

Minat dan Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pendidikan Islam

(Students' Interests and Motivation on the Use of Interactive Applications in Islamic Education)

Zur`ain binti Zaini^{1*}, Khadijah Abdul Razak²

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: diazurain@gmail.com

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.

Email: khadijah.razak@ukm.edu.my

CORRESPONDING AUTHOR (*):

Zur`ain binti Zaini
(diazurain@gmail.com)

KATA KUNCI:

Minat dan motivasi
Sekolah rendah
Aplikasi interaktif
Pendidikan Islam

KEYWORDS:

Interest and motivation
Interactive application
Islamic Education

CITATION:

Zur`ain Zaini & Khadijah Abdul Razak.
(2022). Minat dan Motivasi Murid Terhadap
Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam
Pendidikan Islam. *Malaysian Journal of
Social Sciences and Humanities (MJSSH)*,
7(3), e001372.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i3.1372>

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam. Selain itu, kajian ini juga melihat perbezaan tahap motivasi murid antara jantina terhadap penggunaan aplikasi interaktif Kahoot, Quizziz dan Wordwall dalam Pendidikan Islam. Kajian tinjauan ini dijalankan di daerah Tawau, Sabah. Peserta kajian terdiri daripada murid tahap 2 di sebuah sekolah rendah di daerah Tawau. Soal selidik digunakan sebagai instrumen untuk mengumpul data kajian. Data soal selidik ini dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 25 melibatkan analisis deskriptif dan inferensi. Dapatan kajian menunjukkan tahap minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam adalah tinggi. Tahap motivasi terhadap penggunaan aplikasi interaktif ini antara jantina juga tidak menunjukkan sebarang perbezaan. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberi gambaran kepada guru khususnya di daerah ini bahawa penggunaan aplikasi interaktif mampu menarik minat murid dan memberi motivasi kepada pelajar untuk belajar Pendidikan Islam terutamanya dalam musim pandemik ini.

ABSTRACT

This study was conducted to examine the interest and motivation of students towards the use of interactive applications in Islamic Education. In addition, this study also looked at the differences in the level of student motivation between genders in Islamic Education on the use of interactive applications. This study was conducted in the district of Tawau, Sabah and is a survey study. The respondents consisted of level 2 students in a primary school. Questionnaire was used to collect data. Data collected were analyzed using Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 25 software involving descriptive

and inferential analysis. Findings show that the level of interest and motivation of students is high. The level of motivation towards the use of this interactive application between males and females also did not show any difference. The results of this study are expected to give an idea to teachers that the use of interactive applications can attract and motivate students to learn Islamic Education, especially in this pandemic season.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini adalah salah satu daripada kajian yang menyiasat tentang penggunaan aplikasi interaktif untuk murid sekolah rendah terutamanya kawasan pedalaman yang mempunyai capaian internet. Kajian ini memberi gambaran kepada kita bahawa walaupun sesi PdP tidak dijalankan secara bersemuka, murid tetap berminat dan bermotivasi untuk belajar Pendidikan Islam secara maya apabila aplikasi interaktif ini digunakan.

1. Pengenalan

Pandemik Covid-19 merupakan suatu situasi yang sangat mencabar dan memberi kesan kepada banyak pihak termasuklah kepada pelaksanaan pendidikan. Jika dahulu guru dan murid belajar serta melakukan aktiviti secara bersemuka, namun pada zaman pandemik ini semuanya telah dan perlu berubah. Apabila pandemik Covid-19 ini berlaku, banyak platform dan aplikasi yang telah lama wujud mula diteroka oleh para guru. Tidak kurang juga banyak aplikasi-aplikasi baru telah diwujudkan yang mana secara umumnya berfokus untuk memudahkan para guru dan murid untuk menjalani sesi pembelajaran. Aplikasi-aplikasi pendidikan ini juga semakin mendapat tempat di hati para guru dan murid. Sebelum melalui zaman pandemik lagi, aplikasi-aplikasi pendidikan ini telah wujud namun semakin mendapat perhatian guru apabila berlaku pembelajaran dan pengajaran di rumah (PdPR).

Jika sebelum berlakunya pandemik Covid-19, antara kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berkesan dan berupaya menarik minat murid ialah kaedah permainan. Namun seperti kita semua ketahui, Covid-19 telah membataskan segalanya. Maka, untuk mengatasi masalah ini, kaedah permainan itu telah dibuat secara atas talian. Pembelajaran berasaskan permainan digital tentu lebih menyeronokkan dan meningkatkan minat dan motivasi murid untuk belajar. Pelbagai aplikasi interaktif telah diteroka oleh para pendidik seperti *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall*. Beberapa kajian telah menunjukkan bahawa aplikasi interaktif ini berupaya menjadikan PdP lebih menarik dan meningkatkan semangat murid untuk belajar. Kajian [Sharma dan Unger \(2016\)](#) telah menyatakan bahawa penggunaan aplikasi permainan digital dalam PdP berupaya merangsang murid untuk lebih bermotivasi dalam proses pembelajaran.

Pelbagai aspek dan cabaran yang perlu dihadapi oleh pelajar dalam proses menerima ilmu perlu diambil kira oleh guru. Aspek capaian internet, suasana kurang kondusif, teknologi guru dalam menggunakan teknologi digital, sikap pelajar ketika sesi pembelajaran dan kekurangan peranti elektronik perlu diambil kira dalam menyampaikan ilmu agar tiada murid yang tercicir ([Nurul Husna, 2021](#)). Guru juga harus bijak dalam menjalankan pembelajaran atas talian untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar tanpa ada pelajar yang tercicir. Namun begitu, walaupun pembelajaran dijalankan secara luar talian mahupun atas talian, masih terdapat masalah ketidakhadiran murid untuk PdPR.

Dapatan kajian oleh [Losius, Ahsly, Marcelus dan Nazaruis \(2020\)](#) menunjukkan hanya 24% guru yang menjalankan aktiviti pembelajaran secara atas talian seperti menggunakan *medium Google Classroom* atau *Google Meet*. Selain itu, sebanyak 59.3% guru melaksanakan pembelajaran secara dalam talian dan luar talian. Perkara ini berlaku kerana masalah internet guru dan pelajar yang kurang stabil serta beberapa perkara sampingan lain yang mendorong guru memberikan tugas secara luar talian. Kita maklum dengan situasi murid zaman sekarang yang lebih banyak menghabiskan masa dengan gajet dan pelbagai aplikasi, maka guru Pendidikan Islam khususnya perlu berubah ke arah yang lebih kreatif dalam menyampaikan ilmu dan pengetahuan. Selain menggunakan aplikasi yang membolehkan guru dan murid bersemuka di alam maya, guru juga boleh menggunakan aplikasi interaktif yang ternyata lebih menarik dan berbeza daripada pengajaran guru yang biasa.

Tambahan pula, desakan suasana pembelajaran secara PdPR juga menyebabkan guru kurang pengetahuan dalam mempraktikkan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21) dalam PdPR. Data daripada [Jabatan Pendidikan Negeri Sabah \(2021\)](#) untuk pelaporan PdPR menunjukkan hampir keseluruhan guru pedalaman dan luar bandar menjalankan pembelajaran secara luar talian. Jadi, untuk mengatasi masalah ini, aplikasi interaktif yang bersesuaian diperlukan kerana penggunaan aplikasi interaktif ini juga merupakan salah medium penyampaian PAK21. Bersesuaian dengan kehendak Kementerian Pendidikan untuk menerapkan PAK21 kepada murid, maka aplikasi ini sesuai untuk diteroka oleh para guru semasa menjalankan PdPR.

Sehubungan itu, kajian ini berhasrat untuk mengkaji minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* dalam Pendidikan Islam. Kajian ini juga adalah untuk melihat perbezaan tahap motivasi murid antara jantina terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam. Diharapkan kajian ini dapat memberi sedikit gambaran kepada guru Pendidikan Islam bahawa aplikasi interaktif ini dapat menarik minat murid untuk terus belajar, serta memberi motivasi kepada setiap murid untuk tetap belajar Pendidikan Islam walaupun hanya secara maya. Kajian ini juga diharapkan akan menjadi perintis kepada pengkaji lain untuk mengkaji tentang penggunaan aplikasi interaktif di pelbagai peringkat pendidikan dan di lain-lain lokasi.

2. Kajian Literatur

2.1. Aplikasi Pembelajaran Secara Atas Talian

Pembelajaran atas talian atau e-pembelajaran telah menjadi semakin popular dalam kalangan warga pendidikan di Malaysia sejak berlakunya pandemik Covid-19 ini. Menurut [Muhammad Sabiq \(2020\)](#), pembelajaran atas talian bermaksud pembelajaran menggunakan internet yang disokong dengan perkakasan digital seperti komputer riba atau telefon bimbit. [Parta Setiawan \(2020\)](#) pula mentakrifkan e-pembelajaran adalah sistem atau juga konsep pendidikan yang memanfaatkan suatu teknologi informasi dalam suatu proses belajar dan mengajar. Secara umumnya, e-pembelajaran adalah sebarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi kandungan, interaksi atau pemudahcaraan ([Wahyu & Yahya, 2006](#)). Kajian [Nor Aziah dan Mohd Taufik \(2016\)](#) telah mendapati bahawa kaedah pembelajaran secara digital iaitu dalam konteks ini kita fokus kepada

pembelajaran atas talian, berupaya mempercepat dan menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif.

Aplikasi *Quizziz* juga menarik untuk dikaji kerana mengikut [Mohammad Naquiuddin \(2020\)](#), *Quizziz* merupakan alat pembelajaran sendiri yang membolehkan pelajar meneroka pengetahuan dan keupayaan masing-masing. Jika diteliti daripada data yang penulis ini keluarkan, ternyata kedua-dua aplikasi ini mampu menarik minat murid untuk belajar. Daripada situlah pengkaji berpendapat, menarik sekiranya aplikasi interaktif ini dikaji keberkesananannya penggunaannya ke atas murid-murid. Sepanjang pembacaan pengkaji dalam mencari ulasan kepustakaan untuk tajuk ini, pengkaji melihat kebanyakan kajian yang telah dibuat hanya mengkaji aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz* tetapi sangat jarang mengkaji aplikasi *Wordwall*. Jadi, wajarlah pengkaji meletakkan tiga aplikasi interaktif ini iaitu *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* sebagai perkara yang ingin dikaji.

2.2. Minat dan motivasi murid menggunakan aplikasi interaktif

Beberapa kajian lepas telah menunjukkan keberkesanan penggunaan aplikasi interaktif ini dalam pelbagai aspek seperti kajian oleh beberapa pengkaji daripada dalam dan luar negara yang mendapati bahawa penggunaan aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar para pelajar. [Deskoni, Yuliana dan Edwin \(2019\)](#) serta [Serly dan Endra \(2019\)](#) mendapati berlaku peningkatan dalam motivasi pelajar selepas menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam pengajaran dan pembelajaran mereka. Berdasarkan dapatan kajian mereka, antara penyumbang kepada peningkatan motivasi itu ialah kerana pelajar lebih percaya kepada diri dalam menyiapkan kerja atau soalan yang diberikan oleh guru. Kajian daripada [Law dan Zamri \(2021\)](#) juga menyatakan bahawa aplikasi interaktif seperti *Kahoot* mampu memupuk motivasi dan penglibatan murid untuk menjawab soalan kuiz. Bukti kajian daripada [Bicen dan Kocayakun \(2018\)](#) juga mendapati reka bentuk *Kahoot* memberi impak positif dalam hasil pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan kajian-kajian lepas, penggunaan aplikasi interaktif ini juga mampu meningkatkan minat murid terhadap pelajarannya. Hal ini dilihat dalam kajian oleh [Faridah dan Afham \(2019\)](#) yang menjalankan kajian keberkesanan pembelajaran interaktif terhadap aplikasi *Kahoot*. Walaupun kajian ini merupakan kajian tindakan, namun dapatan kajian itu yang menarik minat pengkaji untuk turut mengkaji tahap minat murid dalam subjek Pendidikan Islam melalui penggunaan aplikasi interaktif ini. Dapatan kajian ini mendapati kesemua item untuk soalan minat pelajar terhadap pembelajaran interaktif berada pada tahap tinggi. Hal ini jelas menunjukkan kepada kita bahawa aplikasi interaktif seperti *Kahoot* ini mampu membuatkan murid minat untuk belajar. Selain itu, kajian daripada [Sri Wigati \(2019\)](#) juga telah menunjukkan bahawa penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran itu telah menimbulkan minat belajar para pelajar.

Kajian oleh [Muhammad Saiful, Shahrizal dan Muhammad Luqman \(2019\)](#) terhadap kesediaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Arab juga menunjukkan kebanyakan responden bersetuju bahawa aplikasi ini merupakan aplikasi yang mudah digunakan. Selain daripada bahasa Arab, terdapat juga kajian untuk mata pelajaran Pendidikan Islam oleh [Himatul, Noer dan Mukhammad Luqman \(2020\)](#) yang menulis tentang pengembangan media pembelajaran PAI dengan menggunakan Video Explanasi, *Pop Up* dan *Kahoot*. Kajian ini melihat kepada hubungan antara pembelajaran multimedia yang menarik dan efektifnya kepada pelajar. Dapatan

kajian ini telah menunjukkan bahawa pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan mampu menjadikan pelajar lebih efektif dengan penggunaan pembelajaran multimedia seperti *Kahoot*. Para pengkaji ini juga berharap satu kajian lanjutan dijalankan dengan mencari lagi media pembelajaran lain yang mampu memberi motivasi kepada pelajar. Perkara inilah salah satu sebab pengkaji menjalankan kajian ini dengan menggunakan tiga aplikasi interaktif iaitu *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall*.

Selain itu, penggunaan aplikasi interaktif *Quizziz* juga telah digunakan sebagai E-Penilaian Norma Baharu dalam kursus Bahasa Melayu. [Amirul \(2020\)](#) dalam kajiannya ini telah menyenaraikan beberapa ciri *Quizziz* yang menyumbang kepada keselesaan murid untuk menjawab soalan seperti ciri *Quizziz* yang lebih mengujakan dan menghiburkan. Penggunaan *Quizziz* sebagai medium untuk penilaian juga dikatakan menjadikan proses penilaian lebih bermakna dan menyeronokkan. Perkara ini pasti dapat memberi gambaran awal bahawa penggunaan *Quizziz* ini juga dapat menarik minat pelajar untuk belajar sesuatu subjek dan bukan sekadar untuk menjalankan penilaian. Kajian oleh [Fanny \(2020\)](#) dalam mengkaji penggunaan aplikasi interaktif *Wordwall* pula menunjukkan bahawa penggunaan *Wordwall* dalam proses pengajaran dan pembelajaran mampu memberi motivasi kepada pelajar untuk belajar dengan lebih gigih.

3. Metod Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kajian tinjauan. Kaedah tinjauan telah dilaksanakan bagi mengenal pasti tahap minat dan motivasi murid dalam Pendidikan Islam melalui penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall*. Selain itu, kaedah tinjauan ini digunakan untuk mengenal pasti perbezaan skor min motivasi murid dalam Pendidikan Islam antara jantina melalui penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall*. Populasi bagi kajian ini ialah murid tahap 2 di sebuah sekolah pedalaman di Pulau Sebatik, Tawau yang terdiri daripada 56 orang murid. Pemilihan sampel kajian adalah seramai 48 orang daripada jumlah populasi. Pemilihan sampel ini adalah berdasarkan penentuan saiz sampel yang dirujuk melalui jadual [Krejcie dan Morgan \(1970\)](#). Pengkaji telah memilih tahap dua kerana pengetahuan murid untuk membaca dan menjawab soalan adalah lebih baik berbanding tahap satu.

Kajian ini menggunakan borang soal selidik sebagai instrumen kajian bagi mengumpul dan mendapatkan data. Konstruk utama kajian ini ialah minat dan motivasi murid. Borang soal selidik ini berbentuk *Google Form* kerana dilihat lebih sesuai digunakan untuk musim pandemik Covid-19 ini. Soal selidik ini mengandungi dua bahagian iaitu Bahagian A dan Bahagian B. Bahagian A mengandungi 3 item soalan berkaitan dengan maklumat latar belakang atau demografi responden iaitu jantina, umur dan kelajuan internet. Pada bahagian B pula, soal selidik dipecahkan kepada dua konstruk yang meliputi minat dan motivasi dalam Pendidikan Islam melalui penggunaan aplikasi interaktif sepanjang PDPR berlangsung. Instrumen yang dibina telah diberikan kepada panel penilai instrumen. Item-item soalan telah diubah suai mengikut saranan daripada panel penilai. Setelah disemak dan disahkan barulah instrumen diedarkan kepada sampel kajian.

Penganalisan data pula dilakukan dengan melibatkan data berbentuk kuantitatif. Data yang diperolehi daripada soal selidik dianalisis melalui perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 25. Analisis deskriptif min digunakan untuk melihat tahap

minat dan motivasi murid terhadap aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* dalam Pendidikan Islam sepanjang PDPR berlangsung. Pengkaji melihat kepada tahap penggunaan aplikasi interaktif ini sama ada menunjukkan keputusan tahap minat dan motivasi yang tinggi, sederhana ataupun rendah. Interpretasi tahap skor min bagi tahap minat dan motivasi berdasarkan skala [Nur Hawa dan Ghazali \(2018\)](#) seperti dalam [Jadual 1](#).

Jadual 1: Interpretasi tahap skor min

Skor min	Interpretasi skor min
1.00 – 1.80	Sangat Rendah
1.81 – 2.60	Rendah
2.61 – 3.40	Sederhana
3.41 – 4.20	Tinggi
4.21 – 5.00	Sangat Tinggi

Sumber: [Nur Hawa dan Ghazali Darusalam \(2018\)](#)

Selain itu, ujian-t sampel bebas (*Independent One sample t-test*) pula digunakan untuk menjawab ataupun menganalisis data untuk objektif melihat perbezaan motivasi antara jantina lelaki dan perempuan. Bagi kajian ini, ujian-t ini digunakan kerana pengkaji ingin melihat perbezaan antara dua kelompok murid iaitu lelaki dan perempuan ke atas satu pemboleh ubah iaitu tahap motivasi murid.

4. Dapatan Kajian

4.1. Demografi Responden

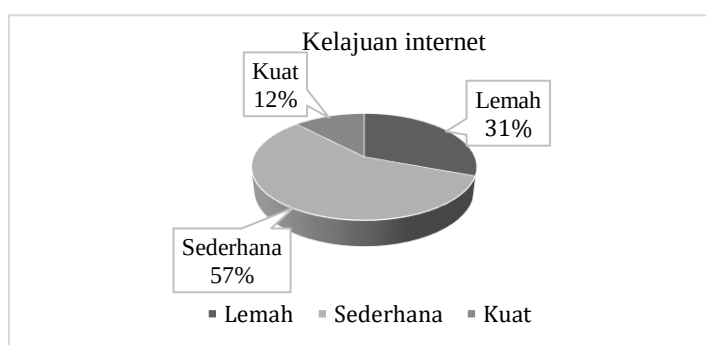
Responden kajian yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada 49 orang pelajar. Aspek-aspek yang diuraikan dalam profil responden adalah jantina, umur dan kelajuan internet di kawasan peranti digunakan. [Jadual 2](#) menunjukkan taburan responden mengikut jantina dan umur. Responden kajian ini merupakan murid-murid tahap dua. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dijalankan, pengkaji mendapati bahawa 49% responden adalah daripada jantina lelaki yang mewakili 24 orang dan 51% merupakan jantina perempuan iaitu sebanyak 25 orang. Dari segi umur pula, 30.6% adalah murid berumur 10 tahun, 36.7% murid berumur 11 tahun dan 32.7% murid berumur 12 tahun.

Jadual 2 Taburan responden mengikut jantina

Profil	Kumpulan	n=49	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	24	49.0
	Perempuan	25	51.0
Umur	10 tahun	15	30.6
	11 tahun	18	36.7
	12 tahun	16	32.7

[Rajah 1](#) pula memaparkan kelajuan internet responden. Peratus paling tinggi adalah pada tahap sederhana iaitu sebanyak 57.1%, kemudian lemah sebanyak 30.6% dan kuat sebanyak 12.2%.

Rajah 1: Taburan responden mengikut kelajuan internet semasa menggunakan peranti



4.2. Tahap Minat dan Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Interaktif Kahoot, Quizziz dan Wordwall Dalam Pendidikan Islam

Hasil dapatan dalam [Jadual 3](#) menunjukkan skor min minat murid (min = 4.15) dengan sisihan piawai 0.49. Skor min motivasi murid (min = 4.27) dengan sisihan piawai 0.51. Maka, secara keseluruhannya, skor min bagi kedua-dua pemboleh ubah berada pada tahap yang tinggi dan sangat tinggi.

Jadual 3: Tahap minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif

Pemboleh ubah	Skor Min	Sisihan Piawai
Minat murid	4.15	0.49
Motivasi murid	4.27	0.51

4.3. Perbezaan Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Interaktif Berdasarkan Jantina

[Jadual 4](#) menunjukkan dapatan Ujian t- sampel bebas bagi perbezaan motivasi murid berdasarkan jantina terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam. Dapatan menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap motivasi antara pelajar lelaki (min=4.18, sisihan piawai=0.58) dengan pelajar perempuan (min=4.37, sisihan piawai=0.43); ($t = -1.217$; $p > 0.05$). Hal ini menunjukkan motivasi murid lelaki dan perempuan adalah pada tahap yang sama. Maka, hipotesis nol gagal untuk ditolak. Ini menunjukkan tidak terdapat perbezaan antara jantina terhadap motivasi murid melalui penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall*.

Jadual 4: Ujian t- satu sampel tidak bersandar

Pemboleh ubah	Jantina	N	Min	Sisihan Piawai	Nilai-t	Tahap Signifikan
Motivasi murid	Lelaki	24	4.19	0.58	-1.217	0.23
	Perempuan	25	4.37	0.43		

4.4. Perbincangan

Keseluruhannya, kajian ini mendapati tahap minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* adalah pada tahap yang baik. Walaupun lebih daripada separuh murid menyatakan bahawa kelajuan internet mereka berada pada tahap sederhana namun perkara ini tidak mengganggu mereka

untuk menggunakan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Hal ini boleh dilihat pada tahap minat murid yang berada pada tahap tinggi manakala motivasi murid berada pada tahap yang sangat tinggi apabila aplikasi interaktif ini digunakan dalam Pendidikan Islam. Dapatan ini selari dengan kajian oleh [Mohammad Naquiuddin \(2020\)](#) yang mengkaji tentang aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz* dalam menarik minat murid untuk belajar.

Dapatan kajian ini juga selari dengan kajian oleh [Deskoni, Yuliana dan Edwin \(2019\)](#) serta [Serly dan Endra \(2019\)](#) yang menunjukkan motivasi murid meningkat semasa menggunakan aplikasi interaktif ini. Hal ini dapat dilihat pada item motivasi yang kebanyakan berada pada tahap tinggi dan sangat tinggi. Antara item motivasi yang menunjukkan min yang tinggi ialah pada item “murid berasa seronok apabila mereka mendapat markah yang tinggi semasa menggunakan aplikasi interaktif ini” dan “markah yang diperoleh itu mendorong mereka untuk melibatkan diri dalam aktiviti Pendidikan Islam”. Hal ini memberi gambaran kepada kita bahawa penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* mampu memberi impak positif kepada pembelajaran murid.

Perkara ini juga bertepatan dengan Teori Motivasi Herzberg yang mana teori ini menyatakan bahawa faktor dalaman dan luaran memainkan peranan penting dalam menentukan motivasi seseorang individu. Untuk kajian ini, pengkaji lebih berfokus kepada faktor intrinsik ataupun dalaman di mana faktor ini mampu memotivasikan seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan yang mana merangkumi kejayaan, penghargaan dan kemajuan dalam kehidupan. Item-item seperti murid berasa seronok apabila mendapat markah yang tinggi seterusnya markah yang mereka terima semasa menggunakan aplikasi interaktif itu mendorong mereka untuk lebih berusaha dan belajar Pendidikan Islam. Murid juga dikatakan bermotivasi dan mendapat dorongan dalam diri apabila kebanyakan mereka sangat bersetuju pada pernyataan “Markah yang diberikan selepas menjawab soalan dalam aplikasi interaktif menaikkan semangat saya untuk terus belajar”

Selain itu, dapatan kajian ini juga disokong oleh kajian daripada [Bicen dan Kocayakun \(2018\)](#) serta [Annasaii dan Mohd Aderi \(2020\)](#) yang menyatakan bahawa aplikasi *Kahoot* memberi impak positif dan kepuasan kepada pelajar apabila digunakan dalam sesi pembelajaran. Dapatan kajian ini juga mendapati kesemua item untuk soalan minat dan motivasi pelajar terhadap penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* berada pada tahap tinggi serta selari dengan dapatan kajian daripada [Faridah dan Afham \(2019\)](#). Hal ini sudah pasti memberi gambaran kepada kita bahawa murid menunjukkan minat dalam menggunakan aplikasi interaktif ini serta penggunaannya dalam PdPR juga mampu meningkatkan motivasi murid dalam Pendidikan Islam.

Di samping itu, dapatan juga menunjukkan kebanyakan responden bersetuju bahawa mereka seronok menggunakan aplikasi interaktif ini. Hal ini mungkin disebabkan kerana aplikasi ini mudah digunakan seperti dapatan daripada kajian [Muhammad Saiful, Shahrizal dan Muhammad Luqman \(2019\)](#) serta [Fanny \(2020\)](#) yang mendapati responden menyatakan bahawa aplikasi interaktif ini merupakan aplikasi yang mudah digunakan. Responden juga bersetuju bahawa aplikasi interaktif ini menarik perhatian mereka dan merupakan satu cara pembelajaran yang menghiburkan. Hal ini boleh dilihat pada item “Saya terhibur semasa menggunakan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* ini” yang menunjukkan min yang sangat tinggi. Perkara ini mungkin disebabkan oleh beberapa perkara seperti kajian oleh [Salmah et al. \(2020\)](#) yang telah

menyenaraikan beberapa perkara yang menjadikan kuiz *Kahoot* menarik dan meningkatkan minat pelajar. Pelajar berpendapat aplikasi *Kahoot* berfungsi seperti “game” yang menguji minda pelajar dan minat mereka juga meningkat kerana “ranking” atau kedudukan yang terdapat dalam aplikasi tersebut yang membolehkan mereka bersaing untuk mendapatkan markah tertinggi.

Selain itu, kajian juga mendapati tidak terdapat perbezaan dalam tahap motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* dalam Pendidikan Islam berdasarkan jantina. Perkara ini menunjukkan bahawa faktor jantina murid tidak membezakan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam. Dapatan ini selari dengan kajian oleh [Jublin, Saemah dan Shahlan \(2021\)](#) yang menyatakan bahawa tiada perbezaan dalam tahap motivasi murid menggunakan E-Pembelajaran. Perkara ini sedikit sebanyak memberikan maklumat kepada kita bahawa penggunaan aplikasi interaktif ini sesuai dan relevan digunakan kepada murid tanpa dipengaruhi oleh jantina. Sebagai rumusan, kita katakan bahawa faktor jantina tidak mempengaruhi motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam.

Implikasi kajian ini adalah memberi maklumat kepada kita bahawa murid berminat untuk menggunakan aplikasi interaktif ini walaupun mempunyai kekangan dalam capaian internet. Selain itu, kajian ini juga menunjukkan bahawa aplikasi interaktif yang mempunyai ciri seakan-akan aplikasi interaktif *Kahoot*, *Quizziz* dan *Wordwall* juga sesuai digunakan untuk sesi pembelajaran Pendidikan Islam cuma mungkin memerlukan kepada kajian lanjutan. Kajian ini juga diharapkan dapat memberi maklumat kepada guru untuk meningkatkan lagi penggunaan aplikasi interaktif ini kepada semua pelajar agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada pelajar khususnya di kawasan-kawasan pedalaman. Seterusnya, guru juga harus mempertingkatkan lagi pengetahuan dan kemahiran dalam penggunaan aplikasi interaktif ini dari semasa ke semasa agar dapat memenuhi tuntutan pendidikan zaman sekarang.

5. Kesimpulan

Kesimpulannya, tahap minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam berada pada tahap yang tinggi. Hal ini memberi gambaran kepada kita bahawa murid pada zaman ini berminat dengan penggunaan aplikasi interaktif ini dalam sesi pembelajaran mereka. Justeru, semua pihak terutamanya yang berada dalam bidang pendidikan harus sentiasa menambah ilmu dan bersedia dengan kemahiran-kemahiran dalam penggunaan aplikasi interaktif ini. Perkara ini sudah pasti dapat menyumbang kepada kebaikan dalam institusi pendidikan di negara kita.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada semua responden yang memberi kerjasama dan pihak yang terlibat dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interests*)

Penulis tidak mempunyai konflik kepentingan.

Rujukan

- Amirul Mukminin. (2020). Quizziz sebagai E-Penilaian Norma Baharu terhadap Penutur Antarabangsa dalam kursus Bahasa Melayu. *PENDETA Jurnal of Malay Language, Education and Literature*, Jld 2, 80-92.
- Annasaii Jamar & Mohd Aderi Che Noh. (2020). *Gamifikasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam*. Kertas Kerja Persidangan Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020), Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS), 10 November 2020.
- Bicen Huseyin & Kocakoyun Şenay. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 13(2), 72-93.
- Deskoni, Yuliana FH & Edwin Nurdiansyah. (2019). Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Utilitas*, 5(2), 30-37.
- Fanny Mestyana Putri. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di Min 2 Kota Tangerang Selatan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Faridah Che In & Afham Zulhusni Ahmad. (2019). Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot: Satu Kajian Tindakan Terhadap Kursus Principles of Marketing. *Online Journal for TVET Practitioners*, 4(1), 1-11.
- Himatul Ulya, Noer Hidayatul Laily & Mukhammad Luqman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Video Explansi, *Pop Up dan Kahoot*. *Journal of Islamic Religious Education*, 4(1), 39-48.
- Jabatan Pendidikan Negeri Sabah. (2021). Pelaporan PdPR JPN.
- Jublin Nanang, Saemah Rahman & Shahlan Surat. (2021). Motivasi Menggunakan E Pembelajaran dan Pencapaian Sejarah dalam Kalangan Pelajar Tingkatan 4. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 454-464.
- Krejcie, V. R., & Morgan, W. D. (1970). *Determining Sample Size for Research Activities, Educational and Physiological Measurement*, (30), Duluth: University of Minnesota.
- Law, Y. Y., & Zamri Mahamod. (2021). Keberkesanan Kahoot Terhadap Pencapaian Murid Sekolah Rendah dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 91-101.
- Losius Goliong, Ahsly Kasin, Marcelur Johnny & Nazarius G.Yulip. (2020). Cabaran Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Jarak Jauh (PDPCJJ) Semasa Perintah Kawalan Pergerakan. Artikel Pejabat Pendidikan Daerah Ranau.
- Mohammad Naquiuddin. (2020). Fungsi Aplikasi Quizziz Ke Arah Memperkasakan Pembelajaran Dalam Talian. *Al-Hijrah Online*.
- Muhammad Sabiq Mohd Noor. (2020). E-Pembelajaran, VLE dan LMS – Mana satu pilihan guru? .Dimuat turun daripada <http://www.gpsbestari.com>.
- Muhammad Saiful Anuar, Shahrizal & Muhammad Luqman. (2019). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Satu Tinjauan*. Persidangan Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusasteraan Arab 2017. Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Nor Aziah & Mohd Taufik. (2016). E-Pembelajaran Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu di IPG Kampus Ipoh. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 11.

- Nur Hawa Hanis Abdullah & Ghazali Darusalam. (2018). Kesiediaan guru melaksanakan kemahiran berfikir aras tinggi dalam pengajaran. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 6(3), 22-31.
- Nurul Husna Hanafi. (2021). *3 Aplikasi Pembelajaran Online Yang Mudah Digunakan*. Dimuat turun daripada WebPendidikan.My.
- Parta Setiawan. (2020). *Pengertian E-learning – Karakteristik, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Komponen, Para Ahli*. Dimuat turun daripada <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-e-learning/>
- Salmah Omar, Mohamed Ali Haniffa, Nor Hanani Ismail & Mohan A/L Ratahkrishnan. (2020). *Aplikasi Kuiz Interaktif Kahoot dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (P&P) Kursus Kenegaraan Malaysia di Universiti Utara Malaysia*. Project Report Universiti Utara Malaysia Press, Sintok.
- Sharma, S. & Unger, S. (2016). Employing Web 2.0 Technologies to Support Students' Academic Vocabulary Acquisition. *Michigan Reading Journal*, 48,17-29.
- Serly dan Endra. (2019). Implimentasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2),46-57.
- Sri Wigati. (2019).Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464
- Wahyu Idrus & Yahya Buntat. (2006). *Aplikasi 'E-Learning' dalam Pengajaran & Pembelajaran di Sekolah-sekolah Malaysia : Isu dan Cadangan Pelaksanaannya*. Dimuat turun daripada http://eprints.utm.my/id/eprint/1517/1/WahyuYahya2006_AplikasiE-learning.pdf.