

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dan Hubungannya dengan Minat Belajar Sejarah

(The Use of Interactive Learning Applications and Their Relationship with Student's Interest in History Learning)

Dharsini A/P Mani^{1*}, Mohd Mahzan Awang²

¹Fakuliti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia

Email: p144753@siswa.ukm.edu.my

²Fakuliti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia

Email: mahzan@ukm.edu.my

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Dharsini Mani

(p144753@siswa.ukm.edu.my)

KATA KUNCI:

Pembelajaran interaktif

Minat belajar Sejarah

Sekolah rendah

KEYWORDS:

Interactive learning applications

Interest in learning History

Primary school

CITATION:

Dharsini, M., & Mohd Mahzan, A. (2026).

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

Interaktif dan Hubungannya dengan Minat

Belajar Sejarah. *Malaysian Journal of Social*

Sciences and Humanities (MJSSH), 11(2),

e003797.

<https://doi.org/10.47405/mjssh.v11i2.3797>

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memainkan peranan penting dalam meningkatkan minat belajar murid, terutamanya dalam subjek Sejarah. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, tahap minat belajar Sejarah, serta menganalisis hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah di daerah Petaling Jaya. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk tinjauan dan melibatkan seramai 201 orang murid sebagai responden. Data dikumpulkan melalui set soal selidik berskala Likert lima mata yang direka untuk mengukur tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan minat belajar Sejarah. Analisis data dijalankan secara deskriptif dan inferensi menggunakan statistik korelasi Pearson. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan tahap minat belajar Sejarah berada pada tahap yang tinggi. Hubungan antara kedua-dua konstruk juga adalah positif dan signifikan. Secara keseluruhannya, kajian ini menyediakan bukti empirikal bahawa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran Sejarah dan wajar diterapkan secara meluas dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

ABSTRACT

The integration of technology in education plays a crucial role in enhancing students' learning interest, particularly in History. This study was conducted to identify the level of interactive learning application usage, the level of interest in learning History, and to analyze the relationship between the use of interactive learning applications and students' interest in learning History among primary

school students in the Petaling Jaya district. This study employed a quantitative approach with a survey design, involving 201 students as respondents. Data were collected through a five-point Likert scale questionnaire designed to measure the level of interactive learning application usage and students' interest in learning History. Data analysis was conducted using descriptive statistics and inferential analysis through Pearson's correlation. The findings indicated that both the level of interactive learning application usage and students' interest in learning History were high. Furthermore, a positive and significant relationship was found between the two constructs. Overall, this study provides empirical evidence that the use of interactive learning applications has the potential to enhance students' interest in learning History and should be widely implemented in the teaching and learning process.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini menyumbang kepada literatur sedia ada berkaitan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam Sejarah sekolah rendah. Kajian ini adalah antara yang menyiasat hubungan aplikasi interaktif dengan minat murid secara kuantitatif. Sumbangan utama kajian ini ialah membuktikan integrasi teknologi berpusatkan murid meningkatkan keterlibatan dan minat secara signifikan.

1. Pengenalan

Dalam era digital hari ini, transformasi pendidikan ke arah abad ke-21 tidak boleh diabaikan, khususnya dalam penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam bilik darjah. Bermula daripada Generasi Y sehinggalah generasi Alpha, murid membesar dengan teknologi yang tinggi dan sangat terikat dengan internet (Tapscott, 2008). Integrasi aplikasi pembelajaran interaktif bukan sekadar satu tambahan, tetapi telah menjadi pendekatan penting dalam usaha menarik minat pelajar dan memperkayakan pengalaman pembelajaran. Pandemik COVID-19 telah mendorong sektor pendidikan untuk lebih mengintegrasikan proses pengajaran dan pembelajaran dengan kemajuan teknologi melalui pelaksanaan transformasi digital. Transformasi digital merujuk kepada perubahan yang signifikan dalam fungsi dan operasi sesebuah organisasi, merangkumi proses kerja, keupayaan serta model pelaksanaannya, dengan tujuan mengoptimalkan penggunaan teknologi dan menjadikan kesan sosial sebagai komponen strategik yang perlu diberi penekanan serta diperkukuh. Penguasaan teknologi juga perlu sejajar dengan perkembangan semasa dan fungsinya agar dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih berkesan. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dilihat melalui kepelbagaian media pengajaran yang digunakan, pendekatan pedagogi yang diaplikasikan, serta model pembelajaran yang dipraktikkan dalam bilik darjah.

Media pembelajaran merupakan elemen yang penting dalam proses pengajaran kerana ia berperanan memperluas pemikiran serta pengetahuan murid melalui pelbagai bentuk bahan bantu belajar. Pemilihan media yang sesuai dalam pengajaran Sejarah dapat berfungsi sebagai alat sokongan yang membantu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, serta mampu merangsang dan mencetuskan pengetahuan sedia ada dalam kalangan murid. Aplikasi interaktif seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall* dan lain-lain menawarkan elemen gamifikasi skor masa nyata, cabaran, papan

markah, animasi, maklum balas segera yang menjadikan proses pembelajaran lebih dinamik dan menarik berbanding kaedah pengajaran tradisional. Namun, walaupun aplikasi sebegini sudah digunakan secara meluas dalam subjek seperti Bahasa Inggeris, Sains dan Matematik, penggunaan mereka dalam subjek Sejarah khususnya di peringkat sekolah rendah Malaysia masih belum diterokai secara mendalam.

Kajian empirikal terkini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi interaktif membawa kesan positif terhadap motivasi dan penglibatan pelajar. Sebagai contoh, kajian [Tampubolon et al. \(2025\)](#) melaporkan bahawa majoriti guru melaporkan peningkatan motivasi dan penglibatan pelajar selepas penggunaan bahan multimedia interaktif dalam proses PdP. Kajian [Guaña-Moya et al. \(2024\)](#) pula menemui bahawa penggunaan teknologi interaktif meningkatkan motivasi pelajar dalam persekitaran pembelajaran dalam talian. Konsep gamifikasi dalam pendidikan, melalui elemen seperti mata, lencana dan cabaran, juga didapati berpotensi merangsang minat dan penglibatan murid.

Walaupun bagaimanapun, kajian [Ahmad et al. \(2009\)](#) menyatakan subjek Sejarah di sekolah sering dilihat sebagai subjek yang membosankan dan dipenuhi fakta serta tarikh yang perlu dihafal, tanpa kaitan nyata kepada kehidupan pelajar. Kaedah pengajaran yang kebanyakannya berpusatkan guru, penggunaan buku teks secara meluas dan kurangnya aktiviti interaktif menjadikan pembelajaran Sejarah sukar untuk dikaitkan dengan pengalaman murid. Kekurangan minat terhadap subjek ini boleh menjejaskan motivasi, usaha sendiri dan prestasi akademik dalam Sejarah. Dalam konteks ini, aplikasi pembelajaran interaktif dilihat mempunyai potensi besar untuk menjawab cabaran tersebut dengan menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, visual, kolaboratif dan responsif terhadap keperluan murid.

Kajian terdahulu menunjukkan bahawa aplikasi pembelajaran interaktif dan elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi serta penglibatan pelajar. Namun demikian, kajian empirikal yang meneliti hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah, khususnya dalam konteks Malaysia, masih terhad. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, tahap minat belajar Sejarah, serta hubungan antara kedua-dua pemboleh ubah tersebut dalam kalangan murid sekolah rendah di daerah Petaling Jaya.

1.1. Permasalahan Kajian

Walaupun integrasi teknologi dan aplikasi pembelajaran interaktif semakin meluas dalam sistem pendidikan, pengajaran mata pelajaran Sejarah di sekolah rendah masih sering dilaksanakan secara tradisional dan berpusatkan guru. Keadaan ini menyebabkan pembelajaran Sejarah sering dianggap membosankan, bersifat hafalan fakta serta kurang dikaitkan dengan pengalaman sebenar murid, sekali gus menjejaskan minat dan penglibatan mereka dalam pembelajaran ([Ahmad et al., 2009](#); [Firmansyah & Bibi, 2020](#)). Perkara ini turut dinyatakan oleh [Firmansyah dan Bibi \(2020\)](#), bahawa mata pelajaran Sejarah kerap dianggap kurang menarik oleh pelajar sehingga menyebabkan sebahagian daripada mereka hilang minat terhadap subjek tersebut. Situasi ini turut dikaitkan dengan tahap penglibatan murid yang rendah dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah sebagaimana dilaporkan dalam kajian terdahulu ([Ahmad et al., 2009](#)).

Kekurangan minat terhadap mata pelajaran ini berpotensi memberi kesan negatif terhadap motivasi, usaha pembelajaran sendiri dan pencapaian murid dalam Sejarah (Firmansyah & Bibi, 2020).

Seiring dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, aplikasi pembelajaran interaktif seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall dan Canva telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan penglibatan dan motivasi murid melalui elemen gamifikasi, maklum balas segera dan pembelajaran berasaskan permainan (Bicen & Kocakoyun, 2018; Wang & Tahir, 2020). Menurut kajian Harismawan (2020), penggunaan media yang menarik dalam proses pengajaran dan pembelajaran mampu menyumbang secara signifikan terhadap pencapaian objektif pembelajaran serta perkembangan murid secara menyeluruh. Selain itu, kepelbagaian media pembelajaran digital yang digunakan dalam pengajaran Sejarah menunjukkan tahap keberkesanan yang berbeza dalam meningkatkan minat dan pemahaman murid terhadap kandungan pelajaran (Bicen & Kocakoyun, 2018; Wang & Tahir, 2020). Walau bagaimanapun, kebanyakan kajian terdahulu lebih tertumpu kepada penggunaan aplikasi ini dalam mata pelajaran Sains, Matematik, Bahasa atau di peringkat pendidikan menengah dan pengajian tinggi (Guaña-Moya et al., 2024; Kamrozzaman et al., 2025). Kajian empirikal yang meneliti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Sejarah di sekolah rendah, khususnya dalam konteks Malaysia, masih terhad (Guaña-Moya et al., 2024).

Selain itu, hubungan empirikal antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah belum diterokai secara menyeluruh (Wang & Tahir, 2020). Isu seperti keberkesanan sebenar aplikasi ini dalam merangsang minat murid serta sejauh mana penggunaannya berkait dengan penglibatan dan sikap murid terhadap pembelajaran Sejarah masih memerlukan bukti berasaskan data. Oleh itu, satu kajian yang meneliti tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, tahap minat belajar Sejarah serta hubungan antara kedua-dua pemboleh ubah ini amat diperlukan bagi mengisi jurang penyelidikan sedia ada dan menyokong amalan pengajaran Sejarah yang lebih berkesan dan berpusatkan murid.

1.2. Objektif kajian

Kajian ini dijalankan untuk:

- i. Mengenal pasti tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam kalangan murid sekolah rendah di daerah Petaling Jaya.
- ii. Mengenal pasti tahap minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah di daerah Petaling Jaya.
- iii. Mengenal pasti hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah di daerah Petaling Jaya.

2. Soroton Kajian

2.1. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Beberapa kajian menunjukkan impak positif aplikasi interaktif terhadap pembelajaran Sejarah. Contohnya, kajian oleh Anamalai (2020) pencapaian dan minat murid dalam penggunaan m-pembelajaran berasaskan aplikasi Kahoot! dalam topik Operasi Asas Matematik Tahun Tiga lebih tinggi berbanding pendekatan pembelajaran konvensional.

Implikasi kajian ini menunjukkan penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pengajaran dan pembelajaran dapat membantu meningkatkan pencapaian dan minat murid.

Kajian yang dijalankan oleh [Bicen dan Kocakoyun \(2018\)](#) serta [Licorish et al. \(2018\)](#) menunjukkan bahawa integrasi aplikasi Kahoot dalam sesi pengajaran memberi kesan positif terhadap pembelajaran. Selaras dengan itu, kajian oleh [Kamrozzaman et al. \(2025\)](#) mendapati bahawa penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan seperti Kahoot! dapat meningkatkan prestasi akademik, motivasi, dan penglibatan pelajar dalam Bahasa Melayu. Kebanyakan pelajar menyatakan bahawa Kahoot! membantu meningkatkan pemikiran kritis, kecekapan dalam membaca dan menjawab soalan, serta keupayaan mengenal pasti dan membetulkan kesalahan dalam menjawab soalan.

Selanjutnya, kajian oleh [Tasripin et al. \(2021\)](#) menunjukkan bahawa penerapan aplikasi pembelajaran interaktif yang berasaskan konsep pembelajaran melalui bermain dapat menyokong keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Dapatan kajian tersebut turut menekankan bahawa penggunaan aplikasi interaktif dalam PdP mampu meningkatkan perhatian dan minat kanak-kanak, sekaligus membantu guru mencapai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan

Dari sudut antarabangsa, terdapat banyak kajian yang membuktikan aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat murid terhadap mata pelajaran berasaskan hafalan seperti Sejarah. Kajian oleh [Wang dan Tahir \(2020\)](#) di China mendapati bahawa penggunaan aplikasi berasaskan gamifikasi seperti Kahoot bukan sahaja meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga menimbulkan rasa seronok dalam kalangan murid semasa mempelajari topik sejarah dunia. Kajian ini melaporkan bahawa murid lebih fokus, kurang mengalami tekanan, dan lebih bersemangat untuk menyertai kelas.

Di Arab Saudi, dapatan kajian oleh [Alghamdi dan Elyas \(2020\)](#) menunjukkan bahawa penggunaan teknologi digital seperti kad imbas elektronik berupaya meningkatkan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa kedua. Dapatan ini menunjukkan bahawa penggunaan bahan pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran kosa kata. Elemen visual, pengulangan berstruktur dan maklum balas segera dalam kad imbas elektronik dikenal pasti sebagai faktor yang membantu memperkukuh ingatan dan kefahaman pelajar. Justeru, pendekatan berasaskan teknologi dilihat sebagai alternatif yang lebih efektif berbanding kaedah konvensional dalam meningkatkan prestasi akademik pelajar.

2.2. Minat Murid Melalui Penggunaan Aplikasi Interaktif

Sorotan kajian terdahulu menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif turut mampu meningkatkan minat murid terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Sebagai contoh, kajian oleh [Kamrozzaman et al. \(2025\)](#) mengenai Integrasi Kahoot! dalam Pengajaran Bahasa Melayu mendapati bahawa aplikasi pembelajaran berasaskan permainan seperti Kahoot! dapat meningkatkan prestasi akademik, motivasi, dan penglibatan pelajar. Penggunaan aplikasi ini memudahkan pelajar memahami konsep pembelajaran, merangsang pemikiran kritis, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Elemen gamifikasi juga mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan kompetitif, yang meningkatkan minat pelajar terhadap subjek.

Selain itu, aplikasi interaktif seperti Quizizz turut digunakan sebagai medium e-penilaian dalam norma baharu, khususnya bagi kursus Bahasa Melayu. Kajian yang dijalankan oleh [Mohamad \(2020\)](#) mengenal pasti beberapa ciri Quizizz yang menyumbang kepada keselesaan murid semasa menjawab soalan, termasuk elemen pembelajaran yang interaktif, menyeronokkan, dan menghiburkan. Penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian dilihat mampu menjadikan proses pentaksiran lebih bermakna dan menarik, serta memberikan petunjuk bahawa penerapan aplikasi ini bukan sahaja memudahkan pentaksiran, malah berpotensi meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran sesuatu subjek.

Penyelidikan yang dijalankan oleh pengkaji tempatan dan antarabangsa menekankan bahawa aplikasi seperti Kahoot mempunyai potensi untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar. Sebagai contoh, [Deskoni, Yuliana, dan Nurdiansyah \(2019\)](#) mendapati bahawa penerapan Kahoot dalam sesi PdP menyumbang kepada peningkatan tahap motivasi pelajar, yang berkait rapat dengan keyakinan diri mereka dalam menyelesaikan tugas dan menjawab soalan guru.

3. Metod Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk tinjauan bagi meneliti hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah. Reka bentuk tinjauan dipilih kerana ia sesuai untuk mengumpul data daripada sampel yang besar serta membolehkan analisis statistik dijalankan secara sistematik bagi mengenal pasti corak dan kekuatan hubungan antara pemboleh ubah yang dikaji.

Populasi kajian terdiri daripada murid sekolah rendah Tahap Dua (Tahun Empat hingga Tahun Enam) yang mengikuti mata pelajaran Sejarah di daerah Petaling Jaya, Selangor. Daerah ini dipilih kerana sekolah-sekolah di kawasan tersebut telah terdedah kepada penggunaan teknologi digital dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Sampel kajian melibatkan seramai 201 orang murid yang dipilih menggunakan teknik persampelan kluster dua peringkat bagi memastikan pemilihan responden adalah praktikal dan mewakili populasi kajian. Penentuan saiz sampel adalah berdasarkan cadangan [Krejcie dan Morgan \(1970\)](#), yang sesuai untuk kajian berbentuk tinjauan.

Instrumen kajian yang digunakan ialah soal selidik berstruktur yang dibangunkan selaras dengan objektif kajian. Soal selidik ini mengandungi tiga bahagian utama, iaitu maklumat demografi responden, item berkaitan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, dan item yang mengukur minat belajar Sejarah. Bahagian penggunaan aplikasi merangkumi empat aplikasi utama, iaitu Kahoot, Quizizz, Wordwall dan Canva, manakala minat belajar Sejarah dinilai melalui dimensi keterlibatan dalam pembelajaran, inisiatif belajar, pembelajaran berasaskan permainan dan sikap proaktif murid. Semua item diukur menggunakan skala Likert lima mata.

Bagi memastikan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen, semakan kesahan kandungan telah dilakukan oleh guru Sejarah yang berpengalaman. Pengumpulan data dijalankan secara dalam talian menggunakan Google Forms selepas mendapat kebenaran daripada pihak sekolah dan ibu bapa. Responden diberikan penerangan ringkas berkaitan tujuan kajian dan cara menjawab soal selidik sebelum data dikumpulkan. Semua data yang diperoleh dianalisis menggunakan perisian IBM SPSS

Statistics versi 27. Analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan tahap minat belajar Sejarah, manakala analisis inferensi menggunakan ujian korelasi Pearson dijalankan bagi menilai hubungan antara kedua-dua pemboleh ubah kajian.

4. Dapatan Kajian

4.1. Demografi Responden

Responden kajian terdiri daripada 201 pelajar. Profil responden yang dianalisis merangkumi jantina, tahun persekolahan, tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, serta kekerapan guru menggunakan aplikasi tersebut dalam PdP Sejarah. [Jadual 1](#) memperlihatkan taburan responden mengikut jantina dan tahun persekolahan. Keseluruhan responden merupakan murid tahap dua. Berdasarkan analisis deskriptif, didapati 41.8% responden ialah lelaki (84 orang) manakala 58.2% ialah perempuan (117 orang). Dari segi tahun persekolahan, 17.9% terdiri daripada murid Tahun Empat, 49.8% murid Tahun Lima, dan 32.3% murid Tahun Enam.

Jadual 1: Latar Belakang Demografi Sampel Kajian

Latar Belakang	Kumpulan	Frekuensi	Peratus
Jantina	Perempuan	117	58.2%
	Lelaki	84	41.8%
Tahun persekolahan	Tahun 4	36	17.9%
	Tahun 5	100	49.8%
	Tahun 6	65	32.3%
Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam pdp sejarah	Ya	174	86.6%
	Tidak	27	13.4%
Kekerapan guru menggunakan aplikasi interaktif dalam pdp sejarah	Tidak digunakan	24	11.9%
	Kadang-kadang	71	35.9%
	Sentiasa digunakan	106	52.7%

4.2 Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Analisis soal selidik berkaitan penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam PdP Sejarah dapat dilihat melalui [Jadual 2](#).

Jadual 2: Analisis deskriptif setiap item di bawah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif

No	Item	Min	SP	Interpretasi
1.	Penggunaan Kahoot	3.92	1.01	Tinggi
2.	Penggunaan Quizizz	3.91	1.00	Tinggi
3.	Penggunaan Wordwall	4.01	0.96	Tinggi
4.	Penggunaan Canva	3.95	0.99	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Sejarah berada pada tahap tinggi dan diterima positif oleh murid. Aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall dan Canva berkesan dalam meningkatkan penglibatan, pemahaman konsep serta minat belajar murid melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berasaskan visual. Secara keseluruhannya, integrasi aplikasi pembelajaran interaktif menyokong pembelajaran Sejarah yang lebih berkesan dan berpusatkan murid.

4.3. Analisis minat belajar Sejarah

Analisis soal selidik berkaitan minat belajar sejarah dalam PdP Sejarah dapat dilihat melalui [Jadual 3](#).

Jadual 3: Analisis deskriptif setiap item di bawah minat belajar Sejarah

No	Item	Min	SP	Interpretasi
1.	Keterlibatan dalam pdpc	3.99	0.93	Tinggi
2.	Inisiatif belajar	3.98	0.96	Tinggi
3.	Pembelajaran melalui permainan	4.06	0.87	Tinggi
4.	Proaktif	3.99	0.97	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap minat belajar Sejarah dalam kalangan murid berada pada tahap tinggi, mencerminkan kecenderungan positif serta penglibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dan interaktif didapati berkesan dalam meningkatkan keseronokan, inisiatif belajar dan sikap proaktif murid. Secara keseluruhannya, pembelajaran yang berpusatkan murid menyumbang kepada peningkatan minat dan penglibatan dalam pembelajaran Sejarah.

4.4. Analisis Hubungan antara Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dengan Minat Belajar Sejarah

[Jadual 4](#) menunjukkan keputusan ujian korelasi Pearson yang dijalankan bagi mengenal pasti hubungan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah dalam kalangan murid sekolah rendah di daerah Petaling Jaya.

Jadual 4 : Keputusan ujian korelasi Pearson

Pemboleh ubah	r	Sig. (p)	Interpretasi
Penggunaan aplikasi ↔ Minat belajar Sejarah	0.955	<0.001	Hubungan positif sangat kuat

Keputusan kajian menunjukkan terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah. Dapatan ini menunjukkan bahawa peningkatan penggunaan aplikasi interaktif berkait secara langsung dengan peningkatan minat murid terhadap pembelajaran Sejarah, sekali gus menyokong objektif kajian.

5. Perbincangan

Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah berada pada tahap yang tinggi. Aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall dan Canva didapati diterima baik oleh murid serta berfungsi secara efektif dalam menyokong pelaksanaan PdP Sejarah. Penemuan ini selari dengan kajian terdahulu yang melaporkan bahawa aplikasi berasaskan gamifikasi berupaya meningkatkan minat dan penglibatan murid melalui elemen interaktif dan maklum balas segera. Hasil kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah berada pada tahap tinggi. Ini menunjukkan bahawa aplikasi seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall* dan *Canva* diterima dengan baik oleh murid serta berperanan secara efektif dalam menyokong PdP Sejarah.

Tambahan pula, dapatan kajian ini konsisten dengan penyelidikan oleh [Bicen dan Kocakoyun \(2018\)](#) serta [Licorish et al. \(2018\)](#) yang mendapati bahawa penggunaan *Kahoot* dalam sesi pembelajaran memberikan impak positif dan meningkatkan tahap kepuasan pelajar. Keseluruhan item yang mengukur minat dan motivasi pelajar terhadap penggunaan aplikasi interaktif seperti *Kahoot* juga berada pada tahap tinggi, sejajar dengan dapatan [Kamrozzaman et al. \(2025\)](#).

Selain itu, hasil kajian turut mendapati bahawa Wordwall merupakan aplikasi yang paling dominan digunakan, mencerminkan keberkesanan aktiviti pembelajaran berasaskan permainan dan pengukuhan sendiri dalam membantu murid memahami konsep Sejarah. Pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyeronokkan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta menggalakkan penglibatan aktif murid, sekali gus menyokong pandangan bahawa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualiti pengalaman pembelajaran.

Kajian ini juga mendapati bahawa tahap minat belajar Sejarah dalam kalangan murid berada pada tahap tinggi. Murid menunjukkan keterlibatan aktif dalam PdP, inisiatif pembelajaran sendiri serta sikap proaktif semasa proses pembelajaran berlangsung. Dimensi pembelajaran melalui permainan mencatatkan skor tertinggi, menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran yang santai dan menyeronokkan mampu mengurangkan persepsi negatif terhadap mata pelajaran Sejarah yang sering dianggap sukar dan membosankan.

Selanjutnya, keputusan analisis korelasi menunjukkan terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah. Dapatan ini membuktikan bahawa peningkatan penggunaan aplikasi interaktif berkait rapat dengan peningkatan minat murid terhadap pembelajaran Sejarah. Hal ini menunjukkan bahawa aplikasi pembelajaran interaktif bukan sekadar bertindak sebagai alat sokongan, malah berperanan sebagai medium utama yang mampu meningkatkan penglibatan, keseronokan dan kefahaman murid.

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini mengukuhkan kepentingan pendekatan pengajaran yang kreatif, interaktif dan berpusatkan murid dalam pembelajaran Sejarah. Integrasi aplikasi pembelajaran interaktif secara terancang dan berterusan berpotensi meningkatkan minat serta penglibatan murid, selaras dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Oleh itu, guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran

interaktif secara fleksibel dan bersesuaian dengan tahap murid bagi memperkaya pengalaman pembelajaran serta meningkatkan keberkesanan PdP Sejarah.

6. Kesimpulan

Kesimpulannya, kajian ini mendapati bahawa tahap penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Sejarah berada pada tahap tinggi dan diterima baik oleh murid sekolah rendah. Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa minat belajar Sejarah dalam kalangan murid adalah tinggi, khususnya apabila pendekatan pembelajaran interaktif dan berasaskan permainan digunakan. Selain itu, keputusan analisis korelasi membuktikan terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan minat belajar Sejarah, yang menunjukkan bahawa penggunaan teknologi pendidikan memainkan peranan penting dalam meningkatkan penglibatan dan motivasi murid. Oleh itu, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif wajar diteruskan dan diperkasakan sebagai salah satu strategi pengajaran yang berkesan bagi meningkatkan kualiti pembelajaran Sejarah selaras dengan keperluan pendidikan abad ke-21.

Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)

Kajian ini dijalankan dengan mematuhi prinsip dan standard etika penyelidikan yang ditetapkan oleh pihak institusi berkaitan. Semua proses yang melibatkan peserta dilaksanakan secara beretika dan bertanggungjawab. Sebelum pengumpulan data dijalankan, persetujuan dimaklumkan telah diperolehi daripada semua peserta yang terlibat dalam kajian ini.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Penulis merakamkan penghargaan kepada semua responden dan pihak yang telah memberikan kerjasama serta sokongan dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian ini dijalankan tanpa menerima sebarang bentuk tajaan atau sokongan kewangan daripada mana-mana pihak.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis mengesahkan bahawa tiada sebarang konflik kepentingan yang berkaitan dengan pelaksanaan dan penerbitan kajian ini.

Rujukan

Ahmad, A., Abd Rahman, S. H., & Abdullah, N. A. T. (2009). Tahap keupayaan pengajaran guru sejarah dan hubungannya dengan pencapaian murid di sekolah berprestasi rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 34(1), 53–66.
<http://journalarticle.ukm.my/210/1/1.pdf>

- Alghamdi, A. A., & Elyas, T. (2020). The effect of electronic flashcards on EFL students' vocabulary learning: The case of Saudi Arabia. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 1(2), 114–125. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v1i2.79>
- Anamalai, T. R. (2020). *Keberkesanan aplikasi Kahoot! terhadap minat dan pencapaian murid sekolah rendah dalam topik Operasi Asas Matematik* [Tesis sarjana muda, Universiti Pendidikan Sultan Idris]. <https://ir.upsi.edu.my/detailsg.php?det=6984>
- Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Deskoni, Y. F. H., Yuliana, I., & Nurdiansyah, E. (2019). Penerapan problem based learning berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. *Jurnal Utilitas*, 5(2), 30–37. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/utilitas/article/view/4677/1642>
- Firmansyah, H., & Bibi, S. (2020). Pengembangan aplikasi Pontianak Heritage berbasis Android sebagai media pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(2), 157-169. <https://doi.org/10.17977/um0330v3i2p157-169>
- Guaña-Moya, A., Pérez, M., & Sánchez, L. (2024). Use of interactive technologies to increase motivation in university online courses. *Education Sciences*, 14(12), 1406. <https://doi.org/10.3390/educsci14121406>
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan komik berbasis web pada mata pelajaran sejarah siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40–50. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm/article/view/634>
- Kamrozzaman, N. A., Madavan, P., Chantharu, R., Muliyadi, P. H. Z., Elias, S., & Md Nayan, N. S. (2025). Integrasi Kahoot! dalam pengajaran Bahasa Melayu: Keberkesanan dan implikasi terhadap pembelajaran pelajar. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 7(4), 160–170. <https://doi.org/10.55057/ajress.2025.7.4.14>
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mohamad, A. M. (2020). Keberkesanan Quizizz sebagai medium alternatif ulangkaji dan pembelajaran sendiri. *Jurnal Personalia Pelajar*, 23(2), 29–37. <https://doi.org/10.17576/personalia.2302.2020.11>
- Tampubolon, D. B., Siagian, S., & Saragih, A. H. (2025). Development of Genially-based interactive multimedia for junior high school English learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 815–826. <https://ejournal.upi.edu/index.php/CURRICULA/article/view/84642>
- Tapscott, D. (2008). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.
- Tasripin, N., Damanhuri, Z., & Zaki, M. A. (2021). Keberkesanan aplikasi pembelajaran interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran di tadika. *Jurnal Ilmi*, 11, 129–136. <https://www.unimel.edu.my/journal/index.php/JILMI/article/view/1033/842>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>