

PERSEPSI PELAJAR MENGENAI APLIKASI *QUIZIZZ* DAN *PADLET* BAGI KURSUS KEJURUTERAAN GEOTEKNIK

Ros Nadiah Rosli^{1,2*}, Siti Fatin Mohd Razali^{1,2}, Norinah Abd Rahman² & Anuar Kasa^{1,2}

**¹Pusat Penyelidikan Pendidikan Kejuruteraan, Fakulti Kejuruteraan dan Alam Bina
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi, Selangor, Malaysia**

**²Jabatan Kejuruteraan Awam, Fakulti Kejuruteraan dan Alam Bina
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM, Selangor, Malaysia**

(Corresponding author: nadiahros@ukm.edu.my)

Abstrak

Kejuruteraan Geoteknik adalah salah satu sub bidang didalam kejuruteraan awam. Kursus ini melibatkan penggunaan prinsip asas geologi dan mekanik tanah dalam penentuan rekabentuk dan pembinaan struktur tanah yang selamat. Dalam konteks pengajaran di kuliah, kaedah tradisional seperti slaid and buku teks dilihat membosankan kerana pengajaran hanya berbentuk satu hala dan pelajar tidak mempunyai medium untuk berinteraksi. Oleh itu, pendekatan di dalam kuliah yang berkesan dapat memastikan pemahaman yang lebih baik serta penguasaan terhadap konsep asas dalam kejuruteraan geoteknik. Objektif kajian ini adalah untuk mendapatkan persepsi para pelajar mengenai pendekatan pengajaran yang sesuai dijalankan di kuliah menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Padlet* bagi kursus Kejuruteraan Geoteknik. Seterusnya, ia juga bertujuan untuk mengenal pasti kaedah terbaik yang wajar digunapakai bagi kursus Kejuruteraan Geoteknik. Sekain itu, kajian ini turut menilai kesan pendekatan menggunakan kedua-dua aplikasi tersebut terhadap tahap pemahaman pelajar serta keterlibatan pelajar secara aktif semasa sesi kuliah berlangsung. Kajian ini melibatkan soal selidik ke atas pelajar prasiswazah Tahun 3 sesi akademik 2022/2023, Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan Awam, Universiti Kebangsaan Malaysia yang mengikuti kursus ini. Soal selidik bagi kajian ini dilakukan secara atas talian, dimana pelajar perlu mengisi tinjauan tersebut pada hari terakhir sesi kuliah dijalankan. Daripada kajian yang dijalankan, didapati sebanyak 82.10% pelajar bersetuju dengan perlaksanaan aplikasi *Quizizz* dan 57.10% pelajar bersetuju dengan perlaksanaan *Padlet* semasa kuliah diajalkan. Namun, terdapat 35.70% pelajar menjawab tidak pasti, 5.40% tidak setuju, dan 1.80% sangat tidak setuju dengan menggunakan aplikasi *Padlet* kerana mereka seringkali mempunyai kesukaran ketika ingin memuat naik fail. Aplikasi *Quizizz* turut dilihat mempunyai potensi untuk dijadikan sebagai e-penilaian. Hal ini kerana aplikasi tersebut dapat mengira markah pelajar secara

automatik dan sekali gus dapat meringankan beban tugas pelajar serta beban ahli akademik untuk menanda markah tugas.

Kata kunci: Aplikasi *Padlet*; aplikasi *Quizizz*; kursus Kejuruteraan Geoteknik; pendekatan pengajaran dalam kuliah

Abstract

Geotechnical Engineering is one of the sub fields in civil engineering. This course involves using the basic principles of geology and soil mechanics in determining the design and construction of safe soil structures. In the context of teaching in lectures, traditional methods such as slides and textbooks are seen as boring because teaching is only one-way and students do not have a medium to interact. Therefore, an effective lecture approach can ensure a better understanding and mastery of basic concepts in geotechnical engineering. The objective of this study is to get the students' perception of the appropriate teaching approach to be conducted in lectures using the Quizizz and Padlet applications for the Geotechnical Engineering course. Next, it also aims to identify the best methods that should be used for Geotechnical Engineering courses. Accordingly, this study also evaluates the effect of the approach of using both applications on the level of student understanding as well as the active involvement of students during the lecture session. This study involves a questionnaire on Year 3 undergraduate students of the 2022/2023 academic session, Bachelor's Degree in Civil Engineering, Universiti Kebangsaan Malaysia who are following this course. The questionnaire for this study was conducted online, where student need to fill in the survey on the last day of the lecture session. From the research conducted, it was found that 82.10% of students agreed with the implementation of the Quizizz application and 57.10% of students agreed with the implementation of Padlet during lectures. However, there are 35.70% of students who answered not sure, 5.40% disagreed, and 1.80% strongly disagreed with using the Padlet application because they often have difficulties when they want to upload files. The Quizizz application is also seen as having the potential to be used as an e-assessment. This is because the application can automatically calculate student marks and thus can lighten the burden of student assignments as well as the burden of academics to mark assignments.

Keywords: Padlet application; Quizizz application; Geotechnical Engineering course; teaching approach in lectures

1.0 PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi digital yang semakin berkembang pesat ini, pendekatan pengajaran didalam kuliah telah mengalami transformasi yang sangat signifikan. Teknologi dan alat pembelajaran digital telah memainkan peranan penting dalam membentuk cara penyampaian ilmu dan memahami konsep-konsep yang kompleks. Jamaludin dan Peng (2022) menerangkan kepentingan menggunakan kemudahan teknologi dan motivasi dalam membentuk kesedaran pelajar mengenai pembelajaran digital. Diantara kebaikan menggunakan pembelajaran digital ialah pelajar dapat mengakses bahan pembelajaran pada bila-bila masa.

Khususnya dalam bidang pendidikan Kejuruteraan Geoteknik, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah membawa kelebihan yang baru dan membolehkan pembelajaran menjadi lebih dinamik dan interaktif. Kursus ini merupakan satu cabang dalam kejuruteraan awam yang memerlukan pemahaman yang baik mengenai prinsip asas mekanik tanah. Jesteru, pendekatan pengajaran yang menarik mampu memujuk penglibatan pelajar secara aktif disamping dapat mempertingkatkan tahap pemahaman mereka.

Seterusnya, penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Padlet* secara efektif semasa sesi kuliah turut dibincangkan. Walaupun kedua-dua aplikasi ini telah lama digunapakai dalam sesi pengajaran, namun, ia jarang diaplikasikan di dalam bidang Kejuruteraan Geoteknik. Hal ini kerana kebanyakan sesi kuliah hanya disampaikan melalui kaedah tradisional kerana kursus ini mempunyai banyak teori dan pengiraan. Teknik konvensional dalam pengajaran dan pembelajaran kebiasaannya hanya melibatkan penggunaan slaid atau papan tulis sebagai alat bantu mengajar yang utama semasa proses pengajaran berlangsung. Dalam hal ini, hanya pengajar yang akan bercakap, sementara pelajar hanya mendengar dan menulis (Subari, Yahya, & Yusof, 2019). Kaedah konvensional seperti ini dilihat amat membosankan kerana pelajar perlu memberi perhatian dengan mendengar serta bergantung kepada pengajar dan nota yang diberikan. Jesteru, bahan bantuan mengajar seperti slaid, nota, serta latihan boleh dilaksanakan dengan bantuan aplikasi yang interaktif serta pada masa yang sama dapat meningkatkan tahap kefahaman para pelajar. Pada zaman kini, penggunaan teknologi amat memainkan peranan penting dalam meningkatkan serta membantu proses pembelajaran yang berkesan.

Dalam kajian ini, pendekatan pengajaran didalam kuliah menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Padlet* telah dilaksanakan. Aplikasi *Quizizz* merupakan medium yang dapat membantu pelaksanaan kuiz yang menarik. Sementara itu, aplikasi *Padlet* pula adalah laman sesawang yang membolehkan pengajar dan pelajar berkomunikasi dan berkongsi idea melalui media. Matlan dan Maat (2021) mendapati, penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam subjek matematik menunjukkan maklumbalas yang positif serta motivasi pelajar dapat dipertingkatkan. Seterusnya, Mohamad (2020a) menyatakan antara kelebihan penggunaan aplikasi *Quizizz* ialah, para pelajar mampu mempelajari kandungan matapelajaran yang diajar semasa menjawab kuiz. Aplikasi tersebut telah digunakan untuk membantu pelajar dan ia menunjukkan pencapaian yang lebih baik berbanding kaedah konvensional.

Jusoh et al. (2019) telah menjalankan satu kajian rintis mengenai penggunaan aplikasi *Padlet* bagi kursus Pemikiran dan Tamadun Islam di UiTM. Hasil daripada kajian rintis tersebut dapat disimpulkan bahawa *Padlet* adalah aplikasi yang boleh memperbaiki tahap interaksi dalam kalangan pelajar semasa sesi kuliah berlangsung. Pelajar turut berasa teruja serta kefahaman mereka terhadap kursus tersebut juga meningkat. Seterusnya, penggunaan aplikasi *Padlet* dalam subjek Bahasa Arab dapat membantu guru dalam menyampaikan sesi pengajaran yang lebih menyeronokkan (Lestari, Mahbubah & Masykuri, 2019). Medium yang disediakan di aplikasi *Padlet* membolehkan pengajar dan pelajar bertukar idea mengenai subjek yang diajar serta dapat berinteraksi dengan lebih efektif dengan memuatnaik media yang berkaitan.

Justeru itu, gabungan aplikasi *Quizizz* dan *Padlet* semasa sesi kuliah adalah sangat sesuai kerana langkah ini mampu meningkatkan interaksi di antara ahli akademik dan pelajar dapat dipertingkatkan. Selain itu, ia turut menyumbang kepada pembelajaran yang efektif semasa sesi kuliah berlangsung, dan memudahkan pemahaman dalam kursus Kejuruteraan Geoteknik. Melalui pendekatan yang disebutkan diatas, tahap pemahaman pelajar dapat dipertingkatkan dan mereka dapat mengingati asas utama yang diperlukan dalam kursus ini. Lebih lagi, kemahiran kolaboratif dan komunikatif pelajar turut dapat ditingkatkan serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi cabaran dunia sebenar sebagai seorang jurutera. Kajian ini selaras dengan Matlamat Pembangunan Mapan yang menjadi agenda terkini, terutamanya dalam Pendidikan Berkualiti (SDG 4).

2.0 METODOLOGI

2.1 Kaedah Pelaksanaan

Pada setiap kali sesi pengajaran dan pembelajaran kursus Kejuruteraan Geoteknik, pensyarah akan menyediakan kuiz berkaitan topik yang disampaikan pada hari tersebut. Penyediaan kuiz direka menggunakan aplikasi *Quizizz*. Tujuan penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah untuk memudahkan markah kuiz pelajar dinilai di akhir sesi kerana aplikasi ini memberikan kedudukan secara automatik serta dapat memberikan gambaran tentang pemahaman pelajar dalam topik yang diajar. Manakala, dari sudut pelajar, disamping dapat menghilangkan rasa bosan atau mengantuk didalam kelas, aktiviti ini dapat membantu pelajar untuk memahami topik yang diajar. Bagi menggalakan penglibatan secara aktif dan memupuk motivasi dalam kalangan pelajar, pemenang kuiz diberikan saguhati pada akhir sesi. Seterusnya, semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung, pensyarah akan meminta pelajar untuk menyertai latihan di dalam kelas dan memuatnaik latihan tersebut ke dalam aplikasi *Padlet*. Tujuan penggunaan aplikasi *Padlet* adalah untuk memudahkan pensyarah menilai latihan yang telah dimuatnaik oleh pelajar dalam satu paparan skrin. Aplikasi *Padlet* yang mempunyai fungsi paparan yang menarik dan mesra pengguna sesuai untuk dijadikan sebagai medium interaksi antara pensyarah dan pelajar.

2.2 Keberkesanan Aplikasi *Quizizz* Dan *Padlet*

Untuk melihat keberkesanan pendekatan pengajaran di kuliah menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Padlet*, satu kaji selidik telah dijalankan. Responden dalam kajian ini terdiri daripada pelajar prasiswazah Tahun 3 Sarjana Muda Kejuruteraan Awam, sesi akademik 2022/2023 di Universiti Kebangsaan Malaysia. Seramai lima puluh enam orang pelajar telah memberikan maklumbalas. Kaedah soal selidik dijalankan menerusi *Microsoft Forms* dan diberikan kepada para pelajar pada sesi kuliah yang terakhir. Pengarang Muslim dan Samian (2012) menyatakan bahawa temu bual dan soal selidik merupakan kaedah yang boleh digunakan untuk mendapatkan informasi responden selain daripada pemerhatian.

Soalan daripada kaji selidik ini adalah menggunakan sumber sekunder, dimana soalan yang diberikan diambil daripada penyelidik terdahulu. Terdapat empat bahagian dalam soal selidik ini dan dinamakan sebagai Bahagian A, B, C dan D. Bagi Bahagian A, ia merupakan pertanyaan mengenai latar belakang responden seperti yang dilakukan oleh Hassan dan Rahman (2011). Pengarang turut menyatakan faktor demografi termasuk jantina, usia, kedudukan pelajar sama ada dalam bandar atau luar bandar dan tahap pendidikan akan mempengaruhi hasil dapatan. Seterusnya di Bahagian B, soalan berkaitan penggunaan

aplikasi *Quizizz* merupakan hasil rujukan daripada Soad dan Zainal (2022). Dalam Bahagian C, kajian daripada pengarang Muhammad (2019) dirujuk bagi soalan berkenaan *Padlet*. Pada Bahagian D, soalan yang diajukan merujuk kepada keseluruhan aktiviti yang dijalankan semasa pengajaran dalam kuliah. Soalan yang diberikan telah diolah daripada soalan kaji selidik oleh Hassan dan Rahman (2011).

Pada Bahagian B hingga D, soalan yang diajukan pada bahagian ini adalah berbentuk positif, dimana responden perlu memberikan pandangan mereka dengan menanda mengikut skala *Likert*. Penggunaan *Likert* skala lima pilihan sering digunakan dalam kebanyakan kajian. Hassan dan Hassan (2020) dalam kajian mereka telah menggunakan *Likert* skala lima untuk melihat sikap pelajar terhadap subjek ekonomi tingkatan enam. Dawi dan Abas (2020) turut menggunakan skala ini dalam kajian mereka. Jenis *Likert* skala lima didapati dapat memudahkan responden untuk menjawab dengan lebih tepat berbanding skala tiga dan skala tujuh. Skala *Likert* seperti yang ditunjukkan pada Jadual 1 telah digunakan dalam kajian ini. Jadual 2 pula menunjukkan soalan yang telah diajukan.

Jadual 1. *Skala Likert*

Skala	Maklumbalas
1	Sangat tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Tidak Pasti (TP)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Jadual 2. Bahagian dan soalan dalam soal selidik kajian

No. Soalan	Bahagian A: Demografik
A (1)	Jantina
A (2)	Bangsa
A (3)	Warganegara
A (4)	Julat Umur
Bahagian B: Perlaksanaan aplikasi <i>Quizizz</i> semasa kuliah	
B (1)	Adakah anda setuju jika <i>Quizizz</i> dijalankan pada setiap kuliah Kejuruteraan Geoteknik?

- B (2) Adakah anda setuju *Quizizz* dapat mengurangkan kebosanan semasa sesi kuliah dijalankan?
- B (3) Adakah anda setuju *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman terhadap topik yang diajar?
- B (4) Adakah anda setuju pemberian saguhati kepada pemenang *Quizizz* dapat meningkatkan semangat untuk mengambil bahagian dan motivasi dalam menjawab soalan kuiz?

Bahagian C: Perlaksanaan aplikasi *Padlet* semasa kuliah

- C (1) Adakah anda bersetuju bahawa *Padlet* adalah aplikasi yang menarik untuk mengemaskini tentang aktiviti kuliah?
- C (2) Adakah anda bersetuju untuk terus mengemaskini aktiviti kuliah di *Padlet*?

Bahagian D: Latihan dan aktiviti semasa kuliah

- D (1) Adakah anda bersetuju bahawa membuat latihan semasa sesi kuliah dan menandakannya sebagai markah tugas dapat membantu mengurangkan beban pelajar?
- D (2) Adakah anda bersetuju bahawa membuat latihan semasa kuliah dapat meningkatkan pemahaman anda tentang topik tersebut?
- D (3) Adakah anda bersetuju bahawa latihan semasa kuliah meningkatkan daya ingatan anda dalam mengingat topik yang dipelajari?
-

3.0 KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

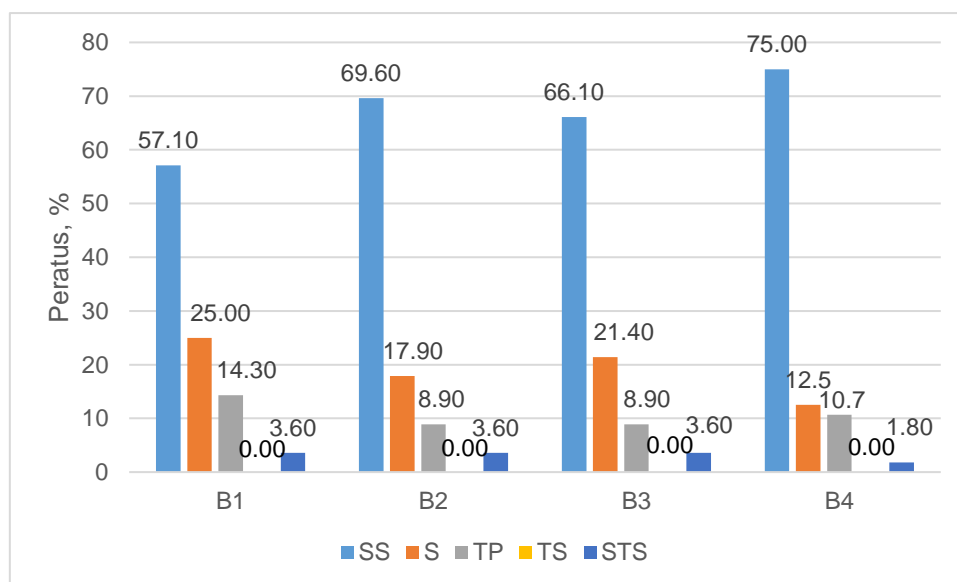
3.1 Demografik Responden

Responden dalam soal selidik ini merujuk kepada pelajar. Daripada soal selidik yang dijalankan, didapati, sebanyak 55.00% responden (31 orang) terdiri daripada lelaki manakala 45.00% (25 orang) adalah perempuan. Kaum Melayu merupakan kaum majoriti dalam kaji selidik ini, iaitu seramai 73.00% (40 orang), diikuti kaum Cina 18.00% (10 orang) dan lain-lain kaum seramai 9.00% (5 orang). Sebahagian besar responden adalah warganegara Malaysia iaitu sebanyak 96.00% (52 orang) dan hanya 4.00% (2 orang) daripada luar negara iaitu China. Dari segi julat umur, 98.00% responden berusia diantara 21-25 tahun dan 2.00% yang berumur melebihi 26 tahun.

3.2 Pelaksanaan Aplikasi Quizizz

Rajah 1 menunjukkan keputusan yang didapati daripada Bahagian B. Pada soalan B (1), iaitu mengenai pelaksanaan aplikasi *Quizizz* di setiap sesi kuliah untuk kursus Kejuruteraan Geoteknik, sebanyak 57.10% responden sangat bersetuju dengan pelaksanaan aplikasi ini. Ini diikuti dengan 25.00% yang menyatakan mereka setuju, 14.30% tidak pasti, dan hanya 3.60% daripada mereka menyatakan sangat tidak bersetuju. Sementara itu, pada soalan B (2), sebanyak 69.60% responden sangat setuju, 17.90% yang setuju, 8.90% tidak pasti dan 3.60% menyatakan sangat tidak setuju bahawa aplikasi *Quizizz* dapat mengurangkan rasa bosan semasa sesi kuliah.

Seterusnya, pada soalan B (3) yang melibatkan pertanyaan bahawa adakah aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman terhadap topik yang diajar, sebanyak 66.10% responden menjawab sangat setuju, diikuti dengan 17.90% setuju, 8.90% tidak pasti dan 3.60% daripada responden menjawab sangat tidak setuju. Pada soalan B (1) hingga B (4), tiada responden yang menjawab tidak setuju untuk keempat empat soalan yang diberikan. Matlan dan Maat (2021) dalam kajian mereka mendapat peratusan 3.80% responden tidak bersetuju bahawa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman terhadap topik yang dipelajari oleh mereka tetapi tiada yang menjawab sangat tidak setuju.



Rajah 1. Peratus dapatan berkaitan pelaksanaan aplikasi Quizizz (Bahagian B)

Pada akhir Bahagian B, iaitu Bahagian B (4), sebanyak 75.0% responden sangat setuju bahawa pemberian saguhati kepada pemenang *Quizizz* dapat meningkatkan semangat dan motivasi untuk mengambil bahagian dan seterusnya menjawab soalan kuiz dengan betul.

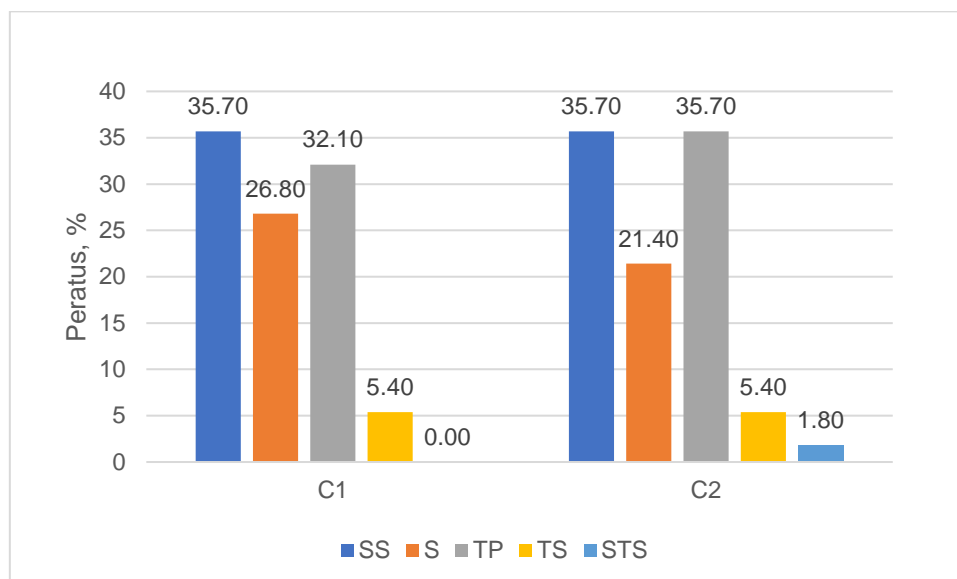
Terdapat 12.5% daripada mereka yang menjawab setuju, 10.7% tidak pasti dan 1.8% sangat tidak setuju. Cugelman (2013) berpendapat, walaupun peratusan sangat tidak setuju adalah sedikit, namun demografi responden menyebabkan tidak mustahil untuk terwujudnya jurang antara mereka yang menjawab sangat setuju dan sangat tidak setuju terutama apabila melibatkan aplikasi bersifat gamifikasi. Ini menunjukkan, faktor demografi seperti perbezaan latar belakang, corak pembelajaran yang terdahulu serta tahap pengetahuan seseorang boleh mempengaruhi persepsi terhadap penggunaan aplikasi tersebut.

3.3 Pelaksanaan Aplikasi *Padlet*

Rajah 2 menunjukkan peratusan hasil dapatan di Bahagian C. Pada soalan C (1) iaitu soalan mengenai adakah aplikasi *Padlet* menarik untuk digunakan bagi tujuan mengemas kini aktiviti di kuliah, sebanyak 35.70% responden menjawab sangat setuju, 26.80% bersetuju, 32.10% tidak pasti dan 5.40% daripada mereka menjawab yang tidak setuju. Pada soalan ini, tiada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Ini menunjukkan aplikasi *Padlet* adalah aplikasi yang menarik tetapi mungkin terdapat beberapa isu yang menyebabkan responden menjawab tidak pasti dan tidak setuju.

Seterusnya, pada soalan C (2), dimana soalan yang diajukan adalah mengenai kewajaran aplikasi *Padlet* diteruskan, sebanyak 35.70% responden menjawab sangat setuju. Ini diikuti dengan 21.00% responden menjawab setuju, 35.70% tidak pasti, 5.40% tidak setuju dan 1.80% sangat tidak setuju. Daripada hasil dapatan soalan C (1) dan C (2), lebih 50.00% daripada responden bersetuju bahawa aplikasi *Padlet* merupakan aplikasi yang menarik dan perlu diteruskan pada sidang yang akan datang. Keputusan ini dapat dibandingkan dengan hasil dapatan Rachmadyanti (2021) dimana semasa sesi *Microteaching*, pengarang mendapati penggunaan aplikasi *Padlet* dalam kalangan pelajar di universiti dapat menarik minat untuk belajar apabila menggunakan aplikasi tersebut. Malah kajian tersebut turut memperincikan mengapa mahasiswa meminati aplikasi ini. Antaranya termasuklah dapat membantu pelajar memahami bahan pengajaran, dapat berinteraksi dengan pelajar yang lain dan berasa mudah untuk mengendalikan aplikasi tersebut.

Received: 07 August 2023, Accepted: 28 November 2023, Published: 26 December 2023
<https://doi.org/10.17576/ajtlhe.1502.2023.04>

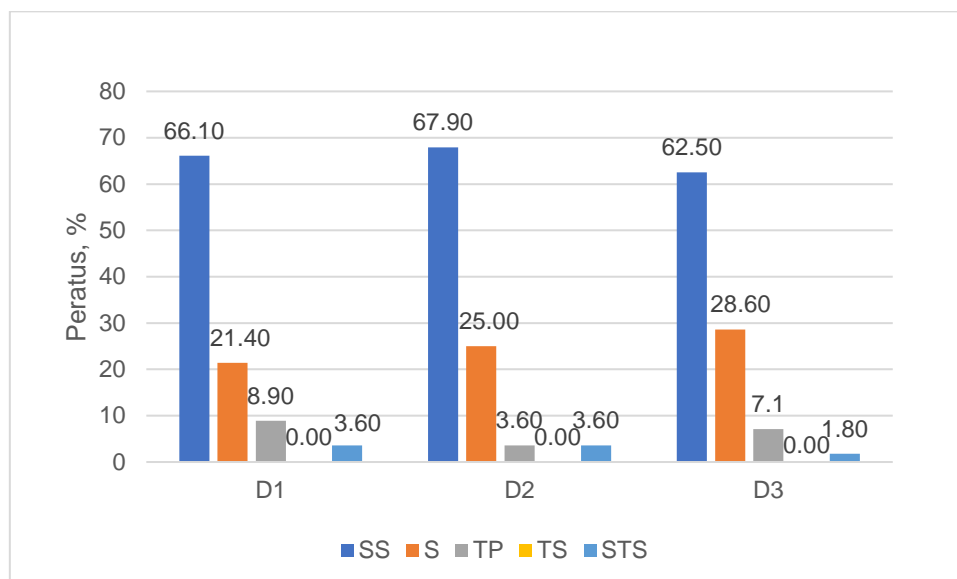


Rajah 2. Peratus dapatan berkaitan pelaksanaan aplikasi Padlet (Bahagian C)

Dapatan kajian menunjukkan beberapa responden mengalami kesulitan semasa memuat naik fail, menyebabkan kurangnya sokongan terhadap penggunaan aplikasi ini. Namun, perlu ditekankan bahawa masalah tersebut bukan disebabkan oleh kecacatan aplikasi, tetapi berpunca daripada isu capaian internet yang lemah. Sebahagian responden turut menyatakan keselesaan dalam memuat naik fail melalui UKMFolio, memandangkan mereka sudah terbiasa dengan penggunaan aplikasi tersebut.

3.4 Latihan dan Aktiviti Semasa Kuliah

Pada Bahagian D (1), sebanyak 66.10% responden sangat setuju, diikuti dengan 21.40% setuju, 8.90% tidak pasti, dan 3.60% sangat tidak setuju jika latihan semasa sesi kuliah dan menandakannya sebagai markah tugasan. Seterusnya, pada soalan D (2), sebanyak 67.90% responden sangat setuju dan 25.00% responden yang setuju dengan latihan semasa sesi kuliah dapat meningkatkan daya ingatan untuk mengingati topik yang dipelajari. Seterusnya, 3.60% daripada mereka menjawab tidak pasti dan 3.60% menjawab sangat tidak setuju. Pada soalan terakhir iaitu D (3), sebanyak 62.50% responden sangat setuju, 28.60% setuju, 7.10% tidak pasti dan 1.80% sangat tidak setuju bahawa. Rajah 3 menunjukkan peratus dapatan bagi soalan Bahagian D.



Rajah 3. Peratus dapatan berkaitan latihan dan aktiviti (Bahagian D)

Aplikasi *Quizizz* tidak hanya berkaitan dengan latihan dan aktiviti yang membantu pelajar serta ahli akademik mengenali masalah pelajar dalam sesuatu topik, malah membolehkan penambahbaikan berterusan dilakukan. Seterusnya menurut Jamian (2020), aplikasi ini juga dilihat membolehkan ahli akademik melihat tahap pengetahuan dan pemahaman pelajar terhadap topik yang dipelajari. Ini kerana skor pelajar akan terus dipaparkan diakhir kuiz. Tambahan pula, Zhao (2019) menyatakan ahli akademik dan pelajar akan mendapat maklumat segera mengenai prestasi pembelajaran setelah kuiz selesai dijalankan. Dalam konteks Bahasa Melayu, Mohamad (2020) melihat aplikasi *Quizizz* sebagai berpotensi untuk dijadikan sebagai e-penilaian dalam norma baharu kerana ia dapat memaparkan pemarkahan secara automatik pada akhir kuiz.

4.0 KESIMPULAN

Penerapan aplikasi *Quizizz* dalam kuliah mendapat sokongan yang tinggi dari pelajar, dengan 82.1% daripada mereka bersetuju bahawa penggunaan aplikasi ini dapat menghilangkan kebosanan dan meningkatkan pemahaman terhadap topik yang diajar. Ini menunjukkan bahawa pelajar merasakan terdapat manfaat positif daripada penggunaan aplikasi ini dalam suasana pembelajaran.

Selain itu, pemberian saguhati kepada pemenang selepas kuiz dijalankan juga mendapat sokongan yang baik, dengan 87.5% pelajar bersetuju bahawa ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi ketika menjawab soalan kuiz. Strategi ini dapat dilihat

sebagai cara yang efektif untuk memberikan dorongan tambahan kepada pelajar, mendorong mereka untuk terlibat dengan lebih aktif dalam proses pembelajaran serta bersungguh-sungguh untuk menjawab dengan betul.

Pandangan positif terhadap aplikasi *Quizizz* sebagai potensi e-penilaian menunjukkan bahawa pelajar dan ahli akademik melihat nilai tambah dalam mengurangkan beban tugasan. Penggunaan aplikasi ini bukan sahaja dapat meringankan beban kerja pelajar, tetapi juga dapat mengurangkan kerja penilaian bagi ahli akademik. Oleh itu, potensi untuk meneruskan penggunaan *Quizizz* dalam konteks e-penilaian adalah sesuatu yang bernilai untuk diambilkira.

Bagi aplikasi *Padlet*, meskipun masih mendapat sokongan positif dari 62.5% pelajar, terdapat sebahagian pelajar (32.1%) yang menyatakan ketidakpastian mereka terhadap kesesuaian aplikasi ini. Selain itu, 5.4% pelajar juga tidak setuju dengan penggunaan *Padlet*, mungkin disebabkan oleh kesukaran yang mereka alami ketika memuat naik fail yang diperlukan. Ini menunjukkan bahawa walaupun sebahagian besar pelajar melihat *Padlet* sebagai aplikasi yang menarik, terdapat beberapa isu teknikal yang perlu diberikan perhatian.

Kesimpulannya, penerapan aplikasi *Quizizz* dan *Padlet* dalam sesi akademik yang akan datang harus diteruskan. Walau bagaimanapun, adalah penting untuk terus memantau dan menangani sebarang isu atau cabaran yang mungkin timbul semasa pelaksanaan. Ini membolehkan hasil kajian ini diperkukuhkan dan dapat memberikan sumbangan yang lebih besar terhadap pengalaman pembelajaran dan pengajaran di masa hadapan.

5.0 RUJUKAN

- Cugelman, B. (2013). Gamification: What It Is and Why It Matters to Digital Health Behavior Change Developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), e3.
- Dawi, N. F. & Abas, A. (2020). Kesantunan Berbahasa dalam Kalangan Pelajar Universiti Malaysia Sabah. *Jurnal Pusat Penataran Ilmu & Bahasa*, 31(2), 133-152.
- Hassan, C. Z. C. & Rahman, F. A. (2011). Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Menulis Di Sekolah Rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1 (1), 67-87.
- Hassan, H. & Yusof, M. M. (2021). Analisis Faktor Demografi Terhadap Kesiediaan E-Pembelajaran Pelajar Diploma Di Politeknik Malaysia. *International Journal of Humanities Technology and Civilization*, 6 (S3), 32 – 38.
- Hassan, M. N. & Hassan, H. (2020). Sikap Terhadap Subjek Ekonomi dalam Kalangan Pelajar Tingkatan Enam di Sekolah Menengah Daerah Segamat. *Journal of Social Transformation and Regional Development Special Issue*, 24-31.
- Jamian, R. (2020). Analisis Deskriptif bagi Penggunaan Aplikasi Quizizz ke atas Guru dalam Penilaian Prestasi Murid bagi Subjek Matematik. *Mathematical Sciences and Informatics Journal*, 1(2), 87–97.
- Jusoh, W. N. H. W., Ghani, R. A., Noor, N. A. M., Awang, A. & Sulaiman, N. H. (2019). Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Video dan Padlet (Pvdp) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Pemikiran dan Tamadun Islam. *e-Academia Journal*, 8(2).
- Lestari, G., Mahbubah, A. & Masykuri, M. F. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Digital dengan Menggunakan Media Padlet di Madrasah Aliyah Bilingual Batu. *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)*, 4(1), 238–244, 24 December 2019. Malang. Available online: <https://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/1092>
- Matlan, S. J. & Siti Mistima Maat, S. M. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. *Jurnal*

Dunia Pendidikan, 3(4), 217-227.

Muhammad, S. J. N. (2019). Pembelajaran Fleksibel Berasaskan Massive Open Online Course (MOOC) Suatu Transformasi dalam Pengajian Manuskrip Melayu. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 7(3), 2019: 63-73.

Mohamad, A. M. (2020a). Keberkesanan Quiziz sebagai Medium Alternatif Ulangkaji dan Pembelajaran Kendiri. *Jurnal Personalia Pelajar*, 23(2), 29-37.

Mohamad, A. M. (2020b). Quizizz sebagai E-Penilaian Norma Baharu terhadap Penutur Antarabangsa dalam kursus Bahasa Melayu. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 11, 80-92.

Muslim, N. & Samian, A.L. (2012). Tahap Penerimaan Pelajar terhadap Peruntukan Bahasa Melayu dalam Perlembagaan Persekutuan. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 30(1), 3-27.

Peng, C. F., & Jamaludin, Z. (2022). Kesiediaan, Motivasi dan Kepuasan Pelajar Tingkatan 1 dalam Pembelajaran KOMSAS secara dalam Talian. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 12 (1), 29-39.

Soad, N. F. A. M., & Zainal, H. (2022). Persepsi Murid Mengenai Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab dan Kesannya Terhadap Motivasi. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 8(1), 1-12.

Subari, K. & Yahya, M. & Yusof, I. (2019). Kajian Awal: Tahap Penguasaan Pelajar Institut Kemahiran Malaysia Dalam Konsep Asas Elektrik, *Jurnal Persatuan Pendidikan Teknik Dan Vokasional Malaysia*, 8, 41-49.

Rachmadyanti, P. (2021). Persepsi Mahasiswa PGSD tentang Penggunaan Padlet pada Pembelajaran Microteaching. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 103-115.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.