

**Persepsi dan Penerimaan Pelajar terhadap Penggunaan Aplikasi
Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Melayu di Sebuah
Sekolah Menengah Persendirian Cina**
(*Students' Perception and Acceptance of the Use of the Quizizz Application in
Learning the Malay Language in A Chinese Private Secondary School*)

YEAP POO ENG¹ & CHEW FONG PENG²

¹Sekolah Menengah Perempuan Persendirian Cina Pulau Pinang, Malaysia

²Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia

yeapsmpinhwa20@gmail.com & fpchew@um.edu.my

Dihantar: 20 Disember 2023 / Diterima: 30 Mei 2024

Koresponden e-mel: fpchew@um.edu.my

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan adalah untuk mengkaji persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu di sebuah Sekolah Menengah Persendirian Cina (SMPC) Klang. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Reka bentuk kajian ialah kajian tinjauan yang menggunakan borang soal selidik. Kajian ini melibatkan 98 orang pelajar Tingkatan 2 di sebuah SMPC di Klang. Data deskriptif dianalisis dengan menggunakan kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai manakala data inferensi dianalisis dengan menggunakan ujian *t*. Dapatan kajian mendapati para pelajar mempunyai persepsi yang positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu iaitu persepsi kebergunaan aplikasi *Quizizz* ($M=3.66$, $SP=0.85$) dan persepsi kemudahan penggunaan ($M=3.96$, $SP=0.96$). Hal ini menunjukkan bahawa para pelajar berpandangan baik terhadap aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Bukan itu sahaja, kajian juga mendapati penerimaan pelajar terhadap aplikasi *Quizizz* juga tinggi ($M=3.54$, $SP=0.92$). Hal ini menunjukkan bahawa para pelajar dapat menerima penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu mereka dengan baik. Ujian *t* mendapati tiada perbezaan yang signifikan antara persepsi dan penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* ($p>.05$). Kajian ini menyokong Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang diasaskan oleh Davis (1986). Model TAM ini menyatakan bahawa penerimaan individu terhadap sesuatu teknologi bergantung kepada persepsinya terhadap teknologi tersebut. Jika persepsi individu terhadap sesuatu teknologi adalah baik, maka ia dapat menerima teknologi tersebut dengan baik. Maka, kajian ini menyokong Model TAM tersebut kerana para pelajar mempunyai persepsi yang baik terhadap aplikasi *Quizizz* tersebut dan seterusnya dapat menerimanya dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kesimpulan, kajian ini menunjukkan bahawa persepsi dan penerimaan terhadap aplikasi *Quizizz* adalah positif. Oleh itu, guru-guru Bahasa Melayu diharapkan dapat mengaplikasikan *Quizizz* dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu supaya dapat meningkatkan minat dan motivasi para pelajar.

Kata Kunci: Persepsi pelajar, Penerimaan pelajar, Pembelajaran Bahasa Melayu, *Quizizz*, Sekolah Menengah Persendirian Cina

ABSTRACT

This study was conducted to examine the perception and acceptance of students towards the use of the Quizizz application in learning Malay Language in a Chinese Private Secondary School (SMPC) Klang. This study was conducted using a quantitative approach. The study design was a survey study

that used a questionnaire. The study involved 98 Form 2 students at SMPC in Klang. Descriptive data were analyzed using frequency, percentage, mean, and standard deviation while inferential data were analyzed using a t-test. The findings of the study found that students have a positive perception of the use of Quizizz application in learning Malay Language, namely the perception of the usefulness of Quizizz application ($M = 3.66$, $SP = 0.85$) and the perception of ease of use ($M = 3.96$, $SP = 0.96$). This shows that the students have a good opinion of the Quizizz application in learning Malay Language. Not only that, the study also found that the level of student acceptance of the Quizizz application was also high ($M = 3.54$, $SP = 0.92$). This shows that students can accept the use of the Quizizz application well in their Malay Language learning. The t-test found no significant difference between the perceptions and levels of acceptance of male and female students towards the use of the Quizizz application ($p > .05$). This study supports the Technology Acceptance Model (TAM) founded by Davis (1986). This TAM model states that an individual's acceptance of a technology depends on his or her perception of the technology. If an individual's perception of technology is good, then he can accept the technology well. Therefore, this study supports the TAM Model because the students have a good perception of the Quizizz application and subsequently can accept it in learning Malay Language. In conclusion, this study shows that the perception and acceptance of Quizizz application is positive. Therefore, Malay Language teachers are expected to apply Quizizz in teaching and learning Malay Language to increase the interest and motivation of students.

Keywords: Students acceptance, Students perception, Malay Language learning, Quizizz, Chinese Private Secondary School

PENGENALAN

Sejenis virus pneumonia yang tidak dikenali asalnya telah merebak dan tercetus pada bulan Disember 2019. Virus ini mula-mula dilaporkan dan ditemui di Wuhan, Hubei, China. Kebanyakan kes virus ini dikaitkan dengan Huanan Seafood Wholesale Market. Virus ini merupakan virus yang baharu dan tidak pernah diketahui jenisnya dan telah dinamakan sebagai 2019-nCov (Zhu Na et al. 2020). Virus ini kemudiannya dinamakan sebagai COVID-19 (Berita Harian 2020). Penukaran nama virus ini telah diumumkan oleh Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) dan ditukar kepada COVID-19 (Berita Harian, 2020). Menurut Berita Harian (2020), COVID-19 bermaksud "Penyakit Virus Korona" dan dijadikan sebagai nama rasmi novel koronavirus 2019. Virus ini telah merebak sehingga ke seluruh negara. Hal ini juga berlaku di Malaysia. Pada 23 Januari 2020, Malaysia telah melaporkan kes pertama COVID-19 yang membabitkan tiga warga China yang masuk ke Malaysia melalui Singapura (Berita Harian, 2020). Sebanyak 553 kes yang telah dilaporkan oleh Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM) dan hal ini telah menyebabkan Perdana Menteri mengumumkan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) yang telah dilaksanakan selama 14 hari bermula 18 Mac sehingga 31 Mac (Berita Harian 2020).

Pelaksanaan PKP ini telah menyebabkan sekolah terpaksa ditutup dan pembelajaran secara bersemuka tidak dibenarkan. Hal ini menyebabkan sekolah terpaksa melaksanakan pembelajaran dalam talian untuk memastikan para pelajar dapat meneruskan pembelajaran

walaupun berada di rumah. Para guru terpaksa memikirkan cara yang lain untuk melaksanakan pembelajaran dalam talian. Salah satu cara yang digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan aplikasi yang berasaskan teknologi. Salah satu cara yang digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan aplikasi yang berasaskan teknologi seperti *Quizizz*, *Kahoot* dan lain-lain.

Sekolah merupakan tempat yang membolehkan seseorang untuk mempelajari sesuatu bahasa secara formal. Mengikut Akta Pendidikan 1996, sekolah kerajaan bermaksud sekolah yang ditubuhkan dan disenggarakan sepenuhnya oleh Menteri. Menurut Akta Pendidikan 1996, sekolah swasta pula bererti sekolah yang bukan sekolah kerajaan atau bantuan kerajaan. Bagi sekolah-sekolah swasta, bahasa pengantar mereka bukanlah bahasa kebangsaan, iaitu Bahasa Melayu. Jadi, Sekolah Menengah Persendirian Cina (SMPC) termasuk dalam kategori sekolah swasta. SMPC menggunakan bahasa Cina sebagai bahasa pengantar mereka. Walau bagaimanapun, bahasa kebangsaan, iaitu Bahasa Melayu diajarkan sebagai mata pelajaran wajib di SMPC.

Walaupun Bahasa Melayu diajarkan sebagai mata pelajaran wajib di SMPC, namun masih terdapat pelajar yang tidak dapat menguasai Bahasa Melayu dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan melalui kajian yang dijalankan oleh Nur Fatin (2017) yang mendapati bahawa tahap penguasaan pelajar masih berada di tahap sederhana. Kajian beliau menunjukkan bahawa pelajar etnik Cina di SMPC masih tidak mahir

dalam menggunakan Bahasa Melayu. *Quizizz* ialah perisian yang bersifat kreatif dan berbentuk permainan. *Quizizz* dapat digunakan oleh semua orang sama ada cikgu, pelajar ataupun pekerja di sesebuah syarikat. *Quizizz* ini dapat digunakan dalam kelas, kerja berkumpulan, ujian, peperiksaan dan lain-lain yang bersesuaian. *Quizizz* ini dapat digunakan oleh cikgu dan pelajar pada masa yang sama. *Quizizz* ini dapat digunakan pembelajaran di dalam kelas kerana ia bersifat permainan. Para pelajar dapat bersaing antara satu sama lain. Selain itu, *Quizizz* ini juga mempunyai avatar, tema, memo serta muzik yang dapat menarik perhatian pelajar.

Natijahnya, *Quizizz* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berasaskan teknologi. Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini mungkin dapat meningkatkan minat pelajar terhadap pembelajaran Bahasa Melayu. Jika aplikasi *Quizizz* ini digunakan sebagai salah satu kaedah pengajaran, kemungkinan pelajar akan lebih menumpukan perhatian semasa pembelajaran Bahasa Melayu. Atas kepentingan ini, sebuah kajian yang dapat mengenal pasti persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dijalankan supaya dapat meningkatkan motivasi dan minat para pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

PERNYATAAN MASALAH

Sejak berdekad, Sekolah Menengah Persendirian Cina (SMPC) bertujuan untuk memupuk para pelajar yang dapat menguasai kemahiran tribahasa, iaitu, Bahasa Cina, Bahasa Inggeris, dan Bahasa Melayu. Namun begitu, disebabkan para pelajar di SMPC belajar dalam persekitaran bahasa Cina, penguasaan Bahasa Melayu kebanyakan pelajar adalah lebih lemah daripada para pelajar sekolah menengah kebangsaan, dan hanya sebilangan kecil pelajar SMPC yang mahir dalam tiga bahasa, khususnya bahasa Melayu (Wang et al. 2018).

Keadaan ini menyebabkan kemahiran Bahasa Melayu pelajar SMPC lemah terutama dalam penulisan. Kajian Ugartini et al. (2021), misalnya menunjukkan kesalahan aspek struktur ayat adalah kekerapan yang paling tinggi dilakukan oleh pelajar Cina SMPC dalam penulisan karangan Bahasa Melayu. Antara faktor yang dikenal pasti mempengaruhi para pelajar Cina melakukan kesalahan bahasa dalam penulisan karangan Bahasa Melayu ialah penguasaan kosa kata yang lemah, tidak memahami Bahasa Melayu dan tidak berminat untuk mempelajari Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua. Oleh itu, adalah penting untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Melayu para pelajar SMPC dengan menggunakan alat teknologi dalam pengajaran.

Kajian yang dijalankan oleh Basuki dan Hidayati (2019) mendapati bahawa pelajar lebih suka menggunakan *Quizizz* daripada *Kahoot*. Pelajar-pelajar lebih meminati *Quizizz* daripada *Kahoot* adalah kerana *Quizizz* lebih menyeronokkan berbanding *Kahoot*. *Quizizz* dapat menjadikan para pelajar mempunyai keyakinan diri, *Quizizz* mempunyai meme yang lebih menarik dan lucu (Basuki dan Hidayati 2019). Justeru, kajian mereka menunjukkan bahawa para pelajar lebih gemar menggunakan *Quizizz* daripada *Kahoot* kerana *Quizizz* lebih menyeronokkan. *Kahoot* juga merupakan salah

satu teknologi berasaskan permainan. *Kahoot* mempunyai fungsi yang lebih kurang sama dengan *Quizizz*. Kajian yang dijalankan oleh Jones et al. (2019) mendapati bahawa majoriti pelajar setuju mereka sangat menikmati pembelajaran menggunakan *Kahoot*. Kajian mereka juga menunjukkan bahawa majoriti pelajar suka pembelajaran yang berasaskan teknologi berbanding dengan kelas tradisional. Oleh itu, pembelajaran berasaskan teknologi seperti *Quizizz* atau *Kahoot* dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih seronok (Jones et al. 2019). Maka, kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Zuhriyah dan Pratolo (2020) mendapati bahawa pelajar yang menjadi responden kajian mereka menyatakan mereka melihat *Quizizz* sebagai salah satu alat penilaian yang menarik. Para pelajar berasa *Quizizz* menarik kerana *Quizizz* mempunyai pelbagai ciri yang dapat memberikan manfaat kepada mereka. Walau bagaimanapun, kajian mereka juga mendapati bahawa salah seorang pelajar yang menyatakan bahawa *Quizizz* ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang baharu baginya. Namun, pelajar tersebut berpendapat bahawa pembelajaran yang menggunakan *Quizizz* ini dapat memberikan semangat kepadanya untuk terus belajar (Zuhriyah dan Pratolo 2020).

Kajian Glowacki et al. (2018) menunjukkan bahawa para pelajar universiti berasa sangat seronok menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam kelas bahasa Inggeris. Apabila ditanya sebab mereka suka gunakan aplikasi *Kahoot*, pelajar-pelajar tersebut telah memberikan beberapa sebab. Antara sebabnya ialah pelajar dapat menjalin hubungan yang baik dengan cikgu semasa membuat tugas, mereka menikmati suasana persaingan dan muzik, pembelajaran secara permainan

menyeronokkan serta lain-lain (Glowacki et al. 2018). Melalui *Kahoot*, pelajar didedahkan dengan pelbagai jenis kuiz yang menarik. Pelajar juga dapat memberi tindak balas dengan menjawab kuiz tersebut dan membuat penilaian secara terus (Law dan Zamri 2021). Law dan Zamri (2021) juga mendapati sistem mata pelajaran yang terdapat dalam *Kahoot* juga menggalakkan pelajar untuk melibatkan diri secara aktif di dalam *Kahoot*. Jadi, kajian ini dijalankan adalah untuk mengkaji penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Dalam kajian yang dijalankan oleh Muhd Al-Aarifin dan Jamilah (2017), mereka mendapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan antara skor median antara pelajar lelaki dan pelajar perempuan semasa mereka

menggunakan *Kahoot*. Kajian menunjukkan bahawa pelajar lelaki lebih bermotivasi untuk menggunakan *Kahoot* sebagai penilaian formatif berbanding dengan pelajar perempuan. Pelajar lelaki juga mempunyai persepsi yang baik berbanding dengan pelajar perempuan tentang *Kahoot* (Muhd Al-Aarifin dan Jamilah 2017). Kajian yang dijalankan oleh Idowu, Nat dan Kissi (2021) menunjukkan bahawa mahasiswa di universiti yang menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai platform pembelajaran dapat menerima penggunaan *Kahoot* ini dalam pembelajaran. Maka, kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina.

SOALAN KAJIAN

Secara spesifiknya, kajian ini mempunyai empat soalan kajian yang ingin dijawab iaitu:

1. Apakah persepsi pelajar terhadap kebergunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu?
2. Apakah persepsi pelajar terhadap kemudahan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu?
3. Apakah penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu di sebuah SMPC?
4. Adakah terdapat perbezaan antara persepsi pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Melayu di sebuah SMPC?
5. Adakah terdapat perbezaan antara penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu di sebuah SMPC?

HIPOTESIS KAJIAN

Hipotesis nul dibina bagi menjawab soalan kajian keempat dan kelima.

Ho1: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* di sebuah SMPC.

Ho2: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* di sebuah SMPC.

KAEDAH KAJIAN

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tinjauan untuk menjalankan kajian ini. Reka bentuk kajian tinjauan kerana reka bentuk ini memudahkan proses pengumpulan data serta menjimatkan masa. Menurut Mills (2024), tinjauan adalah cara yang mudah diakses oleh responden untuk berkongsi atau menunjukkan pengetahuan atau perspektif mereka tentang topik tertentu. Pendekatan jenis ini seterusnya membolehkan pengkaji memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang populasi

atau kumpulan responden, membantu mengenal pasti sebarang masalah responden, dan membawa kepada pengenalpastian atau pembangunan penyelesaian masalah berdasarkan isu yang dikenal pasti.

Lokasi Kajian

Kajian ini dijalankan di sebuah SMPC di daerah Klang kerana Klang merupakan sebuah bandar yang mempunyai masyarakat Cina yang ramai dan mempunyai empat buah SMPC. Salah sebuah SMPC yang lemah pencapaian Bahasa

Melayu dipilih untuk kajian ini di mana para pelajarnya kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, pentadbir sekolah ini juga membenarkan pengkaji menjalankan tinjauan di sekolah tersebut.

Sampel Kajian

Sampel kajian terdiri daripada pelajar Tingkatan 2 yang belajar di sekolah tersebut. Populasi pelajar Junior 2 di sekolah tersebut adalah sebanyak 548 orang. Mengikut jadual Krjcie dan Morgan (1970), jika populasi kajian adalah sebanyak 548 orang, maka sampel kajian yang diperlukan adalah sebanyak 217 orang. Maka, seramai 217 orang dipilih sebagai sampel kajian. Daripada jumlah 217 orang tersebut, seramai 98 orang responden kajian yang menepati kriteria telah dipilih sebagai responden kajian. Persampelan dalam sesebuah kajian adalah penting. Hal ini kerana persampelan akan menentukan bagaimana sampel kajian ditentukan. Kajian ini menggunakan pensampelan bukan kebarangkalian (*non-probability sampling*) dalam kajian ini. Teknik persampelan bertujuan (*purposive sampling*) digunakan untuk memilih sampel kajian. Hal ini kerana pengkaji memerlukan responden kajian yang sedang/pernah menggunakan aplikasi *Quizizz* semasa pembelajaran Bahasa Melayu supaya mereka dapat menjawab borang soal selidik yang diedarkan oleh pengkaji melalui *Google Form*. Syarat ataupun kriteria pemilihan responden kajian adalah seperti:

1. Pelajar yang belajar di Tingkatan 2.
2. Pelajar yang sedang/pernah menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan ialah borang soal selidik. Pengkaji menyediakan soalan dalam bentuk *Google Form*. Borang soal selidik ini mengandungi 31 soalan yang berkaitan dengan persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Pengkaji telah mengadaptasi instrumen kajian daripada Model Penerimaan Teknologi (TAM) dan kajian yang

dijalankan oleh Zakiah (2018). Borang soal selidik ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu Bahagian A, Bahagian B dan Bahagian C. Bahagian A mengandungi profil demografi responden seperti umur, jantina, bangsa, agama dan pernahkah anda menggunakan aplikasi *Quizizz*. Bahagian B pula merupakan persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Bahagian C pula terdiri daripada soalan-soalan yang berkenaan dengan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*. Pengkaji telah mengubah suai item-item yang terdapat dalam TAM dan kajian lepas supaya bersesuaian dengan kajian pengkaji. Soalan-soalan tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Cina dengan bantuan daripada pakar. Soalan-soalan yang terdapat di dalam borang soal selidik ini telah dibina menggunakan skala Likert 5 mata.

Kebolehpercayaan Instrumen

Kajian rintis dijalankan terhadap 38 orang pelajar Tingkatan 2 di salah sebuah SMPC di Klang. Hasil analisis mendapati bahawa item-item yang terdapat dalam instrumen kajian mempunyai nilai *Cronbach Alpha* yang tinggi. Nilai *Cronbach Alpha* keseluruhan ialah 0.939. Nilai *Cronbach Alpha* keseluruhan ialah 0.933 dengan nilai 0.925 dan nilai 0.947 untuk Bahagian B dan Bahagian C soal selidik. Hal ini menunjukkan soalan-soalan dalam borang soal selidik tersebut mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi dan kajian boleh diteruskan.

Analisis Data

Perisian *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 26 digunakan untuk menganalisis data mentah yang telah dikumpul. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensi. Statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan persepsi dan penerimaan pelajar terhadap aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan min dan sisihan piawai seperti dalam Jadual 1. Ujian-t digunakan untuk menganalisis perbezaan antara persepsi dan penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*.

JADUAL 1: Nilai min dan interpretasi

Skala Min	Inteprestasi Min
1.00-1.80	Sangat Rendah
1.81-2.60	Rendah
2.61-3.40	Sederhana
3.41-4.20	Tinggi
4.21-5.00	Sangat Tinggi

Sumber: Tschannen-Moran dan Garies (2004)

DAPATAN KAJIAN

Demografi Responden Kajian

Melalui Jadual 2, dapat dilihat bahawa majoriti responden yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada pelajar-pelajar yang berumur 14 tahun, iaitu seramai 97 (99.0%) orang berbanding dengan responden kajian yang berumur 16 tahun, iaitu seramai 1 (1.0%) orang responden. Responden pelajar perempuan (62 orang; 63.3%) adalah lebih ramai berbanding dengan responden lelaki (36 orang; 36.7%). Majoriti responden terdiri daripada kaum Cina, iaitu seramai 95

(96.9%) orang. Responden-responden yang terlibat dalam kajian ini majoritinya beragama Buddha, iaitu sebanyak 73 (74.5%) orang responden. Walau bagaimanapun, terdapat juga pelajar-pelajar yang beragama Kristian iaitu 11 (11.2%) orang responden dan Taoisme pula sebanyak 11 (11.2%) orang responden. Bukan itu sahaja, terdapat tiga (3.1%) orang responden yang tidak mempunyai kepercayaan atau agama.

JADUAL 2: Profil responden kajian

Profil	Kategori	Kekerapan (N = 98)	Peratusan (%)
Umur	14 tahun	97	99.0
	16 tahun	1	1.0
Jantina	Lelaki	36	36.7
	Perempuan	62	63.3
Bangsa	Cina	95	96.9
	India	1	1.0
	Lain-Lain	2	2.0
Agama	Buddha	73	74.5
	Kristian	11	11.2
	Taoisme	11	11.2
	Lain-Lain	3	3.1

Persepsi Pelajar terhadap Kebergunaan dan Kemudahan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu di Sebuah SMPC

Jadual 3 menunjukkan analisis deskriptif persepsi kebergunaan para pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Item ke-3 dan item ke-7 mencatatkan nilai min yang paling tinggi. Item ketiga (*Quizizz membolehkan saya untuk menyelesaikan tugas Bahasa Melayu dengan cepat*) mencatatkan nilai min sebanyak 3.85 (SP=0.89) manakala item ketujuh (*Quizizz membolehkan saya menyelesaikan kerja Bahasa Melayu dengan lebih banyak*) pula mencatatkan nilai min sebanyak 3.85 (SP=0.87). Item ke-8 (*Quizizz meningkatkan keberkesanan saya*

dalam pembelajaran) mencatatkan nilai min kedua tertinggi iaitu nilai min adalah sebanyak 3.83 (SP=0.83). Sebaliknya, nilai min yang paling rendah ialah item kedua (*Quizizz memberi saya kuasa untuk mengawal pembelajaran saya*) di mana nilai min adalah sebanyak 3.33 (SP=0.87). Secara keseluruhannya, para pelajar bersetuju bahawa aplikasi *Quizizz* ini membawa manfaat kepada mereka. Hal ini dapat dilihat apabila persepsi kebergunaan mereka terhadap aplikasi *Quizizz* berada pada tahap yang tinggi iaitu purata min keseluruhannya adalah sebanyak 3.66 (SP=0.85).

JADUAL 3: Persepsi kebergunaan aplikasi *Quizizz*

Bil.	Persepsi Pelajar terhadap Kebergunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> (N = 98)	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi Min
1	<i>Quizizz</i> meningkatkan kualiti pembelajaran saya	3.71	0.83	Tinggi
2	<i>Quizizz</i> memberi saya kuasa untuk mengawal pembelajaran	3.33	0.87	Sederhana
3	<i>Quizizz</i> membolehkan saya untuk menyelesaikan tugas Bahasa Melayu dengan cepat	3.85	0.89	Tinggi
4	<i>Quizizz</i> menyokong aspek-aspek kritikal dalam pembelajaran saya	3.71	0.83	Tinggi
5	<i>Quizizz</i> dapat meningkatkan produktiviti saya	3.46	0.83	Tinggi
6	<i>Quizizz</i> meningkatkan prestasi pembelajaran saya	3.71	0.85	Tinggi
7	<i>Quizizz</i> membolehkan saya menyelesaikan kerja Bahasa Melayu dengan lebih banyak	3.85	0.87	Tinggi
8	<i>Quizizz</i> meningkatkan keberkesanan saya dalam pembelajaran	3.83	0.83	Tinggi
9	<i>Quizizz</i> memudahkan saya membuat kerja sekolah Bahasa Melayu	3.40	0.85	Sederhana
10	Secara keseluruhan, saya mendapati <i>Quizizz</i> sangat berguna dalam pembelajaran saya	3.79	0.88	Tinggi
Purata Keseluruhan		3.66	0.85	Tinggi

Penerimaan Pelajar terhadap Kemudahan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu di Sebuah SMPC

Jadual 4 menunjukkan analisis deskriptif persepsi kemudahan penggunaan para pelajar terhadap aplikasi *Quizizz*. Pengkaji telah recode semula min bagi item-item yang negatif. Item ke-11 (*Saya mendapati Quizizz senang untuk digunakan*) mencatatkan nilai min yang paling tinggi iaitu dengan nilai min sebanyak 4.40 (SP=0.82). Item ke-14 (*Sistem Quizizz fleksibel untuk digunakan*) mencatatkan nilai min kedua tertinggi iaitu nilai min adalah sebanyak 4.26 (SP=0.84). Item ke-16 (*Menggunakan Quizizz tidak memerlukan banyak tenaga mental*) mencatatkan nilai min ketiga tertinggi iaitu nilai min adalah sebanyak 4.16 (SP=0.98).

Sebaliknya, nilai min yang paling rendah ialah item ke-17 (*Interaksi antara saya dengan*

Quizizz adalah jelas) di mana nilai min adalah sebanyak 3.13 (SP=1.02). Secara keseluruhannya, para pelajar bersetuju bahawa aplikasi *Quizizz* ini sangat mudah untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat apabila persepsi kemudahan mereka terhadap aplikasi *Quizizz* berada pada tahap yang tinggi iaitu purata min keseluruhannya adalah sebanyak 3.94 (SP=0.96). Daripada perbincangan, dapat dirumuskan bahawa persepsi para pelajar terhadap kebergunaan dan kemudahna aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu di SMPC pilihan adalah positif seperti yang dicerminkan oleh min purata keseluruhan yang tinggi.

JADUAL 4: Persepsi kemudahan penggunaan aplikasi *Quizizz*

Bil.	Persepsi Pelajar terhadap Kemudahan Aplikasi <i>Quizizz</i> (N = 98)	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi Min
11	Saya mendapati <i>Quizizz</i> senang untuk digunakan	4.4	0.82	Sangat
12	Belajar untuk menggunakan <i>Quizizz</i> adalah mudah bagi saya	4.09	0.86	Tinggi
13	Berinteraksi menggunakan <i>Quizizz</i> sering tidak mengecewakan saya	4.09	1.01	Tinggi
14	Sistem <i>Quizizz</i> fleksibel untuk digunakan	4.26	0.84	Sangat
15	Sangat mudah bagi saya untuk ingati cara melakukan tugas menggunakan <i>Quizizz</i>	3.76	1.09	Tinggi
16	Menggunakan <i>Quizizz</i> tidak memerlukan banyak tenaga mental	4.16	0.98	Tinggi
17	Interaksi antara saya dengan <i>Quizizz</i> adalah jelas	3.13	1.02	Sederhana
18	Interaksi antara saya dengan <i>Quizizz</i> adalah mudah difahami	3.52	1.06	Tinggi
19	Saya rasa adalah tidak memerlukan banyak usaha untuk mair menggunakan <i>Quizizz</i>	3.93	0.99	Tinggi
20	Secara keseluruhan, saya dapati <i>Quizizz</i> mudah digunakan	4.04	0.9	Tinggi
Purata Keseluruhan		3.94	0.96	Tinggi

Penerimaan Pelajar terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu di Sebuah SMPC

Jadual 5 menunjukkan analisis deskriptif penerimaan para pelajar terhadap aplikasi *Quizizz*. Item ke-27 (*Quizizz dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu*) mencatatkan nilai min yang paling tinggi iaitu dengan nilai min sebanyak 3.85 (SP=0.84). Item ke-28 (*Quizizz dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu yang berpusatkan pelajar*) mencatatkan nilai min kedua tertinggi iaitu nilai min adalah sebanyak 3.77 (SP=0.84). Item ke-22 (*Saya bebas mengulang kaji Bahasa Melayu menggunakan Quizizz tanpa kekangan tempat*) mencatatkan nilai min ketiga tertinggi iaitu nilai min adalah sebanyak 3.69 (SP=0.94).

Sebaliknya, nilai min yang paling rendah ialah item ke-23 (*Quizizz menggantikan*

penggunaan buku rujukan) di mana nilai min adalah sebanyak 3.10 (SP=0.99). Seterusnya, nilai min yang kedua rendah ialah item ke-26 (*Quizizz merangsang minat saya terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu*) di mana nilai min adalah sebanyak 3.15 (SP=1.01). Secara keseluruhannya, para pelajar dapat menerima penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Hal ini dapat dilihat apabila penerimaan mereka terhadap aplikasi *Quizizz* berada pada tahap yang tinggi iaitu purata min keseluruhannya adalah sebanyak 3.54 (SP=0.92). Maka dapat dirumuskan bahawa para pelajar kajian menunjukkan penerimaan yang positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu di SMPC.

JADUAL 5: Penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*

Bil.	Penerimaan Pelajar terhadap Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> (N = 98)	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi Min
21	Saya bebas mengulang kaji Bahasa Melayu menggunakan <i>Quizizz</i> tanpa kekangan masa	3.45	0.97	Tinggi
22	Saya bebas mengulang kaji BM menggunakan <i>Quizizz</i> tanpa kekangan tempat	3.69	0.94	Tinggi
23	<i>Quizizz</i> menggantikan penggunaan buku rujukan.	3.64	0.99	Sederhana
24	<i>Quizizz</i> memberi keselesaan kepada saya untuk mempelajari Bahasa Melayu.	3.67	0.89	Tinggi
25	<i>Quizizz</i> memudahkan saya untuk mempelajari sesuatu yang baharu yang belum pernah dipelajari.	3.15	0.85	Tinggi
26	<i>Quizizz</i> merangsang minat saya terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu	3.85	1.01	Sederhana
27	<i>Quizizz</i> dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran BM	3.77	0.84	Tinggi
28	<i>Quizizz</i> dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran BM yang berpusatkan pelajar	3.68	0.84	Tinggi
29	<i>Quizizz</i> dapat menjimatkan masa pengajaran.	3.57	0.97	Tinggi
30	<i>Quizizz</i> memberi pendedahan awal berkaitan pembelajaran sebelum kelas bermula.	3.41	1.03	Tinggi
31	<i>Quizizz</i> memberi penerangan jelas bagi setiap bab Bahasa Melayu.	3.43	0.85	Tinggi
Purata Keseluruhan		3.54	0.92	Tinggi

Perbezaan antara Persepsi Pelajar Lelaki dan Pelajar Perempuan terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu di Sebuah SMPC

Jadual 6 ialah analisis ujian-t yang menunjukkan perbezaan persepsi terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* berdasarkan jantina. Berdasarkan Jadual 6, pengkaji mendapati bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi pelajar lelaki (M=66.389, SP=7.591) dengan pelajar perempuan (M=63.145, SP=8.299) terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu ($t=1.923$;

$p>0.05$). Oleh itu, hipotesis nul yang berbunyi “Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* di sebuah SMPC” diterima. Dengan erti kata lain, para pelajar lelaki dan perempuan di SMPC pilihan mempunyai persepsi yang sama terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

JADUAL 6: Keputusan ujian-t perbezaan persepsi terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan jantina pelajar

Pemboleh Ubah	N	Min	Sisihan Piawai	Nilai-t	P
Lelaki	36	66.389	7.591	1.923	0.057
Perempuan	62	63.145	8.299		

P > 0.05

Perbezaan antara Penerimaan Pelajar Lelaki dan Pelajar Perempuan terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu di Sebuah SMPC

Jadual 7 ialah analisis Ujian-t yang menunjukkan perbezaan penerimaan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* berdasarkan jantina. Pengkaji mendapati bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara penerimaan pelajar lelaki (M=39.694, SP=5.964) dengan pelajar perempuan (M=38.581, SP=7.042) terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu (t=0.758; p>0.05).

Oleh itu, hipotesis nul yang berbunyi “*Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz di sebuah SMPC Klang*” diterima. Hal ini menunjukkan bahawa semua pelajar SMPC menerima penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu dengan sikap yang sama

JADUAL 7: Keputusan ujian t perbezaan penerimaan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan jantina pelajar

Pemboleh Ubah	N	Min	Sisihan Piawai	Nilai-t	P
Lelaki	36	39.694	5.964	0.758	0.450
Perempuan	62	38.581	7.042		

P > 0.05

PERBINCANGAN

Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Model Penerimaan Teknologi atau *Technologies Acceptance Model* (TAM) telah menyatakan bahawa persepsi kebergunaan iaitu persepsi seseorang individu terhadap penggunaan teknologi bergantung kepada sama ada teknologi tersebut meningkatkan prestasinya. Dapatan kajian menunjukkan bahawa persepsi kebergunaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* bergantung kepada aplikasi *Quizizz* ini sama ada ia dapat mendatangkan kebaikan kepada mereka ataupun tidak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar mempunyai persepsi kebergunaan yang baik terhadap aplikasi *Quizizz* ini kerana aplikasi *Quizizz* ini berguna dan dapat meningkatkan prestasi pembelajaran mereka.

Pengkaji mendapati bahawa majoriti responden bersetuju bahawa aplikasi *Quizizz* ini mendatangkan manfaat kepada mereka. Hal ini dapat dibuktikan melalui kajian ini apabila nilai purata min skor bagi persepsi kebergunaan ialah 3.66 (SP=0.85) iaitu di tahap yang tinggi. Hasil kajian ini selaras dengan kajian yang dilakukan

oleh Lestari (2019) apabila kajiannya mendapati bahawa pelajar lebih memilih aplikasi *Quizizz* kerana *Quizizz* dapat memberikan mereka manfaat yang lebih banyak daripada *Kahoot*. Para pelajar bersetuju bahawa aplikasi *Quizizz* ini dapat membantu mereka untuk menyelesaikan tugas Bahasa Melayu dengan cepat. Hal ini dapat dibuktikan melalui kajian yang dijalankan oleh Nurhadiani (2020) apabila kajiannya mendapati bahawa pelajar beranggapan *Kahoot* dapat membantu pelajar untuk menyelesaikan banyak tugas. Walau bagaimanapun, pelajar-pelajar tidak pasti sama ada mereka mempunyai kuasa untuk mengawal pembelajaran Bahasa Melayu menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal ini mungkin berlaku kerana para pelajar tidak pasti sama ada mereka dapat menggunakan *Quizizz* untuk mengawal pembelajaran Bahasa Melayu mereka.

Pengkaji juga mendapati para pelajar bersetuju bahawa *Quizizz* ini membolehkan mereka untuk menyelesaikan tugas Bahasa Melayu dengan cepat. Dapatan kajian ini selaras

dengan kajian yang dijalankan oleh Licorish et al. (2018) apabila kajian mereka mendapati bahawa para pelajar menyatakan *Kahoot!* memberi peluang kepada mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan cepat. Di samping itu, dapatan kajian juga mendapati bahawa responden kajian bersetuju bahawa *Quizizz* dapat meningkatkan keberkesanan mereka dalam pembelajaran. Dapatan kajian ini bertepatan dengan kajian yang dilakukan oleh Nurhadianti (2021) apabila kajiannya mendapati bahawa pelajar dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang Bahasa Inggeris melalui penggunaan *Kahoot!*. Sebaliknya, para pelajar tidak pasti sama ada aplikasi *Quizizz* ini memberi kuasa kepada mereka untuk mengawal pembelajaran mereka.

Kemudahan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Model TAM juga telah menyatakan bahawa persepsi kemudahan penggunaan iaitu persepsi seseorang individu terhadap penggunaan teknologi bergantung kepada sama ada teknologi tersebut memudahkannya menjalankan sesuatu pekerjaan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa persepsi kemudahan penggunaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah positif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar mempunyai persepsi yang positif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Hal ini kerana mereka berpendapat aplikasi *Quizizz* ini mudah digunakan dan mendatangkan kebaikan kepada mereka.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa purata min skor bagi persepsi kemudahan penggunaan aplikasi *Quizizz* berada pada tahap yang tinggi. Hal ini bermakna responden kajian tidak mempunyai masalah untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* ini. Dapatan kajian ini mempunyai keselarian dengan kajian yang dijalankan oleh Muhammad Saiful et al. (2019) apabila kajian mereka mendapati faktor mudah guna mempengaruhi mahasiswa-mahasiswa menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran mereka.

Selain itu, responden kajian bersetuju bahawa sistem *Quizizz* fleksibel untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahawa majoriti pelajar berpendapat bahawa sistem *Quizizz* ini fleksibel untuk digunakan oleh

Kajian ini bertentangan dengan kajian yang dijalankan oleh Licorish et al. (2018) apabila kajian mereka mendapati para pelajar dapat mengekalkan pengetahuan yang sedia ada di samping memberi peluang kepada mereka untuk mempelajari ilmu yang baharu.

Hasil dapatan pengkaji menyokong Model TAM apabila nilai purata skor min untuk persepsi kebergunaan aplikasi *Quizizz* menunjukkan nilai min yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar mempunyai persepsi kebergunaan yang positif dan baik terhadap aplikasi *Quizizz*. Hal ini kerana para pelajar mempunyai persepsi yang baik terhadap kebergunaan aplikasi *Quizizz* ini apabila mereka berpendapat aplikasi ini meningkatkan prestasi pembelajaran mereka.

mmereka. Hal ini dapat dibuktikan melalui kajian yang dijalankan oleh Maslawati et al. (2020) di mana kajian mereka mendapati bahawa responden kajian mereka mendapati *Quizizz* mudah digunakan dan ia adalah mesra pengguna.

Dapatan kajian juga menunjukkan bahawa penggunaan *Quizizz* tidak memerlukan banyak tenaga mental. Dapatan kajian ini mempunyai persamaan dengan kajian yang dijalankan oleh Nurhadianti (2020) apabila kajian mereka mendapati bahawa *Kahoot!* memudahkan pembelajaran para pelajar kerana tidak melibatkan penggunaan tenaga mental yang banyak.

Namun demikian, penggunaan *Quizizz* tidak menggalakkan interaksi pelajar dengan guru. terendah. Hal ini bercanggah dengan kajian yang dijalankan oleh Cristiyanda dan Sylvia (2021) kerana kajian mereka mendapati bahawa pelajar jelas interaksi antara mereka dengan *Quizizz* apabila mereka menggunakan *Quizizz* untuk mempelajari konsep sosiologi. Dapatan kajian ini telah menyokong Model TAM yang menyatakan bahawa persepsi kemudahan penggunaan pelajar terhadap aplikasi *Quizizz* ini adalah positif kerana pelajar mempunyai pandangan yang baik terhadap aplikasi *Quizizz* ini.

Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Model TAM telah menyatakan bahawa persepsi seseorang terhadap sesuatu teknologi mempengaruhi penerimaannya terhadap sesuatu teknologi tersebut. Hal ini dapat dibuktikan

melalui kajian ini apabila pelajar mempunyai penerimaan yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* kerana mereka mempunyai persepsi yang positif terhadap aplikasi *Quizizz*.

Hasil kajian menunjukkan bahawa majoriti responden kajian mempunyai penerimaan yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Hal ini dapat dibuktikan apabila purata skor min adalah berada pada tahap yang tinggi. Purata skor min yang tinggi ini menunjukkan pelajar-pelajar dapat menerima penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran mereka kerana persepsi mereka terhadap *Quizizz* adalah positif. Kajian ini juga menyokong Model TAM apabila purata skor min bagi penerimaan berada pada tahap yang tinggi. Hal ini menunjukkan pelajar-pelajar dapat menerima penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dalam pembelajaran Bahasa Melayu kerana penerimaan mereka berada dalam tahap yang tinggi.

Penerimaan yang tinggi bahawa *Quizizz* dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu dalam kalangan responden kajian. Hal ini menunjukkan bahawa para pelajar bersetuju bahawa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran membantu proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini mirip dengan kajian yang dijalankan oleh Tamilarasu et al. (2019) apabila kajian mereka mendapati bahawa penggunaan aplikasi *Quizizz* di dalam kelas Bahasa Inggeris dapat membantu proses pembelajaran pelajar kerana mereka mudah faham tentang topik yang diajarkan oleh guru mereka.

Pelajar dalam kajian ini juga bersetuju bahawa penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dapat membantu proses PdP yang berpusatkan pelajar. Hal ini dapat dibuktikan apabila nilai min adalah tinggi Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dapat melatih pelajar untuk belajar sendiri. Pelajar dapat mengetahui kelemahan mereka semasa mereka

menggunakan aplikasi *Quizizz* ini semasa pembelajaran Bahasa Melayu. Hasil kajian ini bertepatan dengan kajian yang dijalankan oleh Tamilarasu et al. (2019) apabila kajian mereka menunjukkan 100% responden kajian mereka bersetuju bahawa mereka dapat melihat kelemahan masing-masing dalam subjek Bahasa Inggeris apabila menggunakan aplikasi *Quizizz* ini.

Seterusnya, pelajar juga bersetuju dengan penggunaan *Quizizz* dapat digunakan di mana sahaja. Faktor lokasi atau tempat menjadi keangan kepada pelajar ketika belajar Bahasa Melayu. Hasil kajian ini mempunyai keselarasan dengan kajian yang dijalankan oleh Muhammad Saiful et al. (2019) di mana para pelajar universiti bersetuju bahawa *Kahoot* ini mudah digunakan dan mereka dapat menggunakan aplikasi ini tanpa mengira tempat.

Bukan itu sahaja, penggunaan *Quizizz* merangsang minat pelajar terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu. Hal ini menunjukkan bahawa para pelajar mempunyai penerimaan yang sederhana terhadap item ini. Dapatan kajian ini kurang bertepatan dengan kajian yang dijalankan oleh Tamilarasu et al. (2019) kerana responden kajian mereka 100% bersetuju bahawa penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan minat mereka terhadap subjek Bahasa Inggeris.

Hasil kajian pengkaji menyokong Model TAM di mana model ini menyatakan bahawa penerimaan seseorang terhadap sesuatu teknologi bergantung kepada persepsi mereka terhadap teknologi tersebut. Kajian ini mendapati para pelajar mempunyai persepsi yang baik terhadap aplikasi *Quizizz* sehingga menyebabkan mereka dapat menerima penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu mereka.

Persepsi dan Penerimaan Pelajar Lelaki dan Pelajar Perempuan terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu

Ujian t menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar perempuan dan pelajar lelaki mempunyai persepsi dan penerimaan yang sama terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*. Dapatan kajian ini kurang bertepatan dengan kajian yang dijalankan oleh Muid Al-Aarifin dan Jamilah (2017) apabila kajian mereka mendapati terdapat perbezaan yang signifikan antara pelajar perempuan dan pelajar lelaki berkaitan dengan motivasi mereka

dalam menggunakan aplikasi *Kahoot*. Hal ini juga sama dengan penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara penerimaan pelajar lelaki dan pelajar perempuan terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Hasil kajian ini kurang bertepatan dengan kajian yang dijalankan oleh Idowu et al. (2021) apabila kajian mereka mendapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan antara penerimaan pelajar perempuan dan pelajar lelaki

terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai alat pendidikan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan persepsi dan penerimaan pelajar terhadap aplikasi *Quizizz* adalah positif. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar mempunyai pandangan yang baik terhadap aplikasi *Quizizz*. Pelajar juga dapat menerima kehadiran *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu mereka dengan hati yang terbuka. Oleh itu, pengkaji berpendapat bahawa pelajar haruslah menggunakan aplikasi *Quizizz* ini dengan kerap apabila mempelajari ataupun mengulang kaji sesuatu topik Bahasa Melayu. Pengkaji juga berpendapat aplikasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan kecelikan pelajar dari segi penggunaan teknologi. Pelajar dapat menjadi celik dari segi penggunaan teknologi. Hal ini

memberi manfaat kepada pelajar dalam situasi pandemik COVID-19 yang melanda Malaysia sekarang. Pengkaji berharap kajian ini dapat memberi gambaran yang lebih jelas tentang persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Pengkaji berharap dengan adanya kajian ini dapat memberi panduan dan rujukan kepada pihak-pihak berkenaan untuk menggalakkan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam PdP para guru di sekolah. Kajian ini juga diharap dapat melahirkan pelajar yang celik teknologi di samping memupuk semangat cinta pelajar terhadap Bahasa Melayu sebagai bahasa kebangsaan Malaysia

RUJUKAN

- BH Online*. Kronologi COVID-19 di Malaysia, 17 Mac, 2020. <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2020/03/666122/kronologi-covid-19-di-malaysia> (Diakses pada 24 April 2024)
- Yudi Basuki & Yeni Nurmala Hidayati. 2019. Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference*. EAI. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Garner Wendell R., Hake Harold W. & Eriksen Charles W. 1956. Operationism and the concept of perception. *Psychological Review*, 63(3): 149–159. <https://doi.org/10.1037/h0042992> (Diakses pada 4 Mac 2024)
- Głowacki Jakub, Kriukova Yelizaveta, & Avshenyuk Natalia. 2018. Gamification in higher education: Experience of Poland and Ukraine. *Advanced Education*, 10: 105-110.
- Idowu Adeleye, Nat Muesser, & Kissi, Philip Siaw. (2021). Student perception of usefulness and ease using *Kahoot*, a free web-based tool in a tertiary education setting. *Acta Scientiarum. Technology*, 43: 1-12. Doi: 10.4025/actascitechnol.v43i1.47347
- Jones Serena M., Katyayal Priya, Xie Xuan, Nicolas Madeleine P., Leung Eric M., Noland Damon M., & Montclare Jin Kim. 2019. A 'Kahoot!' approach: The effectiveness of game-based learning for an advanced placement biology class. *Simulation & Gaming*, 50(6): 832-847.
- Krejcie Robert V., & Morgan, Daryle W. 1970. Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30: 607-610.
- Law Yiing Yiing & Zamri Mahamod. 2021. Keberkesanan *Kahoot* terhadap pencapaian murid sekolah rendah dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1): 90-101.
- Lestari Tika Wahyu. 2019. *Kahoot!* and *Quizizz*: A comparative study on the implementation of e-learning application toward students' motivation. *Karya Ilmiah Dosen*, 2(2): 13-22.
- Licorish Sherlock A., Owen Helen E., Daniel Ben & George Jade Li. 2018. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1): 1-23.
- Maslawati Mohamad, Fatin Kamilia Mohd Arif, & Noorhayati Mohd Noor. 2020. Online game-based formative assessment: Distant learners post-graduate student positive perceptions towards *Quizizz*. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4): 1437-1444.
- Mills, Jessica, G. 2024. Survey Research Design, A Simple Introduction.

- <https://www.supersurvey.com/Research>
(Diakses pada 24 April 2024)
- Muhammad Saiful Anuar Yusoff, Shahrizal Mahpol, & Muhammad Luqman Mohd Saad. 2019. Kesiediaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran Bahasa Arab. *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2): 35-50.
- Muhd Al-Aarifin Ismail, & Jamilah Al-Muhammady Mohammad. 2017. *Kahoot!*: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2): 19-26.
- Nur Fatin Zulkifli. 2017. Tahap Penguasaan Bahasa Melayu Pelajar Cina di Sebuah Sekolah Menengah Persendirian Cina Klang. Tesis Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya.
- Nurhadianti Bambang Widi Pratoloti. 2020. Students' perception toward the application of *Kahoot!* As an assessment tool in EFL class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5): 2150-2155.
- Tamilarasu Rajendran, Nor Azam Naaim, & Melor Md Yunus. 2019. Pupils' motivation and perceptions towards learning English using Quizvaganza. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 9(1): 1-9.
- Ugartini Magesvaran, Zamri Mahamod, Irma Mahad & Intan Nur Syuhada. 2021. Analisis kesalahan bahasa dalam penulisan karangan Bahasa Melayu pelajar Tingkatan 3 di Sekolah Menengah San Min (Suwa) Teluk Intan (Sekolah Persendirian Cina). *International Conference on Business Studies and Education*, hlm. 44-60. Kuala Lumpur: ICBE Publication.
- Zakiah Osman. 2018. Penerimaan pelajar terhadap penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan aplikasi mudah alih dalam pengajaran dan pembelajaran. Paper presented at the *iCompEx18*, pada 20-23 Mac, Jitra, Kedah.
- Zhu Na, Zhang Dingyu Zhang, Wang Wenling, Li Xingwang, Yang Bo, Song Jingdong, Zhao Xiang, Huang Baoying, Shi Weifeng, Lu Roujian, Niu Peihua, Zhan Faxian, Ma Xuejun, Wang Dayan, Xu Wenbo, Wu Guizhen, Gao George F, Ta Wenjie. 2020. A novel coronavirus from patients with pneumonia in China, 2019. *New England Journal of Medicine*, 382(8): 727-733. doi: 10.1056/NEJMoa2001017. Epub 2020 Jan 24.
- Zuhriyah Siti & Pratolo Bambang Widi. 2020. Exploring students' views in the use of *Quizizz* as an assessment tool in English as a foreign language (EFL) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11): 5312-5317.