

Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Agama (CTU) di UiTM Sewaktu Pandemik Covid-19

Md Azzaat Ahsanie Lokman^{1*}, Mohd Faidz Mohd Fadzil¹, Nurhayati Syazwani Zulkafli¹
& ¹Basirah Mohd Fitri

¹Academy of Contemporary Islamic Studies (ACIS),
Universiti Teknologi Mara (UiTM) Cawangan Melaka
*Corresponding email: mdazzaat@uitm.edu.my

E-JITU

Acceptance date:
15th January 2022

Valuation date:
15th March 2022

Publication date:
29th May 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa UiTM terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran agama (CTU) yang diajarkan di UiTM menerusi pembelajaran secara open & distance learning (ODL) sewaktu permulaan dan selepas tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) berlangsung. Reka bentuk kajian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian. Data dikumpulkan daripada mahasiswa diploma pelbagai jurusan di UiTM Cawangan Kelantan pada semester 1 sesi 2020/2021 mewakili waktu permulaan PKP dilaksanakan. Manakala data mewakili selepas tempoh PKP diambil daripada mahasiswa diploma UiTM Cawangan Melaka pada semester 1 sesi 2021/2022. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan komparatif. Hasil penelitian daripada 647 jumlah responden menunjukkan bahawa mahasiswa mempunyai tanggapan yang positif terhadap penggunaan Quizizz kerana ia memberikan manfaat kepada mereka dalam pembelajaran mata pelajaran agama (CTU) ketika PKP yang memerlukan pembelajaran dijalankan secara ODL di kediaman masing-masing. Mahasiswa menganggap penggunaan Quizizz menjadikan penyampaian kuliah lebih menarik, meningkatkan penguasaan kefahaman, dan menambahkan motivasi dan kesungguhan mahasiswa dalam mempelajari mata pelajaran CTU. Kajian ini menyimpulkan bahawa cabaran pendidikan dalam situasi pandemik Covid-19 memerlukan kepelbagaian kaedah pembelajaran diadaptasi supaya motivasi, momentum dan kesungguhan mahasiswa dapat dipertingkatkan lantas memberikan kesan positif terhadap peningkatan kefahaman mereka terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Perkara ini mampu dicapai menerusi kaedah gamifikasi.

Kata kunci: Quizizz, gamifikasi, pengajaran dan pembelajaran, mata pelajaran agama, pendidikan.

The Use Of Quizizz In The Learning Of Religious Subjects (CTU) In UiTM During Pandemic Covid-19

Abstract: This study aims to determine the perception of UiTM students on the use of the Quizizz application in religious subjects (CTU) taught in UiTM through open & distance learning (ODL) during the beginning and after the Movement Control Order (MCO) period. This quantitative research design study employs questionnaire as a research instrument. Data collected from diploma students of various majors at UiTM Kelantan in semester 1 session 2020/2021 represents the beginning of MCO, while the data which represent after/during MCO period was taken from

UiTM Melaka diploma students in semester 1 session 2021/2022. Data analysis was performed descriptively. The results from 647 total respondents showed that students were affirmative to the positive benefits of the use of Quizizz in learning religious subjects (CTU) during MCO that required learning and teaching to be conducted online in their homes. Students considered the use of Quizizz to make lecture delivery more interesting, improve comprehension mastery, and increase motivation and dedication in learning CTU subjects. This study concludes that the educational challenges in the Covid-19 pandemic situation require a variety of learning methods to be adapted so that students' motivation, momentum and determination can be enhanced thus improving their understanding of a subject. This can be achieved through gamification.

Keywords: Quizizz, Gamification, Teaching and Learning, religious subject, education.

1. Pengenalan

Kekurangan motivasi dan penglibatan secara langsung dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) merupakan masalah khusus bagi pelajar yang mendapat pendidikan di peringkat universiti atau sekolah (Adukaite, van Zyl, Er, & Cantoni, 2017). Kajian mendapati strategi pembelajaran yang bersifat tradisional tidak dapat memberikan penyelesaian kepada ketiadaan motivasi pelajar (Bouwmeester, et al., 2019; Hew & Lo, 2018). Begitu juga, kaedah tersebut kurang menghasilkan penglibatan diri pelajar dalam sesi pembelajaran (Ortiz-Rojas, Chiluzia, & Valcke, 2019; Sousa-Vieira, López-Ardao, Fernández-Veiga, Rodríguez-Pérez, & Herrería-Alonso, 2016). Justeru, pendekatan gamifikasi perlu diperkenalkan kepada sistem pendidikan sebagai suatu kaedah yang berkesan untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar dalam PdP (Zainudin et al., 2020).

Situasi pandemik Covid-19 yang melanda seluruh dunia kini mengukuhkan lagi keperluan pembelajaran yang lebih menarik minat dalam pembelajaran kepada semua peringkat pengajian termasuklah kepada mahasiswa universiti. Ini menyebabkan sesetengah universiti membuat keputusan untuk melakukan perubahan dalam sistem PdP daripada secara normal beralih kepada pembelajaran atas talian dari rumah. Quizizz merupakan sebahagian aplikasi gamifikasi dalam talian yang juga medium baharu dalam pendidikan, menarik minat para mahasiswa terhadap kebanyakan mata pelajaran di universiti termasuklah mata pelajaran agama.

Walaupun bagaimanapun, sistem pembelajaran secara atas talian ini juga sedikit sebanyak memberi suatu “kejutan budaya” dan bentuk cabaran baru kepada pengajar dan mahasiswa. Sejak pembelajaran secara maya dan diskusi atas talian berlangsung, pelbagai halangan didapati antaranya masalah capaian internet yang mana setiap kawasan memiliki kualiti capaian yang berbeza, persekitaran yang tidak menggalakkan atau tidak memberangsangkan untuk belajar dan sebagainya. Selain itu, tiada interaksi secara langsung antara pengajar dan mahasiswa turut menjadi halangan. Tambahan pula, penyarah kurang daya kawalan terhadap persidangan video antara muka yang disertai jumlah bilangan mahasiswa yang agak ramai.

Kesemua ini menunjukkan bahawa PdP secara atas talian juga mempunyai cabaran yang tersendiri dan perlu kepada penyelesaian yang lebih efektif. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan PdP dengan kaedah pembelajaran secara gamifikasi. Perbincangan dalam artikel ini akan mengetengahkan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran mata pelajaran agama iaitu subjek-subjek CTU yang ditawarkan di UiTM yang dikendalikan secara atas talian khususnya disebabkan situasi pandemik

Covid-19 dengan menggunakan Quizizz sebagai platform gamifikasi. Artikel ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar agar usaha setiap daripada mereka terfokus kepada pengajaran yang mampu menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran.

2. Kajian Literatur

Pembelajaran atas talian merupakan satu keperluan mahasiswa di Universiti Teknologi Mara (UiTM) dalam mendepani pandemik Covid-19. Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) yang dilaksanakan oleh kerajaan menyebabkan sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) tidak dapat dilaksanakan secara bersemuka. Medium pembelajaran atas talian secara tidak langsung dapat meningkatkan kefahaman mahasiswa terhadap subjek-subjek yang dipelajari terutamanya subjek agama di samping dapat mempelbagaikan teknik pembelajaran.

i. Gamifikasi

Gamifikasi atau pembelajaran berasaskan permainan amat diperlukan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 ini. Ditambah pula dengan keadaan dunia yang sedang dilanda pandemik pada waktu ini, maka ia menjadikan pembelajaran berasaskan permainan ini sangat diperlukan. Hal ini kerana gamifikasi mampu menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menjadi lebih menarik (Hsin-Yuan Juang & Soman, 2013). Para pendidik haruslah lebih kreatif dalam sesi PdP serta pendekatan yang diambil haruslah seiring dengan perkembangan teknologi masa kini. Justeru, mengoptimumkan kaedah gamifikasi dalam pendidikan merupakan suatu perkara yang boleh dimanfaatkan antara pendidik dan pelajar (Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F., 2017).

Pembelajaran yang menarik mampu membantu mahasiswa untuk terus fokus dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (Mohd Romei Ngah, Harun Baharudin & Mohd Aderi Che Noh 2016). Maka, sesi pembelajaran menggunakan pendekatan gamifikasi yang mengandungi elemen permainan dapat merangsang otak serta dapat menaikkan motivasi pelajar dalam mempelajari suatu pelajaran (Hussain, Tan & Idris 2014).

Tujuan utama gamifikasi dilaksanakan adalah bagi membolehkan pelajar menikmati pengalaman dan mengatasi cabaran pendidikan intelektual (Ong, Chan & Koh 2013). Sesi pembelajaran menggunakan gamifikasi memberikan pelbagai emosi, iaitu perasaan ingin tahu, keliru, kecewa dan gembira apabila berhasil menamatkan permainan dengan cemerlang (Pramana, 2016). Sehubungan itu, pendekatan pembelajaran melalui gamifikasi secara tidak langsung dapat mendorong pelajar untuk sentiasa mencari ilmu bagi memenuhi rasa ingin tahu mereka dan untuk kepuasan diri (Smith-Robbins, 2010).

ii. Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berasaskan permainan yang dapat menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran lebih interaktif dan seronok (Zhao, 2019). Aplikasi ini juga merupakan satu platform yang membolehkan pensyarah untuk melakukan penilaian formatif dengan kaedah menyediakan kuiz sebagai tugas kepada mahasiswa yang terdiri daripada pelbagai peringkat umur. Ini kerana kuiz yang diberikan kepada mahasiswa adalah untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh ketika sesi

pengajaran dan pembelajaran berlangsung melalui permainan yang menghiburkan (Bullon et al., 2018).

Teknologi yang semakin berkembang telah menyebabkan aplikasi Quizizz mudah diakses oleh mahasiswa seperti melalui komputer, telefon pintar, tablet dan sebagainya kerana ia mempunyai iOS, aplikasi Chrome dan android (Rafiee, Nurul Hafizah & Roslah, 2020). Walaubagaimanapun, setiap mahasiswa mestilah mempunyai peranti mereka sendiri iaitu satu mahasiswa satu peranti. Pengguna sama ada berstatus pendidik mahupun pelajar boleh mendapatkan akaun percuma dengan mendaftar di laman web Quizizz.com.

Quizizz mengandungi paparan antara muka yang menarik yang terdiri daripada pelbagai warna, muzik, tema, meme dan imej avatar yang membawa pengalaman yang serupa dengan aplikasi permainan komputer yang sebenar sekali gus menghiburkan serta meningkatkan fokus mahasiswa terhadap kuiz yang dijawab (Zhao, 2019). Quizizz mengandungi banyak bahagian yang berfungsi sebagai helaian pilihan jawapan yang boleh dimasukkan gambar pada latar belakang jawapan atau soalan. Di samping itu, aplikasi ini dilengkapi dengan jawapan bagi setiap soalan yang boleh dirujuk oleh mahasiswa di akhir permainan kuiz (Basuki & Hidayati, 2019).

Selain itu, terdapat pelbagai format yang boleh direka dalam Quizizz seperti soalan berbentuk objektif, isi tempat kosong, melukis, 'poll' serta soalan jenis 'open-ended'. Aplikasi ini juga membolehkan para pensyarah membina soalan mereka sendiri ataupun mengadaptasi soalan yang sedia ada. Soalan yang telah siap dibina boleh diberikan kepada mahasiswa samada melalui quizizz secara langsung (*live*) mahupun sebagai tugas. Permainan secara langsung (*live*) sesuai diaplikasikan dalam kelas sama ada bersemuka mahupun secara maya. Quizizz turut menyediakan kemudahan kepada pensyarah untuk mengetahui penglibatan mahasiswa terhadap tugas yang diberi. Mereka dapat melihat akses mahasiswa terhadap sesebuah kuiz melalui imej avatar yang disertakan nama mahasiswa itu sendiri (Boulden, Hurt & Richardson, 2017).

iii. Manfaat Quizizz

Penggunaan Quizizz adalah mudah dan dapat memberi banyak manfaat kepada penggunaannya. Penggunaannya dalam sesi pembelajaran menyebabkan mahasiswa lebih mudah untuk melaksanakan tugas yang diberikan. Hal ini kerana Quizizz membolehkan mahasiswa melakukan tugas yang diberikan dengan menggunakan pelbagai peranti elektronik seperti komputer riba, tablet mahupun telefon pintar (Siti Joanna Matlan & Siti Mistima Maat, 2021).

Menurut kajian yang dijalankan oleh Rafika (2021), penggunaan aplikasi Quizizz memberi kesan positif dalam menumpukan dan meningkatkan aktiviti kognitif serta meningkatkan motivasi belajar (Suo & Zalika, 2018). Hal ini adalah sejajar dengan saranan kerajaan yang menggalakkan para pendidik menggunakan teknik-teknik pembelajaran berorientasikan masa hadapan yang lebih dinamik untuk menarik minat pelajar dalam subjek-subjek yang diajar (Mstar, 2014).

Selain itu, Aplikasi ini memberikan maklum balas segera dan secara langsung tentang markah atau nilai yang diperolehi oleh mahasiswa semasa menjawab soalan yang diberikan (Mohamad et al., 2020). Oleh itu, mahasiswa dapat mengetahui sendiri tahap pemahaman mereka terhadap suatu subjek dengan sendiri. Maka, Quizizz boleh dijadikan

sebagai medium penilaian atau refleksi yang membantu dalam menilai pemahaman mahasiswa terhadap suatu subjek (Jamian, 2020).

Beberapa kajian tentang penggunaan Quizizz terhadap subjek-subjek tertentu telah dilakukan. Antaranya keberkesanan Quizizz dalam subjek perakaunan (Zhao, 2019; Amri & Shobri, 2020) yang mendapati bahawa aplikasi ini memberi impak positif terhadap pembelajaran pelajar. Ini kerana latihan menggunakan quizizz dalam kelas memberi keseronokan, membantu pelajar melihat bahan kursus serta merangsang minat mereka untuk mempelajari subjek tersebut. Penggunaan Quizizz juga merupakan salah satu pembelajaran atas talian yang paling berkesan semasa pandemik Covid-19 dalam subjek fizik (Sarafati & Rahma, 2020), kimia (Nelius, Marudut & Silaban, 2020).

Selain itu, beberapa kajian telah dijalankan bagi melihat penggunaan aplikasi quizizz dalam pengajaran dan pembelajaran matematik. Setiyani, Fitriyani dan Sagita (2020) menyatakan bahawa kelas yang menggunakan Quizizz untuk kemahiran menyelesaikan masalah dalam subjek matematik menunjukkan perkembangan yang baik berbanding kelas yang tidak menggunakan Quizizz. Ini selari dengan kajian Siti Joanna dan Siti Mistima (2021) yang menyatakan penggunaan aplikasi Quizizz mendapat maklum balas yang positif terutamanya mampu meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran matematik.

Menurut kajian Yan Mei, Yan Ju dan Zalika (2018) serta Nisa Tazkiyah (2021) yang menilai minat pelajar terhadap subjek Bahasa Arab dengan melaksanakan Quizizz sebagai pembelajaran berasaskan permainan di dalam kelas memperlihatkan bahawa pelajar menjadi sangat aktif untuk menjawab soalan serta lebih fokus terhadap subjek yang dipelajari. Pembelajaran Bahasa Inggeris dengan menggunakan Quizizz juga amat memberangsangkan (Dharmayanti, 2021; Fakhrudin & Nurhidayat 2020). Oleh itu, pembelajaran atas talian menggunakan Quizizz sebagai medium untuk menarik minat pelajar terhadap sesuatu subjek terbukti berkesan dan dapat memberikan impak yang positif kepada tahap kefahaman mahasiswa.

Justeru, penggunaan Quizizz juga perlu diterapkan dalam PdP bagi mata pelajaran agama yang diajarkan di Institut Pengajian Tinggi kerana ia amat sesuai diaplikasikan dalam teknik pengajaran subjek agama agar ia lebih menarik untuk dipelajari dan tidak membosankan sekali gus mencapai objektif utama ia diajarkan kepada mahasiswa iaitu melahirkan modal insan yang bertaqwa dalam dunia moden. Namun, setelah ia diaplikasikan dalam PdP, apakah persepsi mahasiswa terhadapnya?

3. Metodologi Kajian

Kajian ini mengadaptasikan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan soal selidik sebagai instrumen bagi mendapatkan data tentang persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam subjek CTU di UiTM. Bentuk kajian ini dipilih kerana pengkaji mudah mengumpulkan maklumat serta dapat menjimatkan kos, masa dan tenaga disebabkan batasan pergerakan semasa tempoh PKP. Untuk membandingkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz di awal PKP dan setelah mahasiswa terbiasa dengan PKP, pengkaji mendapatkan data daripada mahasiswa diploma UiTM Cawangan Kelantan pada semester 1 2020/2021 dan mahasiswa diploma UiTM Cawangan Melaka pada semester 1 sesi 2021/2022. Mahasiswa yang dipilih terdiri daripada kesemua mahasiswa yang menjadi pelajar kepada pengkaji.

Sejumlah 207 mahasiswa diploma UiTM Kelantan telah menjawab soalan kaji selidik yang terdiri daripada pelajar tahun pertama, kedua dan ketiga daripada pelbagai jurusan. Manakala jumlah mahasiswa diploma UiTM Cawangan Melaka adalah 291 orang yang terdiri daripada tahun pertama dan ketiga daripada pelbagai jurusan serta mahasiswa Pra-Diploma yang berjumlah 113 orang. Jumlah keseluruhan responden adalah seramai 647 orang. Borang soal selidik diberikan menerusi platform Google Form di akhir setiap semester. Borang ini terdiri daripada dua bahagian iaitu demografi responden; dan kesan penggunaan Quizizz terhadap pelajar dalam mempelajari subjek CTU.

Soalan-soalan Quizizz yang dibentuk adalah berdasarkan kepada bab-bab dalam kandungan subjek CTU. Subjek CTU yang diajarkan pada semester yang berkait adalah CTU101 (Prinsip-Prinsip Asas Islam), CTU152 (Pengenalan Etika dan Falsafah), CTU263 (Pengurusan Islam), CTU271 (Islam dan Komunikasi) dan CTU001 (Pengantar Pembangunan Insan). Seperti yang sedia dimaklumi, Academy of Contemporary Islamic Studies (ACIS) di Universiti Teknologi MARA (UiTM) menawarkan kursus-kursus bersifat *servicing* kepada mahasiswa daripada jurusan-jurusan yang terdapat di UiTM. Dalam kajian ini, jurusan yang diambil oleh mahasiswa adalah seperti jurusan Seni Reka Grafik Dan Media Digital, Perakaunan, Pengajian Pengurusan Dan Perniagaan, Bahasa Inggeris, Pentadbiran Awam dan sebagainya.

Lapan perkara yang menjadi soalan dalam soal selidik melibatkan tanggapan dan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam PdP mata pelajaran CTU berdasarkan kepada 5 Skala Likert (sangat tidak setuju; tidak setuju; tidak pasti; setuju; sangat setuju). Analisis deskriptif dilakukan berdasarkan kepada jumlah peratusan. Analisis komparatif dari sudut peratusan juga dilakukan terhadap data-data yang diperoleh daripada mahasiswa diploma UiTM Cawangan Kelantan dan UiTM Cawangan Melaka.

4. Dapatan Kajian

Demografi Responden

		<i>UiTM Melaka</i>	<i>UiTM Kelantan</i>	<i>Jumlah</i>
<i>Jantina</i>	Lelaki	122	40	162
	Perempuan	318	167	485
<i>Tahap Pengajian</i>	Tahun Pertama	271	78	349
	Tahun Kedua	0	58	58
	Tahun Ketiga	49	71	120
	Pra Diploma	120	0	120
<i>Umur</i>	18	63	68	131
	19	324	111	435
	20	48	25	73

21	3	1	4
22	1	2	3
23	1	0	1

Jadual 1: Demografi Responden

Seperti yang dapat dilihat dalam jadual 1, daripada 440 responden di UiTM Melaka, 122 merupakan mahasiswa lelaki manakala 318 adalah mahasiswa perempuan. Umur responden pula adalah 63 orang 18 tahun; 324 orang 19 tahun; 48 orang 20 tahun; 3 orang 21 tahun; seorang 22 tahun; dan seorang 23 tahun. Dari sudut tahap pengajian pula 271 responden terdiri daripada mahasiswa tahun pertama; 49 orang tahun ketiga, dan 120 orang Pra Diploma.

Responden daripada UiTM Kelantan pula berjumlah 207 yang pecahannya adalah 40 orang merupakan mahasiswa lelaki manakala 167 orang adalah mahasiswa perempuan. Dari sudut umur pula 68 orang 18 tahun; 111 adalah 19 tahun; 25 orang 20 tahun; 1 orang 21 tahun; 2 orang 22 tahun. Tahap pengajian responden terdiri daripada 78 orang tahun pertama; 58 orang tahun kedua; 71 orang tahun ketiga. Secara keseluruhannya pula.

Kesan penggunaan Quizizz terhadap subjek CTU

Perkara	Singkatan
Sangat Setuju	SS
Setuju	S
Tidak Pasti	TP
Tidak Setuju	TS
Sangat Tidak Setuju	STS

Singkatan Jawapan Skala Likert

Seperti yang dapat diperhatikan melalui jadual 2 di bawah, majoriti mahasiswa diploma di UiTM Cawangan Kelantan bersetuju dan sangat setuju bahawa penggunaan Quizizz memberikan manfaat dan kesan positif terhadap pembelajaran atas talian serta subjek CTU yang diajarkan.

No	Perkara	STS	TS	TP	S	SS
1	Mudah faham terhadap pelajaran	20	2	15	97	73
2	Senang ingat apa yang dipelajari	21	1	20	101	64
3	Lebih minat dengan subjek ini	23	0	14	98	72
4	Meningkatkan motivasi untuk belajar subjek ini	22	3	11	102	69
5	Memberikan fokus yang penuh dalam sesi pembelajaran	21	4	18	99	65
6	Bersemangat setiap kali ada aktiviti Quizizz	22	2	19	86	80
7	Seronok belajar subjek CTU dan tidak mudah bosan	23	1	13	92	78

8	Lebih positif terhadap pembelajaran secara jarak jauh	22	6	16	95	68
---	---	----	---	----	----	----

Jadual 2: Data UiTM Kelantan

Data daripada mahasiswa diploma UiTM Cawangan Melaka pula, seperti mana yang diperlihatkan dalam jadual 3 dibawah, menunjukkan majoriti mahasiswa bersetuju dengan pelbagai manfaat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran subjek CTU.

No	Perkara	STS	TS	TP	S	SS
1	Mudah faham terhadap pelajaran	21	3	36	262	118
2	Senang ingat apa yang dipelajari	21	0	47	243	128
3	Lebih minat dengan subjek ini	20	2	58	229	131
4	Meningkatkan motivasi untuk belajar subjek ini	21	5	52	215	147
5	Memberikan fokus yang penuh dalam sesi pembelajaran	21	0	70	228	121
6	Bersemangat setiap kali ada aktiviti Quizizz	22	5	57	202	154
7	Seronok belajar subjek CTU dan tidak mudah bosan	20	2	42	220	156
8	Lebih positif terhadap pembelajaran secara jarak jauh	21	7	47	227	138

Jadual 3: Data UiTM Melaka

5. Perbincangan

Jika diperhatikan data daripada UiTM Melaka, data yang diperolehi agak konsisten dalam kesemua item yang ditanya iaitu 20-22 jumlah responden yang sangat tidak setuju terhadap semua manfaat yang diperolehi daripada penggunaan Quizizz dalam mata pelajaran CTU. Apabila dianalisis terhadap demografi responden ini ia datang daripada pelajar yang berbeza kelas dan jurusan. Ini menunjukkan bahawa dalam setiap kelas wujud sebahagian kecil mahasiswa yang sememangnya tidak bersetuju untuk menggunakan Quizizz, berkemungkinan disebabkan ia akan menambah tugas mereka. Ketika di awal-awal waktu PKP dilaksanakan, motivasi, kesungguhan dan minat mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan platform Quizizz ternyata adalah tinggi. Namun demikian, cabaran pembelajaran secara ODL yang tidak pernah dirasai oleh mereka sebelum itu agak membebankan mereka kerana daripada 207 jumlah responden, 20-23 iaitu 11% sangat tidak setuju penggunaan Quizizz membantu mereka dalam pembelajaran. Namun, melalui data di UiTM Melaka iaitu setelah pembelajaran secara ODL menjadi *new normal* dan mahasiswa sudah terbiasa dengannya, kadar sangat tidak setuju hanyalah 5% sahaja daripada keseluruhan responden. Ini menunjukkan mahasiswa sudah terbiasa dan beradaptasi dengan kaedah pembelajaran tidak bersemuka.

Walau bagaimanapun, berdasarkan kepada jumlah pelajar yang setuju dan sangat setuju bahawa penggunaan Quizizz memberi kesan positif kepada pengajian mereka dalam kedua-dua data UiTM Kelantan dan UiTM Melaka menunjukkan bahawa mereka tetap memerlukan kepada kepelbagaian metode pembelajaran untuk meneruskan

momentum, semangat dan motivasi mereka terhadap pelajaran CTU. Ini kerana cabaran untuk meneruskan kelas secara ODL tetap wujud walaupun mahasiswa sudah terbiasa dengannya. Oleh itu, penggunaan gamifikasi khususnya Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran CTU kekal relevan.

Secara umumnya dapat dinyatakan bahawa sekitar 80% dan ke atas mahasiswa bersetuju bahawa penggunaan Quizizz memberikan kesan positif kepada mereka. Misalnya penggunaan Quizizz menambah minat mahasiswa terhadap mata pelajaran CTU iaitu 82% (UiTM Kelantan) manakala 81% (UiTM Melaka); 82% (UiTM Kelantan) dan 85% (UiTM Melaka) seronok dan tidak mudah bosan belajar subjek CTU; dan meningkatkan motivasi untuk belajar subjek CTU masing-masing 82% bagi UiTM Kelantan dan UiTM Melaka.

Manakala peratusan mahasiswa yang tidak bersetuju serta tidak pasti dengan penggunaan Quizizz mampu memberikan pelbagai manfaat kepada mereka adalah di bawah 20%. Peratusan angka ini agak besar dan para pensyarah perlu memberi perhatian terhadap perkara ini. Perbincangan bersama dengan mahasiswa harus dilakukan dari semasa ke semasa untuk mencari titik temu antara mahasiswa dengan mahasiswa yang lain serta antara mahasiswa dengan tenaga pengajar agar matlamat pendidikan mampu tercapai dengan lebih menyeluruh.

Secara keseluruhannya, keputusan ini menunjukkan bahawa aplikasi Quizizz ini menyumbang kepada pencapaian pembelajaran. Penggunaannya dalam pembelajaran dan latihan bagi mempelajari mata pelajaran agama (CTU) adalah penting, menyeronokkan, menyeluruh dan diterima oleh mahasiswa di setiap peringkat umur, tahap pengajian, pelbagai jurusan dan jantina.

6. Kesimpulan

Keseluruhan data yang dipersembahkan dalam kajian ini memperkukuhkan lagi dapatan kajian-kajian lepas terhadap penggunaan Quizizz dan gamifikasi dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran agama. Quizizz dan gamifikasi mampu menghasilkan pelbagai kesan dan manfaat yang positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran secara ODL, pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan, peningkatan kefahaman mahasiswa, menaikkan motivasi dan minat mahasiswa, sesuai digunakan pada peringkat rendah dan tinggi dan sebagainya (Manzano-León, 2021; Sari Rahmawati, 2021).

Paling utama, walaupun setelah PKP yang dilaksanakan selama 2 tahun di Malaysia, pembelajaran secara ODL menggunakan gamifikasi seperti Quizizz kekal relevan, bahkan sentiasa dan tetap diperlukan bagi mengekalkan momentum, motivasi, minat dan semangat mahasiswa yang menghadapi pelbagai cabaran dalam meneruskan pengajian mereka secara atas talian tanpa bersemuka dengan guru dan rakan-rakan, ditambah pula dengan isu-isu kelengkapan yang serba kekurangan dari sudut gajet, internet, persekitaran dan sebagainya.

Oleh itu, pendidik harus memberikan penekanan kepada penggunaan dan pengintegrasian pelbagai platform khususnya gamifikasi yang mampu menjadi kekuatan pendidik agar kelas yang dijalankan tidak membosankan dan mampu menggalakkan mahasiswa untuk memberi perhatian di dalam PdP. Justeru, dicadangkan agar kajian seterusnya memfokuskan kepada kaedah-kaedah penggunaan Quizizz yang paling disukai

dan digemari oleh mahasiswa dalam proses PdP agar ia mampu memberikan manfaat yang optimum kepada mereka serta sesuai dengan citarasa dan situasi masing-masing.

7. Rujukan

- Afief Fakhrudin & Eka Nurhidayat. (2020). Students' Perception On Quizziz As Game Based Learning In Learning Grammar In Writen Discourse. *Wiralodra English Journal* 4(2):
- Asta Adukaite, Izak van Zyl, Sebnem Er & Lorenzo Cantoni. (2017) . Teacher Perceptions On The Use Of Digital Gamified Learning In Tourism Education: The Case Of South African Secondary Schools. *Computers & Education* 111: 172-190.
- Basuki, Y. & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! Or Quizizz: The Students' Perspectives. Mulyadi, D et al. (Ed.). Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC). Semarang: EAI.
- Boulden, D. C., Hurt, J. W. & Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities. A Collaborative Action Research Report. *Inquiry in Education Journal* 9(2017): 1-13.
- Bullon, J. J., Encias, A. H., Sanchez, M. J. S. & Martinez, V. G. (2018). Analysis of Student Feedback When Using Gamification Tools in Math Subjects. 2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). 1818-1823.
- Dhamayanti, Farah Ika. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language* 4(2):70-77.
- Harefa Nelius, Sinaga Marudut & Silaban Saronom. (2020). *Students' Perception And Interest On Chemistry: Learning Evaluation Integrated Quizizz Media*. *Jurnal Pendidikan Kimia* 12(3):143-150.
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto, ON, Canada: Rotman School of Management.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. (2014). Digital Game-Based Learning For Remedial Mathematics Students: A New Teaching And Learning Approach In Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering* 9(11), 325-338.
- Khe Foon Hew & Chung Kwan Lo. (2018). Flipped classroom improves student learning in health professions education: a meta-analysis. *BMC Medical Education* 18(38).
- M.E. Sousa-Vieira, J.C. López-Ardao, M. Fernández-Veiga, M. Rodríguez-Pérez, S. Herrero-Alonso. (2016). An Open-Source Platform for Using Gamification and Social Learning Methodologies in Engineering Education: Design and Experience. *Computer Applications in Engineering Education*
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M.A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J.M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability* 13: 2247.
- Margarita Ortiz-Rojas, Katherine Chiluiza & Martin Valcke. (2017). Gamification And Learning Performance: A Systematic Review Of The Literature. In *Proceedings of the 11th European Conference on Games-Based Learning*, p.515-522.

- Margarita Ortiz-Rojas, Katherine Chiluiza, Martin Valcke. (2019). Gamification Through Leaderboards: An Empirical Study In Engineering Education. *Comput Appl English Education* 27: 777-788.
- Mohd Romei Ngah Harun Baharudin & Mohd Aderi Che Noh. (2016). Teknik Pembelajaran Mnemonik dalam Pendidikan Islam Tingkatan Empat. Wan Muna Ruzanna et al. (Ed.). *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Siri ke 11 (WPI11)*. 1161-1171. Institut Latihan Islam Malaysia (ILIM): Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Muhtadin Amri & Yus Arija Shobri. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1): 128-138.
- Nisa Tazkiya Al Munawaroh. (2021). The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* 4(1): 29-46.
- Ong, D. L. T., Chan, Y. Y., Cho, W. H., & Koh, T. Y. (2013). Motivation of learning: An assessment of the practicality and effectiveness of gamification within a tertiary education system in Malaysia.
- Pramana, D. (2016). Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem dan Informatika* 10(1).
- Rafiee Jamian, Nurul Hafizah Zainal Abidin & Roslah Arsad. (2020). Analisis Deskriptif Bagi Penggunaan Aplikasi ke atas Guru dalam Penilaian Prestasi Murid bagi Subjek Matematik. *Mathematical Sciences and Informatics Journal* 1(2): 87-97.
- Rafika. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi.
- Rianne A.M. Bouwmeester, Renske A.M. de Kleijn, Inge E.T. van den Berg, Olle Th.J. ten Cate, Harold V.M. van Rijen, Hendrika E. Westerveld. (2019). Flipping The Medical Classroom: Effect On Workload, Interactivity, Motivation And Retention Of Knowledge. *Computers & Education* 139, (2019): 118–128.
- Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*. Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Sarafati, N. & Rahma. (2020). The Effectiveness of Online Learning Using Quizizz Education Game Media During the Covid-19 Pandemic in Applied Physics Course. *Indonesian Review of Physics (IRiP)*. 3(2): 52-56.
- Sari Rahmawati. (2021). Students' Perceptions Toward Quizizz As An Online Learning Media. *PANYONARA: Journal of English Education* 3(1).
- Setiyani, S., Fitriyani, N. & Sagita, L. (2020). Improving Student's Mathematical Problem Solving Skills Through Quizizz. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*. 5(3): 276-288.
- Siti Joanna Matlan, Siti Mistima Maat. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. *Jurnal Dunia Pendidikan Fakulti Pendidikan* 3(4): 217-227.
- Smith-Robbins, S. (2011). "This Game Sucks": How To Improve The Gamification Of Education. *EDUCAUSE Review* 46(1): 58-59.
- Zamzami Zainuddin, Samuel Kai Wah Chu, Muhammad Shujahat & Corinne Jacqueline Perera. (2020). The Impact Of Gamification On Learning And Instruction: A



Systematic Review Of Empirical Evidence. *Educational Research Review* 30: 100326.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education* 8(1), 37-43.