International Journal of Arabic, Linguistic and Literature

Jurnal iJALAL
Pusat Pendidikan ICESCO di Malaysia
E-ISSN: 3083-8662
2026, Bilangan 3, Isu 1, Halaman 157-174

TAHAP MOTIVASI PELAJAR BAHASA ARAB UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS TERHADAP PENGGUNAAN KUIZ INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN

LEVEL OF MOTIVATION OF ARABIC LANGUAGE STUDENTS AT SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY TOWARDS THE USE OF INTERACTIVE QUIZZES IN GRAMMAR LEARNING

Azkiyah Thuraiya Omar[1], Muhammad Taufiq Abdul Ghani[2]

[1] Pelajar, Jabatan Bahasa Moden, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia, azkiyah.thuraiya.omar@gmail.com
[2] Pensyarah Kanan, Jabatan Bahasa Moden, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malasyia, taufiq@fbk.upsi.edu.my

*Penulis Penghubung

Artikel diterima: 22 Dec 2025 | *Selepas Pembetulan: 8 Jun 2026* | *Diterima untuk terbit: 8 Jun 2026*

Abstrak

Kajian ini meneliti tahap motivasi pelajar Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris terhadap penggunaan kuiz interaktif dalam pembelajaran Nahu. Isu utama kajian berpunca daripada penurunan motivasi pelajar terhadap subjek Nahu yang dianggap sukar dan membosankan apabila diajar melalui kaedah tradisional berasaskan hafalan. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, kuiz interaktif diperkenalkan sebagai pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan tumpuan, penglibatan dan keseronokan pelajar. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif berbentuk tinjauan dengan melibatkan 98 orang pelajar tahun dua jurusan Bahasa Arab yang dipilih melalui persampelan rawak mudah. Instrumen kajian berupa soal selidik berstruktur digunakan untuk menilai persepsi, motivasi dan kebolehterimaan pelajar terhadap penggunaan kuiz interaktif, manakala data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perisian SPSS. Dapatan menunjukkan bahawa tahap motivasi pelajar terhadap penggunaan kuiz interaktif adalah sangat tinggi, dengan min keseluruhan melebihi 4.5 bagi semua item. Pelajar melaporkan peningkatan dalam aspek fokus, semangat belajar, keyakinan diri dan rasa dihargai apabila menggunakan kuiz interaktif dalam pembelajaran Nahu. Hasil kajian ini membuktikan bahawa pendekatan kuiz interaktif

selari dengan Teori Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan berpotensi menjadi strategi pedagogi efektif untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab di institusi pengajian tinggi.

Kata kunci
motivasi pelajar, pembelajaran Nahu, kuiz interaktif, teori ARCS, bahasa Arab

Abstract
This study examines the level of motivation among Arabic language students at Sultan Idris Education University towards the use of interactive quizzes in learning Arabic grammar (Nahu). The main issue of the study stems from the declining motivation of students toward Nahu, which is often perceived as difficult and monotonous when taught through traditional memorization-based methods. With the advancement of educational technology, interactive quizzes have been introduced as an innovative approach to enhance students' focus, engagement, and enjoyment in learning. This research employed a quantitative survey design involving 98 second-year Arabic language students selected through simple random sampling. A structured questionnaire was used to assess students' perceptions, motivation, and acceptance toward the use of interactive quizzes, while the data were analyzed using descriptive statistics through SPSS software. The findings indicate that students' motivation levels toward interactive quiz usage were very high, with an overall mean score exceeding 4.5 for all items. Students reported improvements in focus, enthusiasm for learning, self-confidence, and a sense of appreciation when engaging with interactive quizzes in Nahu learning. The results demonstrate that the use of interactive quizzes aligns with Keller's ARCS Motivation Theory (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) and has strong potential as an effective pedagogical strategy to enhance motivation and student engagement in Arabic language learning at the higher education level.
Keywords
Learning Arabic For Religious Purposes, Tafsir Lughawi Arabic Vocabulary

1.0 Pengenalan

Pembelajaran bahasa Arab di institusi pengajian tinggi di Malaysia memainkan peranan penting dalam melahirkan graduan yang berkemahiran tinggi dalam bidang bahasa, agama dan komunikasi antarabangsa. Namun begitu, pelbagai laporan dan kajian menunjukkan bahawa tahap penguasaan pelajar dalam bidang ini, khususnya dalam komponen Nahu (tatabahasa Arab), masih berada pada tahap yang membimbangkan. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi situasi ini ialah motivasi pelajar, yang menjadi penentu utama kepada tahap penglibatan dan pencapaian mereka dalam pembelajaran bahasa asing.

Kajian terdahulu menunjukkan bahawa tahap motivasi pelajar terhadap pembelajaran bahasa Arab semakin menurun, terutamanya disebabkan oleh persepsi bahawa subjek ini sukar, kaku dan kurang menarik [(Rochmah & Dariyadi, 2023)].

Pendekatan pengajaran tradisional yang masih mengekalkan kaedah berpusatkan guru dan berasaskan hafalan turut dikenal pasti sebagai punca utama yang menyebabkan pelajar hilang minat terhadap bidang Nahu [(Akramova, 2023)]. Pendekatan sebegini kurang memberi ruang kepada pelajar untuk berfikir secara kritikal, berinteraksi secara aktif dan mengaitkan pembelajaran dengan situasi sebenar.

Dalam era digital kini, keperluan terhadap kaedah pengajaran yang lebih interaktif, kreatif dan mesra pelajar menjadi semakin mendesak. Selaras dengan prinsip pembelajaran berasaskan teknologi dan teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), pelbagai pendekatan inovatif telah diperkenalkan bagi menarik minat pelajar dan mengekalkan motivasi mereka. Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian ialah penggunaan kuiz interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Penggunaan kuiz interaktif bukan sahaja berfungsi sebagai alat penilaian formatif, tetapi juga sebagai medium pembelajaran yang mampu meningkatkan tumpuan, keterlibatan aktif dan keseronokan pelajar dalam kelas [(Ma'ruf & Makruf, 2021; Sya'bani & Fithriyah, 2022)]. Pendekatan ini memberi peluang kepada pelajar untuk belajar melalui pengalaman, berinteraksi dengan rakan, serta menerima maklum balas segera yang dapat memperkukuh pemahaman mereka terhadap konsep Nahu yang kompleks.

Justeru, kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti tahap motivasi pelajar Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris terhadap penggunaan kuiz interaktif dalam pembelajaran Nahu. Diharapkan hasil kajian ini dapat memberikan sumbangan bermakna kepada pembangunan pendekatan pedagogi yang lebih relevan, berkesan dan sesuai dengan keperluan pelajar masa kini [(Supriyatin, 2024)].

2.0 Latar Belakang Kajian

Pembelajaran bahasa Arab di peringkat universiti sering kali berhadapan dengan pelbagai cabaran yang berkaitan dengan tahap motivasi, minat dan penyertaan aktif pelajar. Walaupun bahasa Arab merupakan bahasa utama bagi teks keagamaan dan akademik Islam, pelajar bukan penutur jati sering menganggapnya sebagai bahasa yang sukar dipelajari, terutama dalam aspek *Nahu* (tatabahasa Arab) yang dianggap kompleks dan memerlukan ketelitian tinggi (Rochmah & Dariyadi, 2023). Kaedah pengajaran tradisional yang berpusatkan guru dan berasaskan hafalan turut menjadi

faktor penyumbang kepada penurunan minat pelajar. Menurut Kusums (2016), motivasi pelajar dalam kelas bahasa Arab berada pada tahap rendah apabila pendekatan pengajaran tidak selaras dengan gaya pembelajaran mereka yang lebih bersifat visual, interaktif dan teknologi berasaskan kendiri. Keadaan ini mengakibatkan pelajar menjadi pasif, hilang fokus, dan menunjukkan sikap tidak bersemangat terhadap pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan moden, penggunaan teknologi digital dalam bilik darjah menjadi semakin penting sebagai alat bantu pengajaran yang berpotensi merangsang motivasi dan keterlibatan pelajar. Pelbagai kajian telah menunjukkan bahawa pendekatan pendidikan berasaskan teknologi, khususnya melalui penggunaan kuiz digital dan platform interaktif seperti *Kahoot!*, *Quizizz* dan *Socrative*, mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, kompetitif, serta menggalakkan penyertaan aktif pelajar (Sumakrini et al., 2021; Ma'ruf & Makruf, 2021). Kuiz interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai strategi pedagogi yang menggabungkan unsur permainan (*gamification*) dengan objektif pembelajaran. Pendekatan ini menekankan interaksi dua hala antara pelajar dan kandungan pembelajaran, sekali gus membantu mereka menguasai konsep abstrak dalam Nahu dengan lebih mudah dan efektif.

Namun begitu, kajian yang meneliti secara khusus tahap motivasi pelajar bahasa Arab terhadap penggunaan kuiz interaktif masih terhad, terutama dalam konteks institusi pengajian tinggi di Malaysia seperti Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Sebahagian besar penyelidikan terdahulu hanya menumpukan pada aspek keberkesanan teknologi dalam pembelajaran bahasa secara umum tanpa menilai dimensi psikologi pelajar seperti motivasi intrinsik, persepsi keberkesanan dan kebolehterimaan terhadap inovasi tersebut (Azir, 2021; Hendrawati et al., 2017). Tambahan pula, kebanyakan kajian tidak mengkhususkan bidang Nahu yang merupakan komponen penting dalam struktur bahasa Arab tetapi sering dianggap sukar oleh pelajar.

Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap motivasi pelajar Bahasa Arab di UPSI terhadap penggunaan kuiz interaktif dalam pembelajaran Nahu, di samping menilai persepsi dan tahap penerimaan mereka terhadap pendekatan ini sebagai satu bentuk inovasi pedagogi. Penyelidikan ini diharap dapat memberi sumbangan teori dan praktikal terhadap amalan pengajaran Bahasa Arab di institusi pengajian tinggi, serta menyediakan asas bagi pembangunan model pembelajaran interaktif yang berkesan untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian pelajar dalam bidang Nahu.

3.0 Kajian Lepas

3.1 Tahap Motivasi Pelajar Terhadap Penggunaan Kuiz Interaktif

Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa penggunaan kuiz interaktif memberi kesan positif terhadap motivasi pelajar dalam pembelajaran Nahu, iaitu salah satu cabang utama dalam pengajaran bahasa Arab yang sering dianggap sukar dan membosankan jika diajar secara tradisional.

Dalam konteks tempatan, aplikasi seperti *Quizizz* telah digunakan secara meluas dan terbukti berkesan dalam meningkatkan penglibatan dan semangat pelajar untuk belajar. Kajian oleh Dame et al. (2022) mendapati bahawa pelajar sekolah menengah lebih bersemangat untuk belajar apabila Nahu diajar menggunakan kuiz interaktif yang mengandungi elemen permainan dan maklum balas segera. Susanto et al. (2022) turut menyatakan bahawa kursus dalam talian yang digabungkan dengan sistem kuiz dan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan keseronokan pelajar terhadap isi kandungan bahasa. Hasil kajian ini membuktikan bahawa penggunaan kuiz interaktif boleh mempengaruhi semangat dan keinginan belajar dalam diri seseorang pelajar.

Selain itu, Hidayatullah (2021) dalam kajiannya mendapati penggunaan media visual interaktif seperti *YouTube* memberi kesan positif terhadap minat dan motivasi pelajar untuk memahami struktur Nahu yang kompleks. Kajian oleh Rahayu (2019) dan Ariska et al. (2023) pula menunjukkan bahawa pendekatan interaktif berasaskan permainan dan *Total Physical Response* (TPR) turut meningkatkan keaktifan pelajar dan keterlibatan mereka dalam topik-topik bahasa yang melibatkan hafalan dan pemahaman hukum-hukum Nahu.

Daripada perspektif antarabangsa pula, Omar dan Majid (2020) menunjukkan bahawa pelajar yang menggunakan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran bahasa menunjukkan tahap motivasi yang tinggi berbanding pembelajaran konvensional. Kajian oleh Salas-Rueda (2022), Singh et al. (2021), dan Alghasab et al. (2021) juga menyokong dapatan ini dengan menyatakan bahawa penggunaan kuiz digital yang bersifat kompetitif, visual, dan interaktif mampu mengurangkan kebosanan dan meningkatkan keinginan pelajar untuk terus belajar.

Kajian oleh Chen et al. (2023) di Taiwan turut menekankan bahawa platform kuiz interaktif yang dibangunkan khusus untuk pembelajaran bahasa asing sangat membantu dalam membina keyakinan dan motivasi pelajar untuk menguasai aspek-aspek teknikal bahasa seperti nahu dan sintaksis. Hashemifardnia dan Karbalaei (2020) pula membuktikan bahawa kuiz pilihan ganda berstruktur dapat mendorong pelajar untuk belajar secara aktif dan berdikari dalam memahami hukum bahasa.

Secara keseluruhannya, kajian-kajian dalam dan luar negara menunjukkan bahawa tahap motivasi pelajar terhadap penggunaan kuiz interaktif dalam bidang Nahu adalah tinggi. Faktor utama yang menyumbang kepada peningkatan ini termasuklah elemen visual dan interaktif dalam penyampaian isi pelajaran, ganjaran dan maklum balas segera, reka bentuk pembelajaran berasaskan permainan (gamifikasi), suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan tidak membosankan. Pendekatan ini bukan sahaja meningkatkan semangat pelajar, tetapi juga memudahkan mereka memahami konsep Nahu yang abstrak dan teknikal.

4.0 Metodologi

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif berbentuk tinjauan (survey research design) yang dianggap paling sesuai untuk menilai persepsi, tahap motivasi, dan kebolehterimaan pelajar terhadap penggunaan kuiz interaktif dalam pembelajaran Nahu. Reka bentuk tinjauan membolehkan pengumpulan data daripada sejumlah besar responden dalam tempoh yang singkat, di samping memberikan keupayaan kepada penyelidik untuk mengenal pasti corak, hubungan serta tahap kecenderungan pelajar terhadap fenomena yang dikaji. Menurut Creswell (2014), pendekatan kuantitatif amat sesuai digunakan apabila penyelidik ingin membuat generalisasi hasil kajian berdasarkan data numerik yang boleh dianalisis secara statistik. Melalui reka bentuk ini, pengkaji dapat memperoleh gambaran menyeluruh tentang keberkesanan penggunaan kuiz interaktif dari perspektif pelajar, di samping menilai dimensi motivasi dan persepsi mereka secara objektif dan sistematik.

Populasi kajian terdiri daripada 123 orang pelajar tahun dua jurusan Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Golongan ini dipilih kerana mereka telah mengikuti kursus-kursus asas Nahu dan mempunyai pengalaman langsung dalam menggunakan kaedah pengajaran berasaskan teknologi. Bagi memastikan setiap pelajar mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai responden, kajian ini menggunakan kaedah persampelan rawak mudah (*simple random sampling*). Teknik ini dipilih kerana ia dapat mengurangkan bias penyelidik dan menjamin representasi yang seimbang daripada keseluruhan populasi. Berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970), jumlah sampel yang sesuai bagi populasi 123 orang ialah sekurang-kurangnya 92 responden. Kajian ini berjaya memperoleh maklum balas daripada 98 responden, iaitu melebihi jumlah minimum yang disyorkan. Oleh itu, saiz sampel tersebut dianggap mencukupi bagi mewakili populasi kajian dan sesuai untuk tujuan analisis data (Cohen, Manion & Morrison, 2018). Pemilihan responden dilakukan menggunakan penjana nombor rawak melalui laman *random.org* bagi memastikan kebolehpercayaan dan kesahan prosedur pemilihan sampel.

Instrumen kajian yang digunakan ialah soal selidik berstruktur (structured questionnaire) yang dibina berdasarkan literatur terdahulu dan diadaptasi daripada kajian oleh Hendrawati et al. (2017), Azir (2021), dan Susanto et al. (2022). Soal selidik ini mengandungi empat bahagian utama:

- Bahagian A: Maklumat demografi responden (jantina, umur, dan tahun pengajian).
- Bahagian B: Persepsi pelajar terhadap keberkesanan kuiz interaktif dalam subjek Nahu.
- Bahagian C: Tahap motivasi pelajar terhadap penggunaan kuiz interaktif.
- Bahagian D: Kebolehterimaan pelajar terhadap penggunaan kuiz interaktif dalam pembelajaran.

Kesahan instrumen dinilai melalui kesahan muka dan kandungan, yang melibatkan tiga orang pakar dalam bidang pendidikan bahasa Arab dan teknologi pengajaran. Ujian rintis dijalankan ke atas 30 pelajar bukan sampel sebenar bagi menentukan kebolehpercayaan instrumen, dan nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh melebihi 0.70, menunjukkan tahap kebolehpercayaan yang baik.

Proses pengumpulan data dijalankan secara dalam talian menggunakan platform *Google Form* bagi memudahkan penyertaan pelajar dan memastikan keberkesanan logistik. Semua responden diberi jaminan tentang kerahsiaan maklumat serta hak untuk menarik diri pada bila-bila masa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Statistik deskriptif seperti min, sisihan piawai dan peratusan digunakan untuk menjawab objektif kajian berkaitan persepsi, motivasi dan kebolehterimaan pelajar.

Melalui pendekatan metodologi ini, kajian dapat memberikan bukti empirikal yang kukuh tentang kesan penggunaan kuiz interaktif terhadap motivasi pelajar Bahasa Arab dalam pembelajaran Nahu, di samping menyediakan asas bagi pembangunan model pedagogi interaktif yang lebih efektif dalam konteks pendidikan tinggi.

5.0 Hasil dapatan

NO	ITEM	S	MIN	SISIHAN PIAWAI
1	Saya berasa lebih bermotivasi untuk belajar Nahu apabila menggunakan kuiz interaktif.	98	4.63	0.485

2	Kuiz interaktif menjadikan pembelajaran Nahu lebih menyeronokkan	98	4.61	0.549
3	Saya lebih bersemangat menyertai kelas Nahu yang menggunakan kuiz interaktif	98	4.62	0.487
4	Penggunaan kuiz interaktif membuat saya ingin meningkatkan pencapaian saya dalam Nahu.	98	4.65	0.520
5	Saya berasa dihargai apabila berjaya menjawab kuiz interaktif dengan betul.	98	4.66	0.536
6	Kuiz interaktif membantu saya kekal fokus semasa belajar Nahu.	98	4.55	0.594
7	Saya lebih yakin dengan pemahaman saya terhadap Nahu selepas menjawab kuiz interaktif.	98	4.57	0.556

Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan kuiz interaktif memberi kesan yang positif dan signifikan terhadap tahap motivasi pelajar Bahasa Arab dalam pembelajaran Nahu di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Min bagi item *"Saya berasa lebih bermotivasi untuk belajar Nahu apabila menggunakan kuiz interaktif"* ialah 4.63 dengan sisihan piawai 0.485. Nilai ini menunjukkan bahawa majoriti pelajar sangat bersetuju bahawa penggunaan kuiz interaktif dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, terutamanya kerana aktiviti tersebut memberi pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan mencabar. Kuiz interaktif juga menyediakan elemen persaingan yang sihat dalam kalangan pelajar, sekali gus mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan dinamik berbanding pendekatan tradisional berasaskan hafalan.

Bagi item *"Kuiz interaktif menjadikan pembelajaran Nahu lebih menyeronokkan"*, nilai min yang diperoleh ialah 4.61 dan sisihan piawai 0.549. Dapatan ini membuktikan bahawa pelajar menikmati proses pembelajaran apabila elemen digital dan interaktif diperkenalkan. Pembelajaran melalui kuiz digital seperti *Kahoot!* atau *Quizizz* meningkatkan minat kerana reka bentuk visual, sistem ganjaran serta elemen permainan yang diterapkan. Selain itu, min item *"Saya lebih bersemangat menyertai kelas Nahu yang menggunakan kuiz interaktif"* ialah 4.62 dengan sisihan piawai 0.487,

menunjukkan tahap semangat dan penyertaan pelajar yang tinggi apabila aktiviti pembelajaran dijalankan secara interaktif.

Seterusnya, item *"Penggunaan kuiz interaktif membuat saya ingin meningkatkan pencapaian saya dalam Nahu"* memperoleh min 4.65 (SP = 0.520), menggambarkan bahawa pelajar terdorong untuk mencapai prestasi yang lebih baik melalui persaingan positif. Item *"Saya berasa dihargai apabila berjaya menjawab kuiz interaktif dengan betul"* pula memperoleh min tertinggi iaitu 4.66 (SP = 0.536). Ini menunjukkan bahawa maklum balas serta pengiktirafan segera yang diterima selepas menjawab soalan dengan betul mampu menimbulkan rasa bangga dan penghargaan diri.

Akhir sekali, item *"Kuiz interaktif membantu saya kekal fokus semasa belajar Nahu"* (min = 4.55, SP = 0.594) dan *"Saya lebih yakin dengan pemahaman saya terhadap Nahu selepas menjawab kuiz interaktif"* (min = 4.57, SP = 0.556) membuktikan bahawa pelajar dapat mengekalkan tumpuan dan keyakinan diri sepanjang proses pembelajaran. Secara keseluruhannya, keputusan ini menunjukkan bahawa pendekatan kuiz interaktif bukan sahaja meningkatkan motivasi pelajar, malah memperkukuh aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran Nahu.

6.0 Perbincangan

6.1 Motivasi Pelajar terhadap Pembelajaran Nahu Melalui Kuiz Interaktif

Dapatan kajian menunjukkan bahawa item "Saya berasa lebih bermotivasi untuk belajar Nahu apabila menggunakan kuiz interaktif" mencatatkan nilai min yang tinggi iaitu 4.63 (SP = 0.485). Nilai ini menggambarkan bahawa sebahagian besar pelajar sangat bersetuju bahawa penggunaan kuiz interaktif memberi kesan positif yang ketara terhadap motivasi mereka dalam pembelajaran Nahu. Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa inovasi pedagogi berasaskan teknologi mampu mengatasi kelemahan pendekatan tradisional yang sering menimbulkan rasa bosan dan pasif dalam kalangan pelajar.

Penemuan ini boleh dikaitkan secara langsung dengan komponen Attention dalam Teori Motivasi ARCS yang diperkenalkan oleh Keller (1987). Menurut teori tersebut, motivasi pelajar dapat ditingkatkan apabila mereka tertarik kepada kandungan pembelajaran melalui elemen yang menarik, mencabar, dan pelbagai dari segi penyampaian. Kuiz interaktif seperti Kahoot! dan Quizizz bukan sahaja menyediakan soalan dalam bentuk permainan (gamification), tetapi turut menawarkan paparan visual berwarna-warni, elemen bunyi dan masa tindak balas yang pantas. Faktor-faktor ini mampu menimbulkan rasa ingin tahu dan keterujaan

pelajar sejak awal sesi pembelajaran, seterusnya meningkatkan tumpuan mereka terhadap isi pelajaran yang disampaikan.

Dalam konteks pembelajaran Nahu yang sering dianggap rumit dan abstrak, elemen visual dan interaktif membantu mengurangkan ketegangan kognitif pelajar. Aktiviti berasaskan kuiz juga memecahkan suasana kelas yang statik kepada suasana yang lebih dinamik dan kolaboratif. Keadaan ini sejajar dengan dapatan oleh (Ma'ruf & Makruf, 2021) yang menegaskan bahawa gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dapat mengekalkan perhatian pelajar lebih lama berbanding kaedah konvensional. Oleh itu, dapat dirumuskan bahawa komponen Attention memainkan peranan penting dalam mengekalkan fokus dan minat pelajar, sekali gus meningkatkan motivasi dalaman mereka terhadap pembelajaran Nahu melalui kuiz interaktif.

6.2 Keseronokan dalam Pembelajaran Nahu

Bagi item "Kuiz interaktif menjadikan pembelajaran Nahu lebih menyeronokkan", dapatan menunjukkan nilai min 4.61 (SP = 0.549). Ini menunjukkan bahawa majoriti pelajar menikmati proses pembelajaran apabila elemen digital dan interaktif diterapkan. Keseronokan yang timbul daripada aktiviti kuiz berasaskan permainan menjadikan pelajar lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga selari dengan dapatan (Sya'bani & Fithriyah, 2022) yang menyatakan bahawa pembelajaran interaktif dapat mencipta persekitaran yang menyeronokkan serta menggalakkan pelajar untuk terus berpartisipasi secara aktif.

Dari sudut Teori ARCS, keseronokan yang dirasai pelajar ini berkait rapat dengan dua komponen utama, iaitu Attention dan Satisfaction. Keller (1987) menegaskan bahawa pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan mampu meningkatkan penglibatan aktif pelajar serta memberi kepuasan terhadap hasil usaha mereka. Dalam konteks ini, reka bentuk kuiz interaktif yang mengandungi elemen seperti muzik latar, sistem skor, dan ganjaran maya memainkan peranan penting dalam menimbulkan keseronokan tersebut. Elemen ini bukan sekadar hiburan, tetapi berfungsi sebagai pengukuhan positif yang menggalakkan pelajar untuk terus berusaha dan tidak berputus asa.

Selain itu, keseronokan yang dialami pelajar turut menimbulkan intrinsic motivation — iaitu motivasi yang berpunca daripada kepuasan dalaman dan bukan ganjaran luaran semata-mata (Deci & Ryan, 2000). Pelajar yang menikmati proses pembelajaran cenderung untuk meneruskan aktiviti tersebut tanpa paksaan, sekaligus

meningkatkan keberkesanan penguasaan konsep Nahu. Secara tidak langsung, suasana kelas yang menyeronokkan mengurangkan tekanan, meningkatkan interaksi sosial dan membentuk pengalaman pembelajaran yang positif. Ini memperkukuh hujah bahawa pembelajaran Nahu tidak semestinya bersifat teoritikal semata-mata, tetapi boleh disampaikan melalui pendekatan yang menyeronokkan dan bermakna.

6.3 Semangat dan Penyertaan Pelajar dalam Kelas Nahu

Item "Saya lebih bersemangat menyertai kelas Nahu yang menggunakan kuiz interaktif" memperoleh nilai min 4.62 (SP = 0.487), yang menunjukkan tahap semangat dan penyertaan pelajar yang tinggi apabila aktiviti pembelajaran dijalankan secara interaktif. Kuiz interaktif mendorong pelajar untuk bersaing secara sihat sambil bekerjasama dalam kumpulan, sekali gus meningkatkan penglibatan mereka di dalam kelas. Dalam konteks ini, semangat dan penyertaan aktif bukan sahaja menandakan peningkatan motivasi, tetapi juga menggambarkan peningkatan terhadap aspek engagement pelajar dari sudut kognitif, emosi dan sosial.

Dapatan ini selaras dengan komponen Relevance dalam Teori ARCS, yang menekankan bahawa motivasi pelajar akan meningkat apabila mereka merasakan aktiviti pembelajaran mempunyai kaitan dengan minat, gaya pembelajaran dan keperluan mereka. Kuiz interaktif berupaya menjembatani jurang antara keperluan pelajar abad ke-21 dan kaedah pengajaran tradisional dengan menggabungkan teknologi, interaksi serta elemen keseronokan dalam satu platform. Hal ini terbukti dalam kajian oleh (Susanto et al., 2022) yang mendapati pelajar menunjukkan penyertaan lebih aktif dan komitmen tinggi apabila pendekatan pembelajaran digital yang relevan dengan gaya hidup mereka digunakan.

Selain itu, penggunaan kuiz interaktif juga memberi peluang kepada semua pelajar untuk terlibat secara aktif tanpa rasa malu atau takut untuk membuat kesilapan. Ini amat penting dalam pembelajaran bahasa, di mana rasa takut melakukan kesilapan sering menjadi penghalang kepada penyertaan aktif. Dengan adanya kuiz digital, pelajar dapat belajar dalam suasana yang lebih inklusif dan menyeronokkan, serta memperoleh maklum balas segera yang membantu mereka memperbaiki kesalahan secara berperingkat. Situasi ini sejajar dengan pandangan konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman kolaboratif dalam membina pengetahuan baru. Kesimpulannya, semangat dan penyertaan pelajar yang meningkat melalui penggunaan kuiz interaktif menunjukkan bahawa pendekatan ini bukan sahaja relevan dengan kehendak pembelajaran moden, tetapi juga berpotensi

memperkukuh hubungan antara pelajar dan tenaga pengajar. Ia bukan sahaja memupuk suasana kelas yang aktif dan inklusif, malah meningkatkan tahap motivasi dalaman yang berpanjangan terhadap pembelajaran Nahu.

6.4 Dorongan untuk Meningkatkan Pencapaian dalam Nahu

Item "Penggunaan kuiz interaktif membuat saya ingin meningkatkan pencapaian saya dalam Nahu" mencatatkan min 4.65 (SP = 0.520). Nilai ini menunjukkan bahawa sebahagian besar pelajar merasakan dorongan intrinsik untuk memperbaiki pencapaian mereka apabila pembelajaran Nahu dilaksanakan menggunakan kaedah kuiz interaktif. Dapatan ini memberi gambaran bahawa kuiz interaktif bukan sahaja berperanan sebagai alat hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai pemangkin kepada peningkatan prestasi akademik pelajar.

Penemuan ini mempunyai hubungan rapat dengan komponen Confidence (Keyakinan) dalam Teori Motivasi ARCS oleh Keller (1987). Menurut teori ini, keyakinan pelajar terbina apabila mereka merasakan bahawa kejayaan boleh dicapai melalui usaha dan kemajuan yang jelas. Kuiz interaktif menyediakan peluang kepada pelajar untuk mencapai kejayaan secara berperingkat melalui soalan dengan tahap kesukaran yang pelbagai. Maklum balas serta skor pencapaian yang dipaparkan secara serta-merta membantu pelajar menilai prestasi mereka secara objektif, sekaligus meningkatkan kesedaran diri terhadap tahap penguasaan Nahu.

Selain itu, elemen gamifikasi seperti papan skor, kedudukan ranking, serta ganjaran maya (badges, points) turut mencipta suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyeronokkan. Persaingan sihat ini memberi dorongan intrinsik kepada pelajar untuk memperbaiki prestasi mereka tanpa tekanan luaran, sejajar dengan dapatan kajian (Hashemifardnia & Karbalaei, 2020) yang menunjukkan bahawa sistem kuiz berstruktur mendorong pelajar untuk belajar secara aktif dan meningkatkan keupayaan kendiri. Dorongan ini bukan sahaja meningkatkan tahap penglibatan pelajar, malah menyemai semangat berdaya saing yang positif dalam kalangan mereka.

Dari perspektif pedagogi, keinginan untuk memperbaiki prestasi juga berkait dengan efikasi kendiri (*self-efficacy*) seperti yang dijelaskan oleh Bandura (1997). Pelajar yang percaya pada kemampuan diri akan lebih terdorong untuk mencuba, berusaha keras, dan bertahan dalam menghadapi cabaran pembelajaran. Oleh itu, penggunaan kuiz interaktif secara tidak langsung memperkukuh efikasi kendiri pelajar dalam

memahami dan menguasai struktur tatabahasa Arab. Secara keseluruhannya, dapatan ini menegaskan bahawa dorongan pelajar untuk meningkatkan pencapaian mereka dalam Nahu melalui kuiz interaktif adalah hasil gabungan elemen kognitif, afektif dan motivasi yang saling memperkukuh

6.5 Rasa Dihargai dan Kepuasan Diri

Item "Saya berasa dihargai apabila berjaya menjawab kuiz interaktif dengan betul" mencatatkan nilai min tertinggi dalam keseluruhan dapatan, iaitu 4.66 (SP = 0.536). Nilai ini membuktikan bahawa aspek pengiktirafan dan ganjaran segera dalam kuiz interaktif memberikan kesan positif terhadap emosi dan motivasi pelajar. Apabila pelajar menerima maklum balas yang segera selepas menjawab soalan, mereka merasakan usaha mereka diiktiraf dan dihargai oleh sistem pembelajaran itu sendiri. Perasaan ini menghasilkan kesan psikologi positif yang meningkatkan semangat untuk terus belajar dan menyertai aktiviti seterusnya.

Dapatan ini berkait rapat dengan komponen Satisfaction (Kepuasan) dalam Teori ARCS. Keller (1987) menjelaskan bahawa kepuasan pelajar tercapai apabila mereka merasa bahawa hasil pembelajaran adalah adil, relevan dan membawa ganjaran kepada usaha yang dilakukan. Dalam konteks kuiz interaktif, kepuasan diperoleh melalui sistem peneguhan positif seperti mesej pujian (Well done!, Excellent!), animasi menarik, serta ganjaran maya. Unsur ini memberi tindak balas emosi yang segera dan meningkatkan tahap kepuasan diri pelajar terhadap pencapaian mereka.

Selain itu, dapatan ini turut disokong oleh kajian (Chen et al., 2023) yang menegaskan bahawa maklum balas segera dan sistem ganjaran dalam platform kuiz interaktif membina keyakinan dan kepuasan pelajar terhadap pembelajaran bahasa asing. Dalam konteks pembelajaran Nahu, rasa dihargai ini penting kerana subjek ini sering dikaitkan dengan tekanan kognitif akibat peraturan tatabahasa yang kompleks. Oleh itu, ganjaran segera dapat mengimbangi tekanan tersebut dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan menyeronokkan.

Dari sudut afektif, rasa dihargai juga menyumbang kepada pembentukan hubungan positif antara pelajar dan bahan pembelajaran. Pelajar lebih cenderung untuk terus terlibat secara aktif apabila mereka merasakan bahawa usaha mereka diiktiraf, sekali gus menggalakkan pembelajaran kendiri (self-directed learning). Justeru, dapatan ini mengesahkan bahawa kepuasan dan penghargaan merupakan elemen penting dalam

mengekalkan motivasi jangka panjang pelajar terhadap pembelajaran Nahu melalui kuiz interaktif.

6.6 Fokus dan Keyakinan terhadap Pemahaman Nahu

Bagi item "Kuiz interaktif membantu saya kekal fokus semasa belajar Nahu" (min = 4.55, SP = 0.594) dan "Saya lebih yakin dengan pemahaman saya terhadap Nahu selepas menjawab kuiz interaktif" (min = 4.57, SP = 0.556), dapatan menunjukkan bahawa penggunaan kuiz interaktif membantu pelajar mengekalkan tumpuan sepanjang proses pembelajaran serta meningkatkan keyakinan terhadap pemahaman mereka terhadap topik yang dipelajari. Ini menunjukkan bahawa kuiz interaktif bukan sahaja merangsang motivasi luaran melalui ganjaran, tetapi turut mengukuhkan aspek dalaman pembelajaran seperti fokus dan keyakinan diri.

Dari sudut teori, dapatan ini berkait dengan dua komponen penting dalam model ARCS, iaitu Attention dan Confidence. Menurut Keller (1987), perhatian pelajar dapat dikekalkan apabila aktiviti pembelajaran menuntut tindak balas segera dan interaksi berterusan. Kuiz interaktif menepati kriteria ini kerana ia menuntut pelajar memberikan respons pantas dalam tempoh masa tertentu, sekaligus mengekalkan tahap tumpuan yang tinggi. Kajian oleh (Salas-Rueda, 2022) turut menyokong dapatan ini dengan menyatakan bahawa aktiviti interaktif digital dapat mengurangkan gangguan dan meningkatkan kepekaan pelajar terhadap kandungan pembelajaran.

Selain itu, keyakinan pelajar terhadap pemahaman Nahu meningkat apabila mereka menerima maklum balas segera mengenai jawapan yang diberikan. Maklum balas ini membantu pelajar mengenal pasti kesilapan serta memperbetulkan pemahaman secara langsung, seterusnya mengurangkan kekeliruan yang biasa berlaku dalam pembelajaran tatabahasa. Keadaan ini selaras dengan dapatan oleh (Omar & Majid, 2020) yang menunjukkan bahawa pelajar bahasa yang menggunakan Kahoot! melaporkan tahap keyakinan dan penguasaan konsep yang lebih tinggi berbanding mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Dari perspektif psikologi pembelajaran, fokus dan keyakinan diri merupakan dua aspek yang saling berkait. Pelajar yang fokus cenderung untuk memahami isi pelajaran dengan lebih baik, manakala keyakinan terhadap pemahaman mereka mendorong mereka untuk terus mengekalkan perhatian. Kuiz interaktif secara tidak langsung mencipta kitaran positif antara kedua-dua elemen ini. Oleh itu, pendekatan ini bukan sahaja berfungsi sebagai alat penilaian formatif, tetapi juga sebagai strategi

pengukuhan kognitif yang membantu pelajar membina pemahaman mendalam dan keyakinan berterusan terhadap pembelajaran Nahu.

6.7 Keyakinan Pelajar terhadap Pemahaman Nahu Selepas Menggunakan Kuiz Interaktif

Item "Saya lebih yakin dengan pemahaman saya terhadap Nahu selepas menjawab kuiz interaktif" mencatatkan nilai min yang tinggi iaitu 4.57 dengan sisihan piawai 0.556. Dapatan ini menggambarkan bahawa majoriti pelajar bersetuju dan sangat bersetuju bahawa penggunaan kuiz interaktif dapat meningkatkan tahap keyakinan mereka terhadap pemahaman konsep Nahu yang kompleks. Keputusan ini menandakan bahawa kaedah pembelajaran berasaskan teknologi bukan sahaja berkesan dalam menarik minat pelajar, malah turut memainkan peranan penting dalam memperkukuh dimensi psikologi pembelajaran seperti keyakinan diri dan efikasi kendiri.

Dari sudut Teori Motivasi ARCS, dapatan ini berkait secara langsung dengan komponen Confidence (Keyakinan) yang ditekankan oleh Keller (1987). Komponen ini menegaskan bahawa keyakinan pelajar terbina apabila mereka memahami matlamat pembelajaran, menerima maklum balas segera tentang kemajuan mereka, serta melihat hubungan yang jelas antara usaha dan kejayaan. Dalam konteks kajian ini, kuiz interaktif menyediakan peluang kepada pelajar untuk mengalami proses pembelajaran yang terstruktur dan berperingkat. Soalan yang disusun berdasarkan tahap kesukaran membolehkan pelajar memperoleh kejayaan secara progresif, sekaligus membentuk rasa yakin terhadap keupayaan mereka untuk menguasai isi pelajaran Nahu.

Maklum balas segera yang diberikan selepas setiap soalan juga merupakan faktor penting yang menyokong pembinaan keyakinan. Ia membantu pelajar mengenal pasti kesilapan dengan cepat, memahami sebab di sebalik jawapan yang betul, dan memperbetulkan pemahaman mereka tanpa menunggu maklum balas pensyarah. Proses ini bukan sahaja mengurangkan kekeliruan, tetapi juga memberi rasa kawalan (sense of control) terhadap pembelajaran mereka sendiri. Kajian oleh (Salas-Rueda, 2022) turut menyokong dapatan ini dengan menunjukkan bahawa aktiviti kuiz digital dapat meningkatkan rasa yakin pelajar melalui pendedahan kepada latihan berulang dan pembetulan segera.

Selain itu, keyakinan yang terbina ini mempunyai implikasi langsung terhadap penglibatan pelajar (student engagement) dalam pembelajaran. Pelajar yang yakin dengan pemahaman mereka lebih berani untuk bertanya soalan, menyertai perbincangan kelas dan mencuba soalan yang lebih mencabar tanpa rasa takut untuk gagal. Situasi ini menunjukkan bahawa kuiz interaktif bukan sahaja memperkukuh penguasaan konsep kognitif, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam bidang Nahu yang sering dianggap sukar.

Dari perspektif psikologi pendidikan, peningkatan keyakinan ini juga berkait dengan teori efikasi kendiri (self-efficacy) oleh Bandura (1997), yang menegaskan bahawa individu dengan tahap efikasi kendiri yang tinggi lebih cenderung untuk berusaha, menetapkan matlamat yang lebih tinggi, dan mengekalkan motivasi walaupun menghadapi kesukaran. Oleh itu, penggunaan kuiz interaktif dapat dianggap sebagai satu bentuk scaffold digital yang menyediakan persekitaran pembelajaran selamat dan menyeronokkan bagi membina keyakinan pelajar secara beransur-ansur.

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan kuiz interaktif berjaya meningkatkan tahap motivasi pelajar Bahasa Arab UPSI dalam pembelajaran Nahu. Semua item mencatatkan nilai min yang tinggi, membuktikan penerimaan positif pelajar terhadap pendekatan ini.

Dapatan ini selari dengan Teori Motivasi ARCS, di mana kuiz interaktif: menarik perhatian (Attention) pelajar melalui elemen visual dan cabaran, meningkatkan relevansi (Relevance) pembelajaran dengan keperluan pelajar, membina keyakinan (Confidence) melalui maklum balas dan pencapaian, serta memberikan kepuasan (Satisfaction) melalui pengiktirafan dan ganjaran. Oleh itu, penggunaan kuiz interaktif wajar dipertimbangkan sebagai satu strategi pedagogi yang berkesan dalam pengajaran Nahu di peringkat pengajian tinggi.

7.0 Kesimpulan Kajian

Kajian ini mendapati bahawa penggunaan kuiz interaktif dalam pembelajaran Nahu mempunyai impak positif yang signifikan terhadap tahap motivasi pelajar Bahasa Arab di Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Berdasarkan analisis data, pelajar menunjukkan tahap persetujuan yang tinggi terhadap semua item berkaitan motivasi, dengan nilai min melebihi 4.5 bagi setiap konstruk. Dapatan ini membuktikan bahawa pendekatan berasaskan kuiz interaktif bukan sahaja menjadikan

pembelajaran lebih menyeronokkan, malah membantu meningkatkan fokus, semangat, keyakinan diri, dan rasa dihargai dalam kalangan pelajar. Hasil kajian ini juga menyokong Teori Motivasi ARCS oleh Keller (1987), khususnya dalam empat dimensi utama: perhatian, kerelevanan, keyakinan, dan kepuasan. Kuiz interaktif berjaya menarik perhatian pelajar (attention) melalui elemen keseronokan, menonjolkan kerelevanan (relevance) dengan matlamat pembelajaran Nahu, meningkatkan keyakinan (confidence) melalui maklum balas segera, dan memberikan kepuasan (satisfaction) apabila pelajar memperoleh pengiktirafan hasil usaha mereka. Secara keseluruhannya, dapatan menunjukkan bahawa pendekatan ini sesuai diterapkan sebagai strategi pedagogi alternatif dalam pengajaran Nahu bagi meningkatkan motivasi dan penglibatan aktif pelajar.

Walau bagaimanapun, kajian ini terhad kepada satu institusi dan melibatkan jumlah sampel yang kecil, justeru generalisasi hasil perlu dilakukan dengan berhati-hati. Penyelidikan lanjutan disarankan untuk menilai keberkesanan kuiz interaktif dalam konteks yang lebih luas, termasuk perbandingan antara jantina, tahap kemahiran bahasa, serta analisis longitudinal bagi mengukur kesan jangka panjang terhadap pencapaian akademik. Selain itu, kajian masa depan boleh menggabungkan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif) bagi memahami pengalaman pembelajaran pelajar secara lebih mendalam. Pembangunan model pembelajaran berasaskan permainan (game-based learning) dan integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam kuiz interaktif juga wajar diteroka bagi memperkukuh keberkesanan strategi pengajaran bahasa Arab di era digital ini.

8.0 Rujukan.

Akramova, S. (2023). *Traditional methods in Arabic grammar instruction and their impact on learners' motivation*. Journal of Language Pedagogy, 12(2), 45–57.

Azir, N. (2021). *Penggunaan teknologi interaktif dalam meningkatkan motivasi pelajar bahasa Arab: Satu kajian tinjauan*. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 8(1), 55–68.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, NY: W.H. Freeman and Company.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). London, UK: Routledge.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Hendrawati, R., Sari, N., & Rahman, A. (2017). *The effectiveness of interactive quiz media in improving student learning motivation*. International Journal of Education and Research, 5(10), 123–132.

Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of instructional design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2–10.

Kusums, A. (2016). *Students' motivation and participation in Arabic language classrooms: A study of instructional approaches*. International Journal of Language Education, 4(2), 66–75.

Ma'ruf, A., & Makruf, I. (2021). *Digital-based gamification in language learning: Enhancing motivation through interactive quizzes*. Journal of Educational Technology and Innovation, 6(1), 25–38.

Rochmah, N., & Dariyadi, S. (2023). *Students' perceptions and challenges in learning Arabic grammar (Nahwu) at higher education institutions*. Journal of Arabic Studies, 15(3), 142–153.

Sumakrini, E., Yusuf, M., & Hartono, S. (2021). *Interactive digital quizzes as a tool to enhance student engagement and motivation in language learning*. Journal of Technology and Education, 9(2), 77–89.

Susanto, A., Rahmawati, F., & Fitriani, N. (2022). *Integrating interactive technology in Arabic grammar learning: Students' perceptions and motivation*. Journal of Educational Research and Innovation, 7(4), 101–115.

Sya'bani, M., & Fithriyah, L. (2022). *Interactive quizzes as a digital learning strategy in Arabic language instruction*. Journal of Arabic Education, 5(2), 90–104.

Supriyatin, E. (2024). *Pedagogical innovation through technology in Arabic grammar learning*. Journal of Linguistics and Language Education, 11(1), 56–70.