

APLIKASI *KAHOOT* DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KURSUS PENGAJIAN ISLAM DI PERINGKAT UNIVERSITI: TINJAUAN AWAL TERHADAP KEBERKESANAN PENGUNAANNYA

*Rafidah Abdullah¹, Rafizah Abdullah²
& Radziah Abdullah³*

ABSTRAK

Di dalam era revolusi industri 4.0 sekarang ini, tenaga akademik tidak boleh hanya bergantung kepada penggunaan kertas dan pen sahaja. Mereka wajib berjalan seiring dengan peredaran masa, dan sentiasa mengikut tren pengajaran dan pembelajaran terkini bagi memastikan sistem pengajaran dan pembelajaran dapat diterima dengan baik dan berkesan oleh generasi cilik komputer zaman ini. Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi kuiz melalui laman sesawang, yang mampu menghasilkan suasana pembelajaran dan pengajaran yang lebih menyeronokkan. Kajian ini mengkaji sejauhmana aplikasi *Kahoot* berfungsi dalam membantu dan menambah kefahaman mahasiswa mahasiswi terhadap kursus yang mereka pelajari, khususnya di dalam pengajian Islam. Kemampuan atau ketidakmampuan mereka menjawab soalan-soalan kuiz yang diberikan, secara tidak langsung, akan memberikan impak kepada tenaga akademik untuk

¹ Penolong Profesor, Fakulti Bahasa Arab, Universiti Islam Sultan Sharif Ali. Email: rafidah.abdullah@unissa.edu.bn.

² Penolong Pensyarah, Fakulti Bahasa Arab, Universiti Islam Sultan Sharif Ali. Email: rafizah.abdullah@unissa.edu.bn.

³ Tutor, Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Islam, Universiti Islam Sultan Sharif Ali. Email: radziah.abdullah@unissa.edu.bn.

meningkatkan sistem pengajaran mereka. Kajian ini merupakan kajian kuantitatif. Pengkaji mengedarkan borang kaji selidik kepada mahasiswa dan mahasiswi yang terlibat untuk mendapat maklum balas mengenai kajian. Dua kursus telah dipilih iaitu *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith*, yang ditawarkan di Fakulti Bahasa Arab, UNISSA dan *Islamic History and Civilization*, yang ditawarkan di Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Islam, UNISSA. Dapatan kajian mendapati bahawa mahasiswa mahasiswi sangat tertarik dengan penggunaan aplikasi ini, dan bersetuju bahawa ianya banyak membantu mereka dalam memahami kursus mereka.

Kata kunci: Aplikasi *Kahoot*, Kursus Pengajian Islam, keberkesanan, pengajian, pembelajaran.

ABSTRAK

Di dalam era revolusi industri 4.0 sekarang ini, tenaga akademik tidak boleh hanya bergantung kepada penggunaan kertas dan pen sahaja. Mereka wajib berjalan seiring dengan peredaran masa, dan sentiasa mengikut tren pengajaran dan pembelajaran terkini bagi memastikan sistem pengajaran dan pembelajaran dapat diterima dengan baik dan berkesan oleh generasi cilik komputer zaman ini. Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi kuiz melalui laman sesawang, yang mampu menghasilkan suasana pembelajaran dan pengajaran yang lebih menyeronokkan. Kajian ini mengkaji sejauhmana aplikasi *Kahoot* berfungsi dalam membantu dan menambah kefahaman mahasiswa mahasiswi terhadap kursus yang mereka pelajari, khususnya di dalam pengajian Islam. Kemampuan atau ketidakmampuan mereka menjawab soalan-soalan kuiz yang diberikan, secara tidak langsung, akan memberikan impak kepada tenaga akademik untuk

meningkatkan sistem pengajaran mereka. Kajian ini merupakan kajian kuantitatif. Pengkaji mengedarkan borang kaji selidik kepada mahasiswa dan mahasiswi yang terlibat untuk mendapat maklum balas mengenai kajian. Dua kursus telah dipilih iaitu *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith*, yang ditawarkan di Fakulti Bahasa Arab, UNISSA dan *Islamic History and Civilization*, yang ditawarkan di Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Islam, UNISSA. Dapatan kajian mendapati bahawa mahasiswa mahasiswi sangat tertarik dengan penggunaan aplikasi ini, dan bersetuju bahawa ianya banyak membantu mereka dalam memahami kursus mereka.

Kata kunci: Aplikasi *Kahoot*, Kursus Pengajian Islam, keberkesanan, pengajian, pembelajaran.

PENGENALAN

Dalam era ledakan maklumat masa kini, teknologi maklumat dan komunikasi atau *ICT* memainkan peranan yang amat penting dalam setiap bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Kemudahan seperti komputer, *internet* dan multimedia amat diperlukan bagi menimbulkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, berkesan dan lebih bermakna kepada pelajar (Subahan Mohd Meerah & Syed Ismail Syed Mustafa, 2017). Dalam sebuah bilik darjah, setiap individu mempunyai psikologi dan kebolehan intelek yang berbeza antara satu sama lain. Lantaran itu pengajaran yang dirancang perlu sesuai, disusun (mengikut tahap pelajar) dan disokong (dengan alat bantu mengajar) bagi merangsang perkembangan potensi individu ke tahap yang maksimum. Justeru, tenaga pengajar haruslah bijak dan kreatif dalam pengajarannya dengan memperbanyakkan penggunaan alat bantu mengajar (ABM) dalam pengajaran mereka.

Di antara alat bantu mengajar ialah dengan menggunakan aplikasi yang terdapat di laman sesawang, antaranya aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan satu media pengajaran dan pembelajaran yang menarik minat para pelajar. Memandangkan ianya mempunyai keterbatasan waktu untuk menjawab soalan yang diberikan, maka mahasiswa dan mahasiswi dilatih untuk berfikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soalan. Ada dua cara bermain dalam aplikasi kahoot iaitu *classic* dan *team mode*. Bermain secara *classic* bererti mahasiswa dan mahasiswi akan menjawab soalan yang diberikan secara individu, manakala bermain cara *team mode* beerti mahasiswa dan mahasiswa akan menjawab soalan secara berkumpulan. Melalui cara *classic mode*, nama mahasiswa-mahasiswa akan muncul dalam aplikasi dan cara inilah yang dipraktikkan bagi tujuan kajian ini.

Secara ringkasnya, aplikasi permainan *Kahoot* terbentuk dengan pensyarah menyediakan soalan di portal Kahoot <https://kahoot.com>, kemudian pensyarah akan menekan butang “*play*” dan menunggu peserta untuk penyertaan. Bagi menyertai permainan ini, peserta adalah dikehendaki untuk memasukkan pin yang terpapar di skrin. Setelah itu, permainan kuiz interaktif akan bermula dengan peserta menjawab soalan yang telah dibina. Kaedah soalan adalah terpulang kepada pensyarah, antaranya berbentuk kuiz atau pilihan jawapan betul atau salah. Masa bagi menjawab soalan juga adalah terpulang kepada pensyarah. Jika masa telah tamat, jawapan dan peserta terpantas akan terpapar di skrin. Peserta yang menjawab dengan cepat dan tepat dari peserta-peserta yang lain akan mendapat markah yang lebih tinggi. Bagi menyuntik semangat persaingan dalam kalangan mahasiswa-mahasiswa, nama lima peserta terbaik akan dipaparkan di dalam skrin keputusan.

Kajian ini dilaksanakan kerana pengkaji mendapati terdapat segelintir pelajar yang menampakkan sikap kurang minat dan bosan terhadap beberapa kursus pengajian Islam, samaada medium kursus di dalam bahasa Arab atau bahasa Inggeris. Ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran secara traditional yang digunakan. Dengan kaedah ini, pelajar dilihat kurang memberikan tumpuan semasa belajar, menunjukkan reaksi bosan dan tidak mampu memahami dan mempraktikkan pembelajaran secara baik.

TINJAUAN LITERATUR

Pembelajaran interaktif atau E-Learning merupakan metod pembelajaran secara aktif yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medium pembelajaran. Paul (2002) berpendapat bahawa e-learning merujuk kepada penggunaan teknologi internet dalam menyalurkan maklumat yang boleh menambah pengetahuan dan keterampilan seseorang. Ini bertepatan dengan kajian yang telah dijalankan oleh Cambell et al (2012), Kamarga (2010) yang menyatakan bahawa penggunaan internet dalam pendidikan itu adalah pembelajaran interaktif. Selain itu, Onno W. Purbo (2002) juga turut menjelaskan bahawa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagai istilah bagi semua teknologi yang digunakan untuk menyokong usaha-usaha pengajaran berasaskan teknologi internet. Kaedah pembelajaran interaktif adalah merupakan salah satu kaedah alternatif di dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut Rafiza (2013), modul pembelajaran interaktif yang dibangunkan pada masa kini boleh dijadikan medium untuk menarik minat, motivasi serta kefahaman pelajar terhadap sesuatu topik.

Pada abad 21 ini, penggunaan elemen permainan dalam talian merupakan salah satu kaedah alternatif dalam pengajaran dan pembelajaran pelajar antaranya aplikasi Kahoot. Faridah Binti Che In dan Afham Zulhusmi Bin Ahmad (2019) telah menjalankan kajian tindakan akan keberkesanan pembelajaran interaktif berasaskan aplikasi Kahoot terhadap *kursus Principles of Marketing*. Tujuan kajian dijalankan adalah untuk melihat keberkesanan kaedah ini terhadap pelajar-pelajar yang mengambil kursus prinsip pemasaran bagi menyelesaikan masalah dalam memahami kandungan topik campuran pemasaran. Dapatan kajian mendapati bahawa penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam bentuk latihan tubi, ulang kaji dan tugas dalam talian telah merangsang pelajar untuk mempelajari campuran pemasaran. Selain itu, dapatan kajian juga menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian pelajar, di mana pelajar didapati menunjukkan kecenderungan serta minat terhadap kaedah pengajaran pembelajaran tersebut. Aplikasi ini merupakan medium alternatif yang efektif di dalam pengajaran secara lebih meluas khususnya di dalam kursus prinsip pemasaran.

Kajian juga telah dijalankan oleh Athirah Hanis Ariffin dan Laili Farhana Md Ibharam (2019) berkaitan dengan aplikasi Kahoot yang bertujuan untuk mengenal pasti kesan penggunaannya sebagai alat pengujian terhadap pencapaian pelajar Tingkatan 1 dalam mata pelajaran Sejarah. Dapatan kajian mendapati bahawa aplikasi Kahoot sebagai alat pengujian telah memberikan hasil dapatan yang positif oleh pelajar dan pencapaian bagi murid yang menggunakan aplikasi Kahoot adalah lebih tinggi berbanding menggunakan alat pengujian konvensional.

Selain daripada itu, kajian juga telah dijalankan oleh Law Yiing Yiing dan Zamri Mahamod (2021) yang bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot terhadap pencapaian murid sekolah rendah dalam pembelajaran Kosa Kata Bahasa Melayu. Seramai 62 orang pelajar telah terlibat untuk menjadi sampel kajian di mana pelajar tersebut dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan yang didedahkan kepada kaedah konvensional dan satu kumpulan lagi meruakan kumpulan eksperimen yang menjalani pembelajaran melalui aplikasi Kahoot. Dapatan kajian mendapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan bagi min skor ujian akhir antara kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan dengan nilai $t(60) = -2.475$, $p < 0.05$. Oleh yang demikian, kajian menggalakkan untuk menggunakan aplikasi Kahoot sebagai alat pengajaran alternatif dalam membantu memperoleh pencapaian yang lebih memuaskan.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan metodologi kuantitatif iaitu melalui soal selidik bagi mengetahui persepsi mahasiswa-mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pengajaran dan pembelajaran dua (2) kursus yang ditawarkan di Universiti Islam Sultan Sharif Ali, iaitu *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith*, yang ditawarkan di Fakulti Bahasa Arab, UNISSA dan *Islamic History and Civilization*, yang ditawarkan di Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Islam, UNISSA. Jumlah responden yang menjawab kaji selidik ini ialah seramai 85 orang responden.

Bagi mengukur persepsi mahasiswa-mahasiswa terhadap keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* ini, pengkaji telah menggunakan kaedah *Skala Likert*. *Skala Likert* merupakan skala yang sering digunapakai sebagai

indikator pengukuran dan sesuai digunakan bagi mengukur pandangan yang diberikan responden (Cohen et al 2007). Neil (2009) pula berpendapat bahawa *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapatan dan persepsi seseorang atau sekumpulan orang mengenai fenomena social.

Data yang diperolehi melalui kajian selidik dianalisis dengan menggunakan *Statistic Package for Social Sciences* (SPSS) versi 20. Analisis secara deskriptif digunakan untuk menganalisis data seterusnya diolah dalam bentuk jadual. Analisis bagi latar belakang responden dicatatkan dalam bentuk frekuensi dan peratusan sahaja. Bagi bahagian kedua iaitu mengenai keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization* dicatat dengan menggunakan *Skala Likert* 1 hingga 4 (Ghani Hj. Taib 1996). Skor min antara 3.01 hingga 4.00 mengintrepetasi bagi tahap tinggi, skor min di antara 2.01 hingga 3.00 mengintrepetasi bagi tahap sederhana, dan skor min antara 1.00 hingga 2.00 mengintrepetasi bagi tahap rendah.

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Dalam bahagian ini, pengkaji akan mengemukakan dapatan dan analisis kajian secara terperinci. Kajian menggunakan statistik deskriptif iaitu dengan menganalisa data yang berkaitan dalam bentuk frekuensi, peratusan, skor min dan sisihan piawai. Secara ringkasnya, dapatan kajian ini merangkumi latar belakang responden, persepsi responden terhadap keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization*, persepsi responden berkenaan manfaat dan kelemahan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran mereka, dan akhir sekali

cadangan responden bagi penambahbaikan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran mereka.

Bahagian A: Maklumat Mengenai Latar Belakang Responden

Jumlah keseluruhan responden ialah seramai 85 orang, yang terdiri daripada 23 responden (27.1%) mahasiswa, 60 responden (70.6%) mahasiswa, dan 2 orang responden (2.4%) tidak mengisi ruangan ini. Dari jumlah tersebut, jumlah responden bagi kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* ialah seramai 13 responden, manakala bagi kursus *Islamic History and Civilization* ialah seramai 70 responden.

Bahagian 2: Keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization*

Bagi meneliti dengan lebih jelas mengenai natijah keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization*, pengkaji memaparkannya dalam bentuk jadual dan huraian. Jadual 1 di bawah menunjukkan dapatan setiap item, yang mengandungi frekuensi, peratus, skor min dan sisihan piawai yang melibatkan semua 85 responden.

Jadual 1 menunjukkan bahawa keseluruhan item 1-5 telah mencapai skor min pada tahap tinggi. Ini membuktikan bahawa penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization* memberi kesan yang positif terhadap mahasiswa-mahasiswa.

Dengan hanya menumpukan kepada respon sangat setuju dan setuju sahaja, respon mengenai keberkesanan penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran kursus membantu dalam memahami isi kandungan kursus dengan lebih jelas telah mencapai 97.64%, kenyataan bahawa pembelajaran melalui aplikasi *Kahoot* lebih seronok berbanding kaedah pembelajaran secara taqlidi telah mencapai 96.47%, kenyataan bahawa *Kahoot* merupakan kaedah pembelajaran terkini yang perlu diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran telah mencapai 97.64%, kenyataan bahawa penggunaan aplikasi *Kahoot* membuatkan responden lebih aktif ketika sesi pembelajaran telah mencatat 98.82%, dan kenyataan bahawa aplikasi *Kahoot* memerlukan responden untuk berfikir dengan pantas dan tepat mencapai 91.76%.

Jika dinilai dari sudut skor min, item 5 iaitu kenyataan bahawa aplikasi *Kahoot* memerlukan mahasiswa-mahasiswa untuk berfikir dengan pantas dan tepat telah mendapat skor min tertinggi ($M=3.64$ S.P = .633), walaupun item ini mencapai peratusan yang terendah bagi respon sangat setuju dan setuju sahaja. Ini adalah kerana jumlah frekuensi responden yang sangat setuju bagi item 5 ini mencapai frekuensi paling tinggi iaitu 61 responden (71.76%). Item1 iaitu kenyataan mengenai penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran kursus membantu dalam memahami isi kandungan kursus dengan lebih jelas mendapat skor min terendah iaitu ($M=3.53$, S.P = 547).

Jadual 1: Keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization*

No.	Item	S.S	S	T.S	S.T.S	Min	S.P
1	Penggunaan <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran kursus membantu dalam memahami isi kandungan kursus dengan lebih jelas.	47 (55.29%)	36 (42.35%)	2 (2.35%)	0 (0%)	3.53	.547
2	Pembelajaran melalui aplikasi <i>Kahoot</i> lebih seronok berbanding kaedah pembelajaran secara taqlidi.	54 (63.53%)	28 (32.94%)	3 (3.53%)	0 (0%)	3.60	.561
3	<i>Kahoot</i> merupakan kaedah pembelajaran terkini yang perlu diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran.	53 (62.35%)	30 (35.29%)	2 (2.35%)	0 (0%)	3.60	.539

4	Pengunaan aplikasi <i>Kahoot</i> membuatkan saya lebih aktif ketika sesi pembelajaran.	59 (69.41%)	25 (29.41%)	1 (1.18%)	0 (0%)	3.56	.522
5	Aplikasi <i>Kahoot</i> memerlukan saya untuk berfikir dengan pantas dan tepat.	61 (71.76%)	17 (20%)	7 (8.24%)	0 (0%)	3.64	.633

S.S = Sangat Setuju S = Setuju T.S = Tidak Setuju S.T.S = Sangat Tidak Setuju Min = Skor Min S.P = Sisihan Piawai

Bahagian 2: Persepsi mahasiswa berkenaan manfaat dan kelemahan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran mereka

Dalam bahagian ini, pengkaji memberikan kebebasan kepada responden untuk menyenaraikan manfaat dan kelemahan penggunaan aplikasi ini. Kajian mendapati bahawa walaupun terdapat pelbagai persepsi responden terhadap manfaat dan kelemahan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot*, namun pandangan mereka secara keseluruhan hampir sama di antara satu dengan yang lain.

Manfaat Aplikasi *Kahoot*

Secara rumusan, antara manfaat aplikasi *Kahoot* menurut persepsi responden ialah ia telah membantu mereka untuk lebih fokus dalam pembelajaran. Bagi responden juga, aplikasi ini mampu menguji kefahaman mereka dalam memahami isi kandungan kuliah, menanamkan sifat

kompetensi dalam kalangan responden, menjadikan mereka lebih bersedia sebelum kelas *tutorial* agar mampu bersaing dan menjawab soalan dengan baik. Selain ini, pada pandangan responden, aplikasi ini jua menjadikan mereka untuk lebih aktif dan bersemangat di dalam bilik kuliah, dan tidak merasakan bosan sepanjang kuliah dijalankan. Aplikasi ini juga melatih minda responden untuk berfikir dengan lebih cepat, dan lebih peka dan mengambil perhatian untuk mencatat isi kandungan penting sepanjang kuliah. Di antara manfaat lain yang diperolehi responden ialah mereka dapat mengenalpasti kesalahan yang mereka lakukan dengan segera. Yang paling penting, responden berpendapat bahawa pengaplikasian *Kahoot* dalam pembelajaran dapat mengurangkan tekanan kesan daripada pembelajaran melalui kaedah traditional, dan lebih membantu mereka untuk mengingati isi kandungan kuliah dengan mudah.

Kelemahan Aplikasi *Kahoot*

Selain meneliti manfaat penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran pembelajaran kursus *Al-Adab Al-Arabi Al-Hadith* dan kursus *Islamic History and Civilization*, pengkaji juga meneliti persepsi responden mengenai kelemahan penggunaan aplikasi ini. Sepertimana kajian yang dilakukan terhadap manfaat penggunaan aplikasi *Kahoot*, kelemahan aplikasi ini juga dinilai secara terbuka dengan meminta responden memberikan pendapat mereka. Sekali lagi, dapatan kajian mendapati bahawa kelemahan yang dikemukakan hampir sama di antara responden.

Di antara kelemahan aplikasi *Kahoot* menurut persepsi responden ialah permainan terjejas kerana talian internet yang kurang memuaskan atau perlahan. Ada dalam kalangan responden juga berpendapat bahawa aplikasi ini tidak dapat menilai keupayaan sebenar pelajar kerana

mereka boleh memilih jawapan secara “serkap jarang”. Juga dikongsikan mengenai kelemahan aplikasi ini ialah perasaan rendah diri responden apabila tidak menjadi “*top list*”. Selain itu, terdapat juga responden yang berpendapat bahawa aplikasi ini tidak dapat menyerlahkan kemampuan sebenar diri seseorang pelajar. Ini dikuatkan lagi dengan kenyataan mereka yang mengatakan bahawa pilihan jawapan di dalam aplikasi ini tidak dapat dibatalkan. Justeru, jika responden tersilap tekan punat yang disediakan, ia akan memberi kesan terhadap permainan mereka.

Bahagian 3: Cadangan mahasiswa mahasiswa bagi penambahbaikkkan penggunaan aplikasi *Kahoot*

Pengkaji dalam kaji selidik ini juga meminta responden untuk mengemukakan cadangan mereka berkaitan penambahbaikkkan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran mereka. Akan tetapi, cadangan yang diterima adalah sangat sedikit. Ini berkemungkinan responden telah berpuas hati dengan kaedah pengaplikasian *Kahoot* dalam pembelajaran mereka. Cadangan yang diterima dari responden ialah mereka mensyorkan agar pihak yang berkenaan akan menyediakan jaringan internet yang berpatutan kerana permainan aplikasi ini sangat memerlukan kepada jaringan internet yang laju bagi memudahkan proses permainan. Responden juga mencadangkan agar tenaga pengajar dapat menilai semula tempoh masa bagi menjawab soalan. Ini kerana pada kebiasaannya, tenaga pengajar akan memberikan 15-30 saat untuk menjawab satu soalan. Responden juga mencadangkan agar soalan-soalan yang diberikan di dalam permainan *Kahoot* perlu dicetak untuk rujukan semula pelajar.

PENUTUP

Adalah dicadangkan dalam era revolusi 4.0 sekarang ini agar institusi-institusi pendidikan dapat menyediakan kemudahan-kemudahan terkini, mengikut peredaran dan kemajuan sistem pendidikan, terutama sekali akses terhadap jaringan internet yang lebih laju.

Juga dicadangkan agar tenaga akademik, khususnya yang berkecimpung dalam bidang pengajian Islam untuk lebih peka terhadap kemajuan teknologi pendidikan terkini, untuk lebih menarik minat para pelajar. Kajian ini telah membuktikan bahawa aplikasi pembelajaran secara interaktif dapat diaplikasikan pada kursus-kursus pengajian islam, dan ianya amat membantu mereka untuk lebih memahami isi kandungan pelajaran dengan lebih mudah.

RUJUKAN

BUKU

Ahmad Sunawari. (2015). *Metodologi Penyelidikan Pengajian Islam*. Bangi: UKM Press.

Ahmad Munawar, I & Mohd Nor Shahizan. (2012). *Memahami kuantitatif & kualitatif dalam penyelidikan Pengajian Islam*. Bangi: Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia.

Antonius Aditya Hartarto dan Onno W. Purbo. (2002). *Teknologi e-Learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Cohen, Lawrence, M, & Keith, M. (2007). *Research Methods in Education*. London: Routledge Taylor & Francis Group.

Paula Elizabeth Sanderson. (2002). *E-Learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*. Internet and Higher Education 5.

Subahan Mohd Meerah & Syed Ismail Syed Mustapa. (2017). *Pedagogi Abad ke-21*. Selangor: Sasbadi Sdn Bhd.

JURNAL

Bessant, J. (2004). Mixed Messages: Youth Participation and democratic practice. *Australian Journal of Political Science*, 39 (2), 387-404.

Azizan, K. F., Rahman, A. A., & Jamali, H. N. (2014). Tahap Kemahiran Bahasa Arab di IPT Malaysia. *GSE E-Journal of Education*, 1(2), 20-32.

Bakhtiar, N., & Osman, N. (2019). Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Trends In Social Sciences*. 1(2), 43-52.

Faridah Binti Che In & Afham Zulhusmi Bin Ahmad. (2019). Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot: Satu Kajian Tindakan Terhadap Kursus Principles of Marketing. *Online Journal For Tvet Practitioners*, Vol. 4 No. 1.

Rafiza Abdul Razak. (2013). Strategi pembelajaran aktif secara kolaboratif atas talian dalam Analisis Novel Bahasa Melayu. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik* - Julai 2013, Bil. 1, Isu 3, 34.

Law Yiing Yiing & Zamri Mahamod. (2021). Keberkesanan Kahoot terhadap pencapaian murid Sekolah Rendah dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*. E-ISSN: 2682-826X. Vol. 3, No. 1, 90-101.

Kertaskerja Seminar

Laili Farhana Md Ibrahim & Athirah Hanis Ariffin. (2018). Aplikasi Kahoot sebagai Alat Pengujian Terhadap Pencapaian Murid dalam Mata pelajaran Sejarah. *Conference: The 3rd International On ICT in Education*. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim Perak.

Nailul Azmi Ismal & Zaleha Ahmad (2017). Keberkesanan Penggunaan Quizlet dan Kahoot IT dalam Memperkasakan Pengajaran Guru dan Memperkaya Pembelajaran Murid. *5th Global On Summit Education (GSE E-Journal of Education)*, *World Conference Resources*.