

PERSEPSI MURID MENGENAI APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN KESANNYA TERHADAP MOTIVASI

Nor Fatini Aqilah Mohamad Soad¹ & Hakim Zainal²
Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia
p114216@siswa.ukm.edu.my¹ & haza@ukm.edu.my²

ABSTRACT

Quizizz is an application that is widely used especially in the field of education. This application is widely used in learning Malay, English and Chemistry subjects. However, research on the Arabic language is still lacking. Therefore, in this study, the researcher wanted to survey students' perceptions about the application of Quizizz in Arabic learning and its effect on student motivation. This study uses a quantitative design by distributing online questionnaire instruments to students. A study sample of 30 students were randomly selected from Form 1 from 3 classes in a secondary school in Banting. Data were also analyzed by descriptive statistics using SPSS 25. The results of the study found that Quizizz is one of the latest applications that make the learning process easier to learn language and able to make students more motivated to use Quizizz in learning. In fact, the majority of 14 students (46.7%) strongly agree that the Quizizz application is able to increase students' enthusiasm in learning Arabic. Therefore, the use of this Quizizz application has become an effective learning tool to improve student achievement in learning Arabic. As a suggestion for further research, the study on the use of Quizizz can be reviewed from the point of view of teachers on their teaching using this application at the school level.

Keywords: Arabic Learning, Education, Game, Quizizz Application, Student Motivation.

ABSTRAK

Quizizz merupakan satu aplikasi yang digunakan secara meluas terutamanya dalam bidang pendidikan. Aplikasi ini banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Melayu, bahasa Inggeris dan mata pelajaran Kimia. Walau bagaimanapun, kajian mengenai bahasa Arab masih kurang dijalankan. Oleh itu, dalam kajian ini, pengkaji ingin meninjau persepsi murid mengenai aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab dan kesannya terhadap motivasi murid. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif dengan mengedarkan instrumen soal selidik kepada murid secara atas talian. Sampel kajian seramai 30 orang murid telah dipilih secara rawak daripada Tingkatan 1 dari 3 buah kelas di sekolah menengah di Banting. Data juga telah dianalisis secara statistik deskriptif menggunakan SPSS 25. Hasil kajian mendapati majoriti 14 orang murid (46.7%) masing-masing sangat setuju bahawa aplikasi Quizizz berupaya meningkatkan semangat murid dalam mempelajari bahasa Arab. Ini menunjukkan Quizizz adalah antara aplikasi terkini yang menjadikan proses pembelajaran lebih mudah untuk mempelajari bahasa serta berupaya menjadikan pelajar lebih termotivasi untuk menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. Oleh itu, penggunaan aplikasi Quizizz ini telah menjadi alat pembelajaran yang berkesan untuk meningkatkan pencapaian murid dalam pembelajaran bahasa Arab. Sebagai kajian lanjutan, dicadangkan kajian mengenai penggunaan Quizizz ini dapat ditinjau daripada sudut pandangan guru mengenai pengajaran mereka menggunakan aplikasi ini di peringkat sekolah.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Pendidikan, Permainan, Aplikasi Quizizz, Motivasi Murid.

PENGENALAN

Quizizz adalah satu aplikasi pembelajaran dalam talian yang digunakan secara meluas dalam kalangan murid. Ia digunakan sebagai langkah penambahbaikan untuk menyokong proses pembelajaran dalam kualiti pendidikan (Chew Le Yee & Suziyani Mohamed, 2021). Penggunaan aplikasi Quizizz ini sangat penting kepada murid, guru dan ibu bapa untuk pengajaran dan pembelajaran tidak kira sama ada di dalam atau di luar bilik darjah. Hal ini kerana penggunaan aplikasi ini dapat mewujudkan rasa seronok dalam diri murid seterusnya dapat meningkatkan minat murid dalam menguasai sesuatu ilmu. Penggunaan kaedah ini menunjukkan gaya dan kaedah pembelajaran perlu disesuaikan dengan kaedah pembelajaran masa kini. Oleh itu dalam kajian ini, pengkaji ingin meninjau tahap persepsi murid terhadap aplikasi Quizizz terutamanya dalam pembelajaran bahasa Arab.

PERNYATAAN MASALAH

Pembelajaran bahasa Arab sering menjadi permasalahan terutamanya dalam kalangan murid sekolah rendah, menengah dan universiti (Zainul Rijal Abdul Razak et al., 2020). Antara isu yang menjadi permasalahan ialah bahasa Arab sering dianggap subjek yang berat dan susah dalam kalangan murid. Kenyataan ini disokong oleh Siti Rohani Jasni et al. (2020) bahawa kebanyakan murid merasakan bahasa Arab adalah subjek yang kurang “menyeronokkan”. Hal ini menyebabkan murid kurang bermotivasi untuk menyertai aktiviti pembelajaran secara aktif. Di tambah dengan situasi pembelajaran di abad-21, sedikit sebanyak mempengaruhi penglibatan pelajar dalam aktiviti pembelajaran khususnya bahasa Arab. Justeru, kaedah pembelajaran yang baru perlu seiring dengan corak pendidikan yang boleh menyokong pembelajaran pada masa kini (Abdul Razif bin Zaini et al., 2017).

Selain itu, isu kaedah pengajaran guru bahasa Arab. Menurut Siti Rohani Jasni et al., (2020), teknik pengajaran guru yang bersifat sehalu menjadi kurang relevan pada masa kini. Guru lebih memfokuskan buku teks semata-mata tanpa memberi perhatian terhadap minat murid menyebabkan suasana pembelajaran agak membosankan. Keadaan ini menyebabkan pengajaran dan pembelajaran kurang menarik dan berkesan. Kajian mendapati kaedah pengajaran guru yang kurang tepat menyebabkan murid gagal menguasai mata pelajaran bahasa Arab dengan berkesan. Masalah ini berlaku kerana guru-guru kurang persediaan membangunkan pengajaran yang berkonsepkan penggunaan teknologi. Buktinya menurut Thomas Mason Lim & Melor Md Yunus (2021), penggunaan komputer menambahkan minat murid terhadap pengajaran guru. Oleh itu, kegagalan dalam pemilihan kaedah pengajaran yang menarik dan pelbagai antara sebab pengajaran bahasa Arab kurang berkesan (Abdul Razif bin Zaini et al., 2017).

Salah satu pendekatan yang menjadikan kaedah pembelajaran itu lebih menarik adalah dengan mengoptimumkan penggunaan teknologi. Hal ini kerana penggunaan teknologi dapat memberikan kepelbagaian kepada pendidik, baik dalam proses pengajaran mahupun penilaian dalam pembelajaran (Sarah Alia Mohamed Faisal & Nor Hafizah Adnan, 2021). Murid juga lebih mudah berinteraksi menggunakan medium yang interaktif dan inovatif berbanding komunikasi formal yang dilakukan dalam kelas (Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid, 2017). Antara lain untuk meningkatkan kepuasan murid dalam bahasa Arab ialah dengan menggunakan pendekatan permainan Quizizz (Suo Yan Mei et al., 2019). Dengan mengaplikasikan kaedah permainan dalam pembelajaran, ia adalah proses yang dapat mendorong penglibatan dan penyertaan murid dalam pembelajaran bahasa Arab.

Justeru, pengkaji mengambil pendekatan dengan meninjau pandangan murid iaitu mengintegrasikan pembelajaran bahasa dengan menambahkan aplikasi permainan dalam pembelajaran Quizizz. Seperti kajian-kajian lepas, aplikasi ini dikatakan berkesan dan memberi impak dalam pembelajaran bahasa Melayu (Amirul Mukminin Mohamad, 2020), kimia (Harefa et al., 2020) dan bahasa asing yang lain seperti bahasa Inggeris (Jannah et al., 2020). Ini menunjukkan kajian menggunakan Quizizz ini banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa lain. Namun dalam konteks bahasa Arab di Malaysia, kajian menggunakan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab masih kurang dijalankan terutamanya di peringkat sekolah bagi mendapat gambaran perspektif murid mengenai aplikasi Quizizz.

OBJEKTIF KAJIAN

Antara objektif kajian ialah:

1. Mengenal pasti persepsi murid terhadap aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab.
2. Menganalisis kesan penggunaan Quizizz terhadap motivasi murid.

PERSOALAN KAJIAN

Persoalan kajian yang akan dijawab oleh kajian ini ialah:

1. Apakah persepsi murid terhadap aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab?
2. Bagaimanakah kesan penggunaan Quizizz terhadap motivasi murid?

APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIUM PEMBELAJARAN

Dunia pendidikan kini mengalami perubahan terutamanya dari segi kaedah pengajaran. Guru perlu menggunakan aplikasi teknologi sebagai sumber pembelajaran mudah alih, dan pembelajaran berasaskan permainan untuk memaksimumkan kesan pengajaran dan pembelajaran murid. Pembelajaran bahasa kedua ini lebih menarik dengan penggunaan teknologi yang semakin meluas digunakan dalam pendidikan. Tujuan memasukkan kaedah permainan ke dalam pendidikan adalah untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, menyeronokkan dan berkesan untuk para murid (Suo Yan Mei et al., 2019). Oleh itu, teknologi ini perlu diterapkan ke dalam pendidikan untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran seperti penggunaan aplikasi Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu alat pendidikan dalam talian yang berkonsepkan permainan. Menurut Zhao (2019), Quizizz merupakan aplikasi permainan yang mudah diakses melalui pelbagai peranti seperti komputer riba, tablet mahupun telefon pintar. Murid boleh mendaftar untuk mendapatkan akaun percuma di platform Quizizz yang membolehkan mereka mengakses kepada pelbagai soalan kuiz yang tersedia untuk digunakan. Bukan hanya itu, murid juga boleh membangunkan set soalan mereka sendiri. Semasa membuat kuiz, pengguna perlu memberikan tajuk kuiz, gambar dan juga membuat penetapan sama ada ia untuk kegunaan peribadi atau umum. Kemudian, kuiz tersebut disimpan dan kemudian boleh diperolehi dengan mengakses internet.

Di samping itu, keberkesanan alat permainan sebagai sistem tindak balas murid ini dapat difahami melalui model pembelajaran berasaskan permainan digital input-proses-output (Yunus & Hua, 2021). Pendekatan pembelajaran ini menekankan murid mengikuti, memahami, membina dan mengukuhkan isi pembelajaran baharu berdasarkan pengetahuan sedia ada murid. Secara tidak

langsung, murid meneroka ilmu baharu dengan melibatkan diri dalam pembelajaran di samping menunjukkan motivasi yang berterusan dalam permainan untuk mencapai pembelajaran berkesan.

Terdapat beberapa kajian lepas mengenai aplikasi Quizizz dalam pendidikan bahasa asing dan keputusan menunjukkan hasil yang positif. Hasil kajian yang dijalankan oleh Zuhriyah & Pratolo (2020) berkaitan tinjauan pandangan murid tentang penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran dalam kelas bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua mendapati bahawa murid seronok menggunakan Quizizz. Kajian ini juga mendapati terdapat unsur-unsur yang menyeronokkan serta berupaya membantu murid menumpukan perhatian mereka semasa pembelajaran bahasa di dalam kelas (Zuhriyah & Pratolo, 2020).

Selain itu, kajian Harefa et al. (2020) mengenai persepsi dan minat murid terhadap mata pelajaran Kimia mengukuhkan lagi dapatan kajian. Hasil kajian mendapati 76.32% murid bersetuju bahawa aplikasi Quizizz ini sangat menarik, 50% murid berpendapat aplikasi Quizizz mudah digunakan, 86.84% murid berpendapat aplikasi Quizizz mendorong mereka untuk bersaing secara sihat, dan 44.74% murid berpendapat aplikasi Quizizz boleh digunakan secara praktikal. Justeru, kajian Harefa et al. (2020) ini boleh dibuat kesimpulan bahawa murid mempunyai persepsi yang baik terhadap aplikasi Quizizz yang disertai dengan peningkatan minat belajar yang nyata.

Tambahan pula, kenyataan kajian lepas turut disokong oleh kajian perbandingan yang dilakukan oleh kajian Basuki et al. (2019). Kajian beliau telah membandingkan perspektif murid terhadap dua kuiz pendidikan bahasa Inggeris dalam talian, iaitu Kahoot! dan Quizizz. Dapatan kajian beliau menunjukkan bahawa majoriti kebanyakan murid percaya bahawa Quizizz merupakan kuiz pembelajaran dalam talian yang lebih baik daripada Kahoot. Kahoot lebih kepada pendidik di mana soalan dan jawapannya berada di peranti pemilik manakala Quizizz adalah berorientasikan murid di mana semua maklumat dapat dipaparkan di peranti mereka.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab pula, kaedah pembelajaran secara tradisional merupakan antara kaedah yang sering digunakan dalam pengajaran guru. Ia adalah kaedah pengajaran yang memerlukan murid menggunakan buku teks dan teknik salin dan hafalan semata-mata. Penggunaan kaedah pembelajaran ini kurang memberi kesan kepada murid terutamanya dari aspek motivasi. Dalam konteks ini, kaedah pembelajaran tradisional yang berpandukan penerangan guru semata-mata kurang menarik perhatian murid, di samping ia menyebabkan mereka kurang fokus dalam pembelajaran di kelas. Tambahan pula, jika pembelajaran berasaskan permainan digital adalah berunsur pasif juga akan memberikan makna yang kurang berkesan berbanding dengan gaya permainan yang aktif dalam menyediakan persiapan dan persediaan mental kepada murid-murid (Siti Rohani Jasni et al., 2020). Secara tidak langsung, murid tidak mengalami pembelajaran yang berkesan dan ia kemungkinan mengakibatkan pencapaian mereka dalam pelajaran akan terjejas. Hakikatnya, pelajar secara tidak langsung akan terlalu bergantung kepada penerangan guru.

Sehingga kini, kaedah pembelajaran bahasa Arab sedikit demi sedikit melalui perubahan dalam pendidikan. Kemunculan pelbagai jenis aplikasi baru yang setiap saat mengalami kemajuan membuatkan masyarakat ingin mengikuti perkembangan aplikasi dalam teknologi agar tidak ketinggalan seiring dengan perubahan teknologi yang ada. Umumnya, aplikasi yang dicipta dapat meringankan dan memudahkan murid dalam melakukan aktiviti seperti mencari bahan pembelajaran atas talian (Laksana, 2021). Menurut pandangan Zainuddin & Sahrir (2016),

pembelajaran bahasa Arab ini bukan sahaja tentang mengetahui perkataan-perkataan baharu tetapi murid juga perlu mengambil masa untuk menghafal dan mengingat perkataan tersebut dalam jangka panjang dengan kaedah yang kreatif. Menurut kajian Yunus & Hua (2021), beliau menjelaskan bahawa penggunaan alat permainan memainkan peranan dalam mengembangkan perbendaharaan kata. Kajian Darmawan et al. (2020) turut membuktikan bahawa penggunaan alat permainan berjaya mengekalkan ingatan murid dan meningkatkan kata kerja dalam kalangan murid sekolah rendah. Dengan kata lain, penyampaian kaedah pengajaran yang berkesan kepada murid melalui alat permainan dapat meningkatkan kemahiran berfikir dalam kalangan murid terhadap perkataan yang baru dipelajari.

Sebagai contohnya pada masa kini, kemunculan aplikasi Quizziz antara media yang boleh diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut Basuki et al. (2019), kreativiti murid akan meningkat dengan menambahkan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran. Murid yang diajar dengan aplikasi Quizziz mempunyai kreativiti yang lebih baik berbanding murid yang diajar dengan kaedah tradisional. Pengalaman pembelajaran murid boleh dibangunkan melalui penggunaan media Quizziz supaya murid dapat pengalaman belajar yang menyeronokkan di samping mempengaruhi pencapaian murid dalam pembelajaran (Zhao, 2019). Selain itu, Quizziz adalah alat pembelajaran yang mampu memupuk pembelajaran bahasa Arab dalam kalangan murid yang mempunyai masalah pembelajaran. Murid sering bermain permainan digital pada peranti elektronik mereka dengan matlamat mencapai skor yang lebih tinggi (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Oleh itu, aplikasi Quizziz ini sesuai untuk menarik minat mereka di samping penggunaan isyarat visual, format pertanyaan dan jawapan yang mudah dibaca boleh digunakan oleh murid dengan keperluan pembelajaran yang berbeza (Jannah et al., 2020). Sehubungan itu, gabungan penggunaan elemen teknologi dalam aplikasi permainan digital yang berbentuk sistem tindak balas murid merupakan salah satu tuntutan yang amat mendorong suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Chew Le Yee & Suziyani Mohamed, 2021).

Lantaran itu, guru-guru dewasa ini menggalakkan murid mereka terlibat dalam pembelajaran yang lebih mendalam menggunakan aplikasi abad ke-21 (Siti Rohani Jasni et al., 2020). Ia bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan murid terhadap penggunaan Quizziz dalam pembelajaran. Oleh itu dalam kajian ini, pengkaji ingin meninjau pandangan murid mengenai aplikasi Quizziz dalam pembelajaran bahasa Arab dan kesannya terhadap motivasi.

METODOLOGI

Kajian ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan murid mengenai penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran bahasa Arab. Kajian ini dijalankan di Maahad Ihya' al-Ahmadi di Banting. Pengkaji memilih sekolah ini sebagai lokasi kajian kerana faktor geografinya yang berhampiran dengan lokasi kediaman pengkaji yang memudahkan untuk melaksanakan kajian ini. Justeru, kerjasama daripada responden juga mudah diperolehi, menjimatkan masa dan juga tenaga. Selain itu, responden yang terlibat dalam kajian ini adalah seramai 30 orang murid sahaja yang terdiri daripada murid Tingkatan 1 dari kelas 1 Ibnu Sina, Ibnu Khaldun dan Ibnu Rusyd. Murid-murid yang dipilih menjadi responden kajian terdiri daripada murid yang mengambil bahasa Arab.

Kajian ini berbentuk kajian tinjauan yang menggunakan pendekatan deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah soal selidik. Soal selidik ini mengandungi 15 item yang diadaptasi daripada kajian lepas iaitu kajian Al Munawaroh (2021), M.S.Darmawan et al. (2020) & Zuhriyah & Pratolo (2020). Antaranya ialah lima item latar belakang responden, lima item

persepsi murid terhadap aplikasi Quizizz dan lima item kesan aplikasi Quizizz terhadap motivasi murid. Terdapat lima tahap skala likert yang digunakan bagi menunjukkan tahap pengetahuan terhadap penggunaan Quizizz sebagai kaedah pembelajaran di dalam kelas. Antara pilihan jawapan yang terdapat dalam skala likert ialah Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS). Data kemudiannya dianalisis dengan menggunakan perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) yang melibatkan statistik deskriptif iaitu kekerapan, peratus, min dan sisihan piawai. Pengkaji merujuk interpretasi yang digariskan oleh Oxford (1991) untuk menentukan tahap-tahap skor min yang diperoleh seperti di bawah:

Jadual 1.1: Penentuan tahap berdasarkan skor min

Skor Min	Tahap
3.68-5.00	Tinggi
2.34-3.67	Sederhana
1.00-2.33	Rendah

ANALISIS DAPATAN

Berdasarkan kepada soalan soal selidik yang diedarkan kepada murid, pengkaji dapat mengumpul data-data yang tepat dan memenuhi kehendak pengkaji. Setelah itu, data-data tersebut dianalisa dan dibincangkan mengikut kekerapan. Dapatan tersebut disusun mengikut urutan nombor soalan. Bahagian A, berkaitan latar belakang responden. Dapatan soal selidik Bahagian A adalah seperti dalam jadual berikut:

Jadual 1.3: Bahagian A: Ciri-ciri latar belakang responden

Bil.	Ciri-ciri	Kekerapan	Peratus (%)	
1	Jantina	Lelaki	11	36.7
		Perempuan	19	63.3
2	Minat belajar bahasa Arab	Ya	23	76.6
		Tidak	7	23.3
3	Tahap penguasaan bahasa Arab	Sangat Baik	6	20.0
		Baik	10	33.3
		Sederhana	14	46.7
		Lemah	0	0
		Sangat Lemah	0	0
4	Gred markah bahasa Arab yang lepas	Gred A	14	46.7
		Gred B	10	33.3
		Gred C	6	20.0
5	Sasaran markah bahasa Arab akan datang	Gred A	23	76.7
		Gred B	7	23.3

Berdasarkan analisis latar belakang responden, bilangan murid perempuan ialah 19 orang (63.3%) lebih daripada bilangan lelaki iaitu hanya 11 orang (36.7%) sahaja. Ini menunjukkan pengkaji memilih sampel kajian secara rawak sahaja. Selain itu, hasil tinjauan mendapati seramai 23 orang pelajar (76.6%) bersetuju bahawa mereka berminat untuk mempelajari bahasa Arab manakala terdapat 7 orang pelajar (23.3%) menjawab tidak berminat mempelajari bahasa Arab. Di samping itu, kajian juga mendapati majoriti murid seramai 14 orang (46.7%) mempunyai tahap penguasaan bahasa Arab yang sederhana. Terdapat 10 orang murid (33.3%) tahap penguasaan bahasa yang baik manakala hanya 6 orang murid (20.0%) sahaja mempunyai tahap penguasaan

bahasa Arab yang sangat baik. Tambahan pula, hasil soal selidik mendapati sebilangan besar murid mendapat markah cemerlang iaitu gred A dalam ujian lepas iaitu seramai 14 orang murid (46.7%). Bilangan murid yang mendapat gred B ialah 10 orang murid (33.3%) manakala selebihnya hanya mendapat gred C iaitu 6 orang sahaja (20%). Di samping itu, hasil soal selidik mendapati sebilangan besar murid ingin mendapat markah cemerlang iaitu gred A untuk ujian akan datang iaitu seramai 23 orang murid (76.7%) manakala hanya 7 orang murid (23.3%) sahaja yang ingin mendapat gred B untuk ujian bahasa Arab akan datang.

Terdapat 5 item soalan yang menggambarkan persepsi terhadap aplikasi Quizizz yang melibatkan 30 orang murid. Dapatan soal selidik Bahagian B adalah seperti dalam jadual berikut:

Jadual 1.4: Bahagian B: Persepsi murid terhadap aplikasi Quizizz

Item	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS	Min	Sisihan Piawai
B1	Quizizz mudah digunakan untuk peperiksaan dalam talian	0	0	0	30.0 (9)	70.0 (21)	4.70	.466
B2	Quizizz merupakan aplikasi permainan yang menarik	0	0	3.3 (1)	43.3 (13)	53.3 (16)	4.50	.572
B3	Quizizz merupakan medium pembelajaran yang menyeronokkan	0	0	3.3 (1)	40.0 (12)	56.7 (17)	4.53	.571
B4	Aplikasi Quizizz berkesan dan menjimatkan masa	0	0	0	36.7 (11)	63.3 (19)	4.63	.490
B5	Quizizz meningkatkan keupayaan pelajar untuk membaca soalan	0	0	3.3 (1)	30.0 (9)	66.7 (20)	4.63	.556

Berdasarkan item Bahagian B1, hasil kajian mendapati seramai 21 orang murid (70.0%) bersetuju bahawa Quizizz mudah digunakan untuk peperiksaan dalam talian. Selain itu, 9 orang murid (30.0%) menjawab setuju untuk pernyataan ini. Berdasarkan item B2, hasil mendapati majoriti murid iaitu seramai 16 orang (53.3%) bersetuju bahawa Quizizz merupakan aplikasi permainan yang menarik. Selain itu, seramai 13 orang murid (43.3%) sahaja setuju dan hanya seorang murid (3.3%) sahaja kurang setuju dengan pernyataan ini. Berdasarkan item B3, hasil mendapati seramai 17 orang murid (56.7%) bersetuju bahawa Quizizz merupakan medium pembelajaran yang menyeronokkan. Namun begitu, seramai 12 orang murid (40.0%) menjawab setuju dan hanya seorang murid (3.3%) kurang setuju dengan pernyataan ini. Berdasarkan item B4, hasil mendapati seramai 19 orang (63.3%) sangat setuju bahawa aplikasi Quizizz berkesan dan menjimatkan masa. Selain itu, seramai 11 orang murid (36.7%) menjawab setuju untuk pernyataan ini. Berdasarkan item B5, hasil mendapati seramai 20 orang murid (66.7%) bersetuju bahawa aplikasi Quizizz meningkatkan keupayaan murid untuk membaca soalan. Namun begitu, seramai 9 orang murid (30.0%) setuju dan hanya seorang murid (3.3%) kurang setuju dengan pernyataan ini.

Terdapat 5 item soalan yang menggambarkan kesan terhadap aplikasi Quizizz yang melibatkan 30 orang murid. Dapatan soal selidik Bahagian C adalah seperti dalam jadual berikut:

Jadual 1.5: Bahagian C: Kesan aplikasi Quizizz terhadap motivasi murid

Item	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS	Min	Sisihan Piawai
C1	Quizizz meningkatkan motivasi intrinsik dalam diri murid	0	0	0	43.3 (13)	56.7 (17)	4.56	.504
C2	Quizizz meningkatkan semangat murid dalam mempelajari bahasa Arab	0	0	6.7 (2)	46.7 (14)	46.7 (14)	4.40	.621
C3	Quizizz meningkatkan keyakinan murid untuk menjawab kuiz	0	0	3.3 (1)	53.3 (16)	43.3 (13)	4.40	.563
C4	Quizizz meningkatkan tumpuan murid dalam pembelajaran atas talian	0	0	0	36.7 (11)	63.3 (19)	4.63	.490
C5	Murid lebih termotivasi untuk mengulangkaji kesalahan dari setiap soalan Quizizz	0	0	0	33.3 (10)	66.7 (20)	4.66	.479

Berdasarkan item Bahagian C1, majoriti murid iaitu seramai 17 orang (56.7%) bersetuju bahawa Quizizz dapat meningkatkan motivasi intrinsik dalam diri murid manakala hanya 13 orang murid (43.3%) menjawab setuju untuk pernyataan ini. Berdasarkan item C2 pula, majoriti 14 orang murid (46.7%) masing-masing sangat setuju dan setuju bahawa Quizizz meningkatkan semangat murid dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu, terdapat hanya 2 orang murid (6.7%) kurang setuju untuk pernyataan ini. Berdasarkan item C3 pula, majoriti murid iaitu seramai 13 orang (43.3%) sangat setuju bahawa Quizizz meningkatkan keyakinan murid untuk menjawab kuiz. Selain itu, hanya terdapat 16 orang murid (53.3%) menjawab setuju manakala hanya terdapat seorang murid (3.3%) sahaja kurang setuju untuk pernyataan ini. Berdasarkan item C4, majoriti 19 orang murid (63.3%) sangat setuju Quizizz meningkatkan tumpuan murid dalam pembelajaran atas talian. Selain itu, hanya 11 orang murid (36.7%) menjawab setuju untuk pernyataan ini. Berdasarkan item C5, majoriti 20 orang murid (66.7%) sangat setuju bahawa mereka lebih termotivasi untuk mengulangkaji kesalahan dari setiap soalan Quizizz tetapi hanya 10 orang murid (33.3%) sahaja menjawab setuju untuk pernyataan ini.

PERBINCANGAN

Dapatan kajian secara keseluruhannya menunjukkan persepsi murid terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dan kesan penggunaan Quizizz terhadap motivasi murid dalam pembelajaran bahasa Arab berada pada tahap yang tinggi. Antaranya Quizizz mudah digunakan untuk peperiksaan dalam talian. Hal ini kerana penggunaan Quizizz ini sangat fleksibel dan mesra pengguna untuk digunakan. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian Darmawan et al. (2020) bahawa Quizizz sememangnya berkesan untuk pembelajaran bahasa Arab yang mana murid mempunyai peluang yang sama untuk belajar secara atas talian termasuk mampu untuk mengakses internet. Oleh itu, murid yang mempunyai masalah dalam mengakses internet tidak akan membuang banyak masa tanpa tujuan dan menggunakan masa menjawab kuiz dengan sebaiknya. Dengan Quizizz ini juga, Ini memberikan peluang yang sama rata kepada murid untuk aktif dalam proses pembelajaran kerana mereka mempunyai kebebasan untuk memilih bila dan di mana mereka ingin menyelesaikan kuiz yang diberikan oleh guru, sekali gus menjadikan Quizizz lebih sesuai untuk

murid (Harefa et al., 2020). Secara keseluruhan, majoriti murid bersetuju bahawa aplikasi ini mudah dan senang digunakan oleh semua lapisan masyarakat.

Selain itu, Quizizz merupakan aplikasi permainan yang menarik. Hal ini kerana ciri-ciri paparan yang menarik pada aplikasi ini dapat membantu murid menjawab soalan tanpa perlu bertanya kepada rakan. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian Amirul Mukminin Mohamad (2020) bahawa penggunaan Quizizz sebagai medium pembelajaran mendapat respon positif daripada murid kerana mereka menganggap ia menarik untuk digunakan. Kajian Suo Yan Mei et al., (2019) juga menyebut bahawa Quizizz antara aplikasi pembelajaran berasaskan permainan yang menyediakan latihan yang menarik dan menyeronokkan di dalam kelas. Ditambah pula ia boleh direka bentuk dalam format yang berbeza, seperti pilihan jawapan yang pelbagai dan sebagainya ditambah pula dengan konsep permainan Quizizz ini akan memaparkan jawapan disertai dengan muzik dan paparan gambar yang menarik. Oleh itu, Quizizz ini menarik minat murid untuk menggunakannya dalam pembelajaran bahasa Arab.

Di samping itu, Quizizz merupakan medium pembelajaran yang menyeronokkan. Hal ini kerana paparan imej yang menarik yang terdapat pada Quizizz memberi keseronokan pada murid jika dibandingkan dengan kaedah pembelajaran tradisional yang hanya memfokuskan pada penggunaan buku teks dan kaedah salin semata-mata. Dengan penambahan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab, secara tidak langsung aplikasi ini memudahkan murid untuk menguasai bahasa Arab dengan mudah dan cepat. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian Lim & Yunus (2021) kerana Quizizz lebih cepat membantu murid mengingat perkataan yang dipelajari di kelas. Hasil penggunaan Quizizz dalam pembelajaran membuktikan yang Quizizz secara tidak langsung mewujudkan persaingan dalam kalangan murid dan mendorong mereka untuk lebih berjaya dalam menguasai subjek bahasa Arab sebanyak mungkin.

Tambahan pula, Quizizz meningkatkan keupayaan murid untuk membaca soalan. Hal ini kerana perkataan Arab yang digunakan pada Quizizz mudah difahami dan mampu meningkatkan keupayaan murid untuk menguasainya. Kenyataan ini disokong oleh kajian Zuhriyah & Pratolo (2020) bahawa keupayaan murid untuk membaca akan meningkat melalui penggunaan Quizizz dan ditambah pula dengan keupayaan murid semasa mengambil ujian melalui Quizizz iaitu membaca dengan menggunakan kaedah skimming. Ia selaras dengan pendapat mereka juga bahawa penggunaan Quizizz menghasilkan pencapaian pemahaman bacaan yang lebih baik daripada strategi pembelajaran konvensional. Oleh itu, dengan membaca sekilas teks yang untuk memahami idea utama dan mengenal pasti struktur teks, murid secara tidak langsung dapat memahami persoalan yang diajukan dalam Quizizz.

Selain itu, aplikasi Quizizz menggalakkan semangat murid untuk mempelajari bahasa. Hal ini kerana Quizizz memberi kepuasan kepada diri murid semasa menggunakan aplikasi ini. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian Al Munawaroh (2021) bahawa Quizizz berkesan dalam membantu murid untuk menguatkan daya ingatan mereka. Hal ini menyebabkan murid berupaya untuk mengingat perkataan bahasa Arab dengan lebih baik dan membuktikan bahawa Quizizz berkesan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Di samping itu, Quizizz meningkatkan keyakinan murid untuk menjawab kuiz kerana Quizizz menjadikan murid lebih yakin tentang keputusan yang dipaparkan. Kenyataan ini turut disokong oleh kajian Dewi & Astuti (2021) bahawa murid lebih yakin apabila mereka menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian yang mana selepas menjawab semua soalan kuiz,

gambar atau objek akan muncul untuk memberitahu sama ada jawapan itu benar atau salah. Murid dibenarkan menukar nama mereka kepada tanpa nama. Ia bertujuan untuk mewujudkan situasi yang menyeronokkan dan menjangkakan kebimbangan murid apabila mereka melakukan penilaian. Dengan adanya penilaian Quizizz, ia boleh menghasilkan psikologi positif yang berguna untuk menggalakkan keyakinan mereka dan meminimumkan kebimbangan mereka. Justeru, murid menjadi lebih yakin menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian dalam pembelajaran bahasa Arab.

Tambahan pula, Quizizz meningkatkan motivasi intrinsik dalam diri murid. Dalam proses pembelajaran, motivasi memainkan peranan yang besar. Tanpa motivasi, murid tidak akan melihat sebab mengapa mereka perlu mempelajari bahasa Arab. Kenyataan ini selari dengan kajian Lim & Yunus (2021) bahawa motivasi mewujudkan persepsi yang positif yang mana murid akan lebih bersedia menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. Hal ini lebih menarik lagi apabila murid menggunakan Quizizz dalam persekitaran yang menyeronokkan, selesa dan kondusif dengan sedikit persaingan. Apatah lagi generasi sekarang adalah generasi yang sangat terbiasa dengan persekitaran permainan. Oleh yang demikian, pembelajaran menggunakan kaedah terkini dapat memastikan murid belajar dengan berkesan tidak kira di mana mereka berada, sama ada di bandar atau luar bandar. Oleh itu, kajian ini bersetuju bahawa Quizizz adalah alat yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, kerana ia mampu memotivasikan murid untuk mempelajari dan menguasai bahasa asing.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, kajian mendapati majoriti sebilangan murid memberikan persepsi yang positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab. Dapatan juga menunjukkan aplikasi Quizizz berkesan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (P&P) seterusnya dapat meningkatkan tahap motivasi murid kerana mereka sangat berkeinginan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran bahasa. Murid melihat Quizizz sebagai platform yang berkesan, boleh dilaksanakan, mudah digunakan dan memotivasikan diri mereka, sekali gus menjadikannya platform pembelajaran dalam talian yang mampu memudahkan pembelajaran pelajar. Sifat Quizizz membantu mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan tidak dapat dinafikan, ini akan mempengaruhi prestasi murid di sekolah, di mana mereka akan lebih bermotivasi untuk belajar dan menjadi lebih baik daripada rakan sebaya mereka.

Namun begitu, penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran memerlukan komitmen yang tinggi antara guru-guru dan murid-murid supaya pembelajaran ini memberi kesan kepada kedua-dua pihak. Oleh itu, guru mata pelajaran terutamanya mestilah memainkan peranan dalam memastikan kesemua murid berkemahiran menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran yang akan datang. Sebagai kajian lanjutan, dicadangkan kajian mengenai penggunaan Quizizz dapat ditinjau pula daripada sudut pandangan guru mengenai pengajaran mereka menggunakan aplikasi ini di peringkat sekolah.

RUJUKAN

Abdul Razif bin Zaini, Muhammad Redzaudin Ghazali, Mohd Rufian Ismail, Noorshamsinar Zakaria, Hasmadi Hamdan, & Mohamad Rushdan Hj. Azizan. (2017). *Permasalahan dalam Pengajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Persidangan Antarabangsa Sains Sosial & Kemanusiaan (PASAK), April 2017, 1–8.

- Al Munawaroh, N. T. (2021). *The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning*. ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab, 4(1), 29–46. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v4i1.31258>.
- Amirul Mukminin Mohamad. (2020). *Quizizz sebagai E-Penilaian Norma Baharu terhadap Penutur Antarabangsa dalam Kursus Bahasa Melayu*. PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature, 11, 80–92. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/PENDETA/article/view/4413>.
- Basuki, Y., Nurmala Hidayati, Y., PGRI Trenggalek, S., Supriyadi, J., Bhakti Wiyata Kediri, I., & Wachid Hasyim, J. K. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- Chew Le Yee, & Suziyani Mohamed. (2021). *Kemahiran Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pembelajaran di Prasekolah (Teacher's Skill in Integrating Information and Communications Technology in Preschool Learning)*. 3(2), 44–53. <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpc>.
- Dewi, N. N., & Astuti, I. W. (2021). *EFL Students' Perspective on the Use of Quizizz as Online Learning Media During COVID-19 Pandemic*. Journal Studies in Learning and Teaching, 2(2), 59–68.
- Harefa, N., Sinaga, M., & Silaban, S. (2020). *Students perception and interest on chemistry: Learning evaluation integrated quizziz media*. Jurnal Pendidikan Kimia, 12(3), 143–150. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i3.21163>.
- Hoey, M. (1991). *Patterns of Lexis in Text*. Oxford University Press.
- Jannah, N. A., Supiani, & Perdana, I. (2020). *The Efl Students' Perceptions of Using Quizizz in Doing Online English Test At High School*. International Conference on Social Sciences & Humanity, Economics and Politics, 2020(2003), 128–130. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/PIUOK/article/view/3992>.
- Laksana, S. D. (2021). *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTep) Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Education Technology The 21 st Century*. Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTep), 1(1), 14–22.
- M.S.Darmawan, F.Daeni, & P.Listiaji. (2020). *The Use of Quizizz As an Online Assessment Application for Science Learning in the Pandemic Era*. Unnes Science Education Journal, 9(3), 144–150.
- Rohaila Mohamed Rosly, & Fariza Khalid. (2017). *Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*. Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan, 144–154.
- Sarah Alia Mohamed Faisal, & Nor Hafizah Adnan. (2021). *Tahap Kesiapan dan Penerimaan Guru dalam Mempraktikkan Penggunaan Teknologi Digital IR 4.0 Sebagai Bahan Bantu Mengajar dalam Pendidikan Rendah*. International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education, 1(3), 66–80.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani, & Hakim Zainal. (2020). *Impak Pendekatan Kreatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kosa Kata Arab*. BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences, 3(1), 10–21.
- Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, & Zalika Adam. (2019). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Journal of Social Science Education and Research, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>.
- Thomas Mason Lim, & Melor Md Yunus. (2021). *Teachers' Perception Towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review*. Sustainability (Switzerland), 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>.

- Yunus, C. C. A., & Hua, T. K. (2021). *Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz*. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.81.103.108>.
- Zainuddin, N., & Sahrir, M. S. (2016). *Multimedia Courseware for Teaching Arabic Vocabulary: Let's Learn from the Experts*. *Universal Journal of Educational Research*, 4(5), 1167–1172. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040529>.
- Zainul Rijal Abdul Razak, Rosni Samah, & Sulaiman Ismail. (2020). *Tahap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pelajar Universiti: Satu Kajian Korpus di Universiti Sains Islam Malaysia*. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 10(1), 71–80. <https://doi.org/10.15282/ijleal.v10.3544>.
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). *Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class*. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>.