I find the EzHifz application useful.	1	2	3	4	5
G2	The content of the EzHifz application arranged facilitates student learning.	1	2	3	4	5
G3	EzHifz application is easy for me to use.	1	2	3	4	5
G4	EzHifz application makes it easy for me to understand the translation of the Quran.	1	2	3	4	5
G5	Pictures in the application help users learn the Quran.	1	2	3	4	5
G6	The videos used help to make active learning.	1	2	3	4	5
G7	The visual map of the EzHifz application makes it easy to access the desired Quran verse.	1	2	3	4	5
G8	The graphics used help the users understand the content of learning.	1	2	3	4	5
G9	Users can memorize and recall verses using their learning styles.	1	2	3	4	5
G10	Users can use the EzHifz application anytime and anywhere.	1	2	3	4	5
G11	EzHifz application can be read at any time.	1	2	3	4	5

THANK YOU FOR YOUR TIME AND CONTRIBUTION

UNIVERSITI SAINS ISLAMIC
 جامعة العلوم الإسلامية
 ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

Appendix 12: Interview Form (Pilot Study-Low Fidelity)



UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

INTERVIEW (STUDENT)

**THE MULTIMEDIA REPRESENTATION LEARNING MODEL FOR QURAN
MEMORIZATION TECHNIQUES BASED ON VARK LEARNING STYLE**

Assalamualaikum wbmt. Wbt.

The researcher is conducting a study titled “The multimedia representation learning model” as a thesis for the Doctor of Philosophy in Science and Technology at Universiti Sains Islam Malaysia. The study aims to develop and test a prototype of the EzHifz prototype that can assist in motivating students in memorizing the Quran.

This interview aims at evaluating the low-fidelity of the EzHifz prototype to gather the weakness that can be improved further.

Thank you very much for your time and kind assistance. Your kind cooperation is very much appreciated.

Nor Musliza Mustafa
(GS4171538)
Faculty of Science and Technology
Universiti Sains Islam Malaysia
H/p: 012-6641184

Soalan 1/Question 1:

Adakah anda fikir ciri dan fungsi yang ditawarkan dalam reka bentuk ini dapat membantu anda dalam menghafal Quran?

Do you think the features and functionalities offered in this design may help you in memorizing the Quran?

.....
.....
.....

Soalan 2/Question 2:

Adakah anda fikir bahawa reka bentuk ini berguna dan boleh membolehkan anda menghafal Quran di mana sahaja dan pada bila-bila masa?

Do you think that this design is useful and may allow you to memorize the Quran anywhere and at any time?

.....
.....
.....

Soalan 3/Question 3:

Adakah anda berpendapat bahawa aplikasi tersebut berpotensi meningkatkan prestasi hafalan Quran anda jika ia dilaksanakan?

Do you think that the application may have the potential to improve your Quran memorization performance if it is implemented?

.....
.....
.....

Appendix 13: Evaluation Form (Content Expert)



UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

EXPERT (CONTENT) EVALUATION FORM

**THE MULTIMEDIA REPRESENTATION LEARNING MODEL FOR QURAN
MEMORIZATION TECHNIQUES BASED ON VARK LEARNING STYLE**

Assalamualaikum wmt. wbt.

The researcher is conducting a study titled “The multimedia representation learning model” as a thesis for the Doctor of Philosophy in Science and Technology at Universiti Sains Islam Malaysia. The study aims to develop and test a prototype of the EzHifz prototype that can assist in motivating students in memorizing the Quran.

EzHifz prototype developed that represents a model of multimedia representation learning can assist to memorize the Quran and thus motivate students to memorize the Quran. This evaluation form is intended for content validation by an expert for the above-mentioned study. It aims to evaluate the content of the prototype and identify any mistakes or weaknesses for further improvement. This evaluation is focused on the aspects of usability and motivation in representing the model of Quran Memorization Techniques based on the VARK Learning Style.

Instruction: The expert is required to mark (√) in the content validity section and give comments in the remarks section provided (if any). Experts should also provide an overall review and give recommendations for improvement. Furthermore, the expert should validate the content of the instrument, and whether the content is appropriate and applicable to the study.

Thank you very much for your time and kind assistance. Your kind cooperation is very much appreciated.

Nor Musliza Mustafa (GS 4171538)
Faculty of Science and Technology, Universiti Sains Islam Malaysia
H/p: 012-6641184

No.	Items	Yes	No	Remarks
B1	LEARNABILITY			
1.	Modes of learning in the EzHifz application allow users to memorize different VARK learning styles.			
2.	EzHifz application provides clear words for easy learning.			
3.	EzHifz application uses pictures that facilitate learning.			
B2	USER SATISFACTION			
1.	Clear words to read.			
2.	EzHifz application is easy to use.			
3.	The user interface allows users to integrate existing knowledge of memorization into prior knowledge.			
4.	EzHifz application with various multimedia elements makes it easy for users to explore applications.			
B3	ATTENTION			
1.	The screen design is attractive.			
2.	The pictures used are interesting.			
3.	The audio used does not interfere with the focus.			
4.	Audio recitation is a great learning experience to memorize the Quran.			
B4	RELEVANCE			
1.	EzHifz application's open-close button gives users the option to select the modes of the VARK learning style.			
2.	EzHifz application makes it easy for the user to memorize the next Quran verses.			
3.	The speed of content presentation in the EzHifz application can be controlled by the user.			
4.	A controlled audio reading of text facilitates user control of learning			
B5	CONFIDENCE			
1.	The 'colors association' techniques used are effective for learning purposes.			
2.	The overall user interface encourages users to use the EzHifz application.			
3.	EzHifz application offers consistent learning of Quran verses and translation when users interact with it.			
4.	Body motion and hand gestures through the 'movement' technique using videos are easy to follow with the help of pictures of body motions and hand gestures provided.			
B6	SATISFACTION			
1.	EzHifz application provides an opportunity for users to use Quran memorization techniques based on the selection of modes of learning.			
2.	EzHifz application makes it easy for the users to memorize based on preferred VARK learning styles.			
3.	Users can exit the EzHifz application at any time as needed.			



UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

EXPERT (EDUCATIONAL TECHNOLOGY) EVALUATION FORM

**THE MULTIMEDIA REPRESENTATION LEARNING MODEL FOR QURAN
MEMORIZATION TECHNIQUES BASED ON VARK LEARNING STYLE**

Assalamualaikum wmt. wbt.

The researcher is conducting a study titled “The multimedia representation learning model” as a thesis for the Doctor of Philosophy in Science and Technology at Universiti Sains Islam Malaysia. The study aims to develop and test a prototype of the EzHifz prototype that can assist in motivating students in memorizing the Quran.

EzHifz prototype developed that represents a model of multimedia representation learning can assist to memorize the Quran and thus motivate students to memorize the Quran. This evaluation form is intended for content validation by an expert for the above-mentioned study. It aims to evaluate the content of the prototype and identify any mistakes or weaknesses for further improvement. This evaluation is focused on the aspects of usability and motivation in representing the model of Quran Memorization Techniques based on the VARK Learning Style.

Instruction: The expert is required to mark (√) in the content validity section and give comments in the remarks section provided (if any). Experts should also provide an overall review and give recommendations for improvement. Furthermore, the expert should validate the design of the instrument, and whether the design is appropriate and applicable to the study.

Thank you very much for your time and kind assistance. Your kind cooperation is very much appreciated.

Nor Musliza Mustafa (GS4171538)
Faculty of Science and Technology, Universiti Sains Islam Malaysia
H/p: 012-6641184

No.	Items	Yes	No	Remarks
B1	LEARNABILITY			
1.	The 'Segmentation' technique in words, pictures, audio, and video makes memorization easier.			
2.	The 'Keyword' technique on visual maps helps users to arrange and connect in Quran memorization.			
3.	The 'movement' techniques help students to understand the verses that are memorized through the pictures of body motions and hand gestures.			
4.	The 'segmentation' technique of the Quran verse makes it easier for students to memorize verses and translations of the Quran.			
5.	The 'open and close' technique of memorizing verses helps students to memorize the Quran verses and translations.			
6.	The 'color association' technique in the picture makes it easier for students to memorize the Quran verses and translations.			
7.	The 'keyword' technique on the visual map helps the process of memorizing Quran verses and translations.			
8.	The 'zooming' technique in one picture makes it easier for students to remember the Quran verses and translations.			
9.	The 'repetition' technique in the EzHifz application helps the student to memorize Quran verses and translations.			
10.	The 'pointer and highlight' technique approach in various learning styles in the EzHifz application contributes to the user's focus and motivation.			
B2	USER SATISFACTION			
1.	EzHifz application provides a memorization technique for memorizing the Quran verse and translations.			
2.	EzHifz application helps visual students memorize Quran verses through pictures.			
3.	Users can practice memorizing self-study in the EzHifz application.			
4.	EzHifz application provides a new kinesthetic learning style environment to memorize the signs using the gestures model.			
5.	Users are easy and fun to follow the learning based on visual, auditory, reading, and kinesthetics in the EzHifz application.			

B3	ATTENTION			
1.	The multimedia presentation with synchronized elements draws attention to learning.			
2.	The various learning styles in the EzHifz application motivate the learner.			
3.	The size and type of words are interesting.			
4.	The color of the pictures is appropriate and interesting.			
5.	Readable words correspond to the target.			
6.	The use of pictures of body motion and hand gestures is interesting.			
7.	The use of color association is interesting.			
8.	Audio recitation is appropriate and interesting.			
B4	RELEVANCE			
1.	The content of the EzHifz application meets the syllabus of learning Quran memorization courses.			
2.	The content of the EzHifz application is arranged regularly.			
3.	The content EzHifz application helps the students to practice their Quran memorization skills.			
4.	The multimedia presentation of content in the EzHifz application is organized in order.			
5.	The multimedia presentation of content in the EzHifz application is easy for students to understand during a lecture class.			
6.	Content delivery according to different categories of VARK learning style students.			
7.	The content delivery is based on students' different VARK learning styles in memorizing the Quran.			
B5	CONFIDENCE			
1.	EzHifz application is free from the error in the words of the Quran verses and the translation of Surah Al-Insan.			
2.	EzHifz application is free from the error of audio of the Quran verse and translation from Surah Al-Insan.			
3.	EzHifz application is free of error in the pictures and the translation of Surah Al-Insan.			
4.	EzHifz application is free from the error of pictures of body motion and hand gestures in the Quran verses and the translation from Surah Al-Insan.			
5.	The consistent presentation style of the EzHifz application helps users understand.			
B6	SATISFACTION			

Appendix 15: List of Modules in EzHifz Prototype

Memorization Modules

Purposes



Visual map



VARK memorization

Visual map sub-module interface used to provide a keyword for every 31 verses of *surah Al-Insan*.

- To provide a selection of preferred VARK learning style modes of verse in each interface developed.

Performance Modules

Purposes

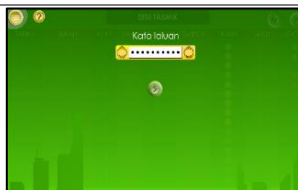


Performance Report

- To show the performance of the student each verse includes the date, surah number, verse, VARK model, number of repetitions, duration time, and performance status (Maqbool, Jayde-, Mumtaz).

Tasmik Modules

Purposes



Password Log-in



Tasmik Session

- To provide access to the tasmik session using password access for the teacher only.

- To provide the teacher with a key in the grades of student performance (A (Mumtaz-green), B (Jayde-blue), C, D, or E (Maqbool-red)).

Profile Modules

Purposes



Self-Profile

To provide entry information of student name, age, gender, contact no, email, category (admin, teacher, student), and class name.

Information Modules



Info- main interface

Purposes

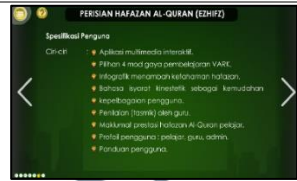
-To provide information about the EzHifz application: an overview of the EzHifz application, user specification, four types of VARK learning modes used, and grades scale.



Overview



LS - Visual map



User Spec - Features



User spec- usage



Learning style - VARK



User Spec - Grade

Help Modules



Help – manual

Purposes

- To provide a guideline for the user to use the EzHifz application which contains a topic of the splash screen, main menu, visual map, ta'awuz, basmalah, VARK memorization, VA style mode, KA style mode, RA style mode, profile, performance, and tasmik.



Help - menu list



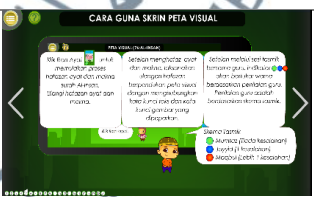
Help -splash



Help-main menu



Help-visual map



Help-visual map



Help-Taa'wuz screen



Help-Basmalah screen



Help-How to use Taa'wuz & Basmalah



VARC memorization



Help-How to use the VARK memorization screen

VA modes

Help-How to use VA modes



Help-KA modes

How to use KA modes

RA modes



Help-How to use RA modes

Help-Self profile screen

Help-Performance report screen



Tasmik - Password

Tasmik -Setting Grade

Help-How to use Tasmik session screen 1

Appendix 16: List of Publications

Nor Musliza Mustafa, Zulkifly Mohd Zaki, Khairul Anuar Mohamad, Mokmin Basri, Sedek Ariffin. 2021. Development and Alpha Testing of EzHifz Application: Quran Memorization Tool, *Advances in Human-Computer Interaction*, Article ID 5567001,

Nor Musliza Mustafa, Zulkifly Mohd Zaki, Khairul Anuar Mohamad, Mokmin Basri dan Sedek Ariffin (2019, September). The Design of Quran Memorization Tool Using Low-Fidelity Prototype. In *Advancing Technology Industrialization Through Intelligent Software Methodologies, Tools and Techniques: Proceedings of the 18th International Conference on New Trends in Intelligent Software Methodologies, Tools and Techniques (SoMeT_19)* (Vol. 318, p. 430). IOS Press, 24-25 September 2019. Kuching Sarawak.

Nor Musliza Mustafa, Zulkifly Mohd Zaki, Khairul Anuar Mohamad, Mokmin Basri dan Sedek Ariffin (2019, August). EzHifz: Quran Memorization Mobile Application. *World Conference and Exhibition On Social Science and Technology (Melaka International Intellectual Exposition 2019 (Miiex2019))*, 6-8 August 2019. Universiti Teknologi MARA.

Certificate of Appreciation: Awards: Gold Award - Design.

Certificate of Appreciation: Awards: Best Award Design Category (Kasturi).

Nor Musliza Mustafa, Zulkifly Mohd Zaki, Khairul Anuar Mohamad, Mokmin Basri dan Sedek Ariffin (2018, February). Kaedah Hafalan Quran Berasaskan Kecenderungan Gaya Pembelajaran VARK: Seminar Antarbangsa Islam dan Sains (SAIS) 2018, 8 February 2018. Universiti Sains Islam Malaysia.