Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH) (e-ISSN : 2504-8562)
2026, Volume 11, Issue 4, e003945
DOI: https://doi.org/10.47405/mjssh.v11i4.3945

RESEARCH ARTICLE

Pendekatan Pembelajaran Aktif Menggunakan Quizizz terhadap Motivasi Murid SKM dalam Penguasaan Kosa Kata

(Active Learning Using Quizizz and Its Effects on Students' Motivation in Vocabulary Mastery in Small Rural Schools (SKM))

Wee Sel Lee[1*], Faridah Mydin Kutty[2]

[1]Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: p145081@siswa.ukm.edu.my
[2]Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600 Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: faridah_mydin@ukm.edu.my

CORRESPONDING AUTHOR (*):
Wee Sel Lee
(p145081@siswa.ukm.edu.my)

KATA KUNCI:
Pembelajaran aktif
Quizizz
Motivasi murid
Sekolah Kurang Murid
Kosa kata

KEYWORDS:
Active learning
Quizizz
Student motivation
Small Schools
Vocabulary mastery

CITATION:
Wee, S. L., & Faridah Mydin, K. (2026). Pendekatan Pembelajaran Aktif Menggunakan Quizizz terhadap Motivasi Murid SKM dalam Penguasaan Kosa Kata. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 11*(4), e003945. https://doi.org/10.47405/mjssh.v11i4.3945

ABSTRAK

Motivasi memainkan peranan penting dalam meningkatkan penguasaan bahasa, khususnya dalam pembelajaran kosa kata dalam kalangan murid sekolah rendah. Namun begitu, tahap motivasi yang rendah dalam kalangan murid di Sekolah Kurang Murid (SKM) boleh menjejaskan penglibatan aktif dalam pembelajaran serta pencapaian akademik. Kajian ini bertujuan untuk menguji kesan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai strategi pembelajaran aktif berasaskan digital terhadap motivasi dan penguasaan kosa kata murid SKM. Kajian kuasi-eksperimen ini dijalankan di sebuah SKM luar bandar di daerah Kulim Bandar Baharu, Kedah dengan melibatkan enam orang murid. Data dikumpulkan menggunakan soal selidik motivasi yang diadaptasi daripada Children's Academic Intrinsic Motivation Inventory (CAIMI) serta ujian pra dan pasca kosa kata. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan ujian-t sampel berpasangan. Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan dalam motivasi dan penguasaan kosa kata selepas intervensi penggunaan Quizizz. Peningkatan penguasaan kosa kata adalah signifikan secara statistik, manakala motivasi turut menunjukkan peningkatan selepas intervensi. Kajian ini mencadangkan bahawa penggunaan Quizizz berpotensi sebagai strategi pembelajaran aktif yang berkesan dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosa kata murid SKM.

ABSTRACT

Motivation plays an important role in enhancing language acquisition, particularly in vocabulary learning among primary school pupils. However, low levels of motivation among pupils in Small Schools (Sekolah Kurang Murid, SKM) may hinder active engagement in learning and academic achievement. This study aims to examine the

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

effects of using Quizizz as a digital-based active learning strategy on pupils' motivation and vocabulary acquisition in SKM. This quasi-experimental study was conducted in a rural SKM in Kulim Bandar Baharu district, Kedah, involving six pupils. Data were collected using a motivation questionnaire adapted from the Children's Academic Intrinsic Motivation Inventory (CAIMI) and pre- and post-vocabulary tests. Data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-tests. The findings show an improvement in both motivation and vocabulary acquisition after the Quizizz intervention. The improvement in vocabulary acquisition is statistically significant, while motivation also shows positive development following the intervention. This study suggests that Quizizz has the potential to be an effective active learning strategy in enhancing motivation and vocabulary acquisition among SKM pupils.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini menyumbang kepada literatur sedia ada dengan menilai keberkesanan pembelajaran aktif berasaskan Quizizz terhadap motivasi murid di Sekolah Kurang Murid. Dapatan kajian memberikan bukti empirikal baharu berkaitan peningkatan motivasi dalam pembelajaran digital di Sekolah Kurang Murid.

1. Pengenalan

Motivasi murid merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberkesanan pengajaran dan pembelajaran, khususnya dalam penguasaan bahasa. Murid yang mempunyai tahap motivasi tinggi cenderung untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menunjukkan daya tahan terhadap cabaran, serta mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Sebaliknya, tahap motivasi yang rendah boleh menyebabkan penglibatan yang minimum, kurang tumpuan, dan seterusnya menjejaskan pencapaian pembelajaran (Balayo & Plaza, 2025).

Dalam konteks Sekolah Kurang Murid (SKM), isu motivasi menjadi lebih signifikan disebabkan oleh kekangan struktur dan persekitaran pembelajaran. Bilangan murid yang kecil menghadkan peluang interaksi rakan sebaya, sekali gus mengurangkan rangsangan sosial yang penting dalam pembelajaran kolaboratif. Selain itu, kekurangan sumber dan infrastruktur digital turut mengehadkan kepelbagaian strategi pengajaran yang boleh dilaksanakan (Hiew & Aida, 2023). Keadaan ini boleh menyebabkan penglibatan murid menjadi pasif dan mengurangkan minat terhadap pembelajaran, khususnya dalam aspek penguasaan kosa kata yang memerlukan latihan berulang dan penggunaan secara aktif.

Sehubungan itu, pendekatan pembelajaran aktif berasaskan digital seperti penggunaan Quizizz berpotensi untuk menangani isu tersebut. Penggunaan Quizizz membolehkan murid melakukan latihan secara interaktif dan berulang, di samping menyediakan maklum balas segera yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Pendekatan ini juga menyokong pembelajaran kendiri (autonomi) apabila murid diberi peluang untuk mengawal kadar pembelajaran mereka sendiri (Saion & Kusin, 2025). Dalam konteks SKM, penggunaan platform digital ini turut berpotensi menggantikan kekurangan interaksi rakan sebaya melalui elemen gamifikasi dan interaksi dengan guru secara lebih dinamik (Chang & Gomes, 2022).

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Walaupun kajian terdahulu menunjukkan bahawa penggunaan strategi pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan bahasa, kebanyakan kajian tertumpu kepada sekolah dengan saiz kelas yang besar dan persekitaran pembelajaran yang lebih kondusif. Kajian yang secara khusus meneliti keberkesanan penggunaan Quizizz dalam konteks SKM yang mempunyai kekangan bilangan murid, interaksi sosial yang terhad, dan sumber pembelajaran yang minimum masih kurang diberi perhatian. Justeru, terdapat keperluan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi murid serta penguasaan kosa kata dalam konteks bilik darjah berskala kecil.

2. Sorotan Literatur

Penguasaan kosa kata merupakan asas penting dalam pembelajaran bahasa kerana ia menyokong kefahaman membaca, pembinaan ayat dan kejelasan ekspresi lisan (Machmud, 2025). Kekurangan penguasaan kosa kata boleh menjejaskan keupayaan murid memahami makna secara kontekstual serta memperlahankan perkembangan kemahiran bahasa secara menyeluruh. Dalam konteks Sekolah Kurang Murid (SKM), cabaran ini menjadi lebih ketara disebabkan oleh persekitaran linguistik yang terhad, variasi tahap keupayaan dalam kelas kecil, serta peluang interaksi bahasa yang kurang pelbagai (Sedek et al., 2025). Selain itu, kajian turut menunjukkan bahawa murid di sekolah bersaiz kecil cenderung mempunyai tahap motivasi akademik yang lebih rendah berbanding murid di sekolah arus perdana (Hiew & Aida, 2023). Keadaan ini menimbulkan keperluan untuk mengenal pasti pendekatan pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta menyokong penguasaan kosa kata dalam konteks pembelajaran yang terhad dari segi interaksi dan rangsangan.

Motivasi memainkan peranan kritikal dalam pembelajaran kosa kata kerana proses ini memerlukan pengulangan, penggunaan dalam konteks, serta penglibatan aktif murid (Tsauri et al., 2025). Berdasarkan Teori Motivasi Kendiri, motivasi intrinsik berkembang apabila keperluan autonomi (kawalan terhadap pembelajaran), kompetensi (perasaan mampu menguasai tugasan) dan keterhubungan (interaksi sosial yang bermakna) dipenuhi (Ryan & Deci, 2024). Dalam konteks pengajaran tradisional yang berorientasikan hafalan, peluang untuk memenuhi ketiga-tiga keperluan ini adalah terhad. Murid kurang diberi ruang untuk membuat pilihan dalam pembelajaran (autonomi), menerima maklum balas segera untuk membina keyakinan (kompetensi), serta berinteraksi secara bermakna dengan rakan sebaya (keterhubungan). Keadaan ini boleh menyebabkan motivasi yang bersifat sementara dan tidak menyokong pembelajaran jangka panjang (Pretorius, 2025).

Sehubungan itu, pendekatan pembelajaran aktif berasaskan digital telah diketengahkan sebagai alternatif untuk meningkatkan penglibatan dan motivasi murid. Pendekatan ini menekankan keterlibatan kognitif dan respons aktif melalui penggunaan teknologi interaktif (Ng & Karjanto, 2023). Aplikasi seperti Quizizz menyediakan maklum balas segera, paparan kemajuan individu serta elemen gamifikasi yang berpotensi meningkatkan persepsi kompetensi murid dan mendorong penglibatan berterusan (Guo & Lee, 2023). Dalam konteks sekolah luar bandar, penggunaan teknologi interaktif juga dilihat berupaya mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan dinamik berbanding kaedah tradisional (Van & Jannah, 2024).

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Walau bagaimanapun, peningkatan keterlibatan melalui elemen digital tidak semestinya membawa kepada peningkatan motivasi intrinsik atau pemahaman yang mendalam. Elemen seperti sistem skor dan papan kedudukan boleh mendorong motivasi ekstrinsik yang berasaskan ganjaran semata-mata sekiranya tidak disokong oleh reka bentuk pembelajaran yang bermakna (Vale & Barbosa, 2023). Dalam kerangka Teori Motivasi Kendiri, pendekatan yang terlalu berorientasikan ganjaran berpotensi mengurangkan autonomi murid dan mengehadkan keterlibatan yang berkekalan. Tambahan pula, dalam konteks SKM yang mempunyai kekangan sumber dan peranti, keberkesanan pendekatan digital masih memerlukan penelitian yang lebih khusus (Ghimire, 2022).

Secara keseluruhannya, walaupun pembelajaran aktif digital seperti Quizizz menunjukkan potensi dalam meningkatkan penglibatan dan menyokong pembinaan kompetensi, masih belum jelas sejauh mana pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid dalam konteks SKM yang mempunyai kekangan interaksi dan sumber. Kebanyakan kajian terdahulu menumpukan kepada peningkatan pencapaian atau keterlibatan umum tanpa menguji secara khusus dimensi motivasi intrinsik berdasarkan Teori Motivasi Kendiri dalam persekitaran sekolah bersaiz kecil. Justeru, terdapat jurang kajian dalam memahami bagaimana penggunaan Quizizz dapat mempengaruhi motivasi murid serta penguasaan kosa kata dalam konteks SKM. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk menilai kesan pendekatan pembelajaran aktif berasaskan digital menggunakan Quizizz terhadap motivasi murid dan penguasaan kosa kata berdasarkan kerangka Teori Motivasi Kendiri.

3. Metod Kajian

3.1. Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen bagi menguji kesan penggunaan strategi pembelajaran aktif berasaskan digital terhadap motivasi murid di Sekolah Kurang Murid (SKM). Reka bentuk ini dipilih kerana sesuai dilaksanakan dalam konteks bilik darjah sebenar yang mempunyai bilangan murid yang kecil serta tidak membolehkan pengagihan rawak sepenuhnya.

Sampel kajian terdiri daripada dua kumpulan, iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B. Kumpulan A mengikuti pembelajaran kosa kata menggunakan aplikasi Quizizz sebagai strategi pembelajaran aktif berasaskan digital, manakala Kumpulan B mengikuti pengajaran menggunakan pendekatan konvensional berasaskan latih tubi dan lembaran kerja tanpa penggunaan teknologi digital.

Kedua-dua kumpulan menjalani pra-ujian untuk mengukur tahap motivasi sedia ada sebelum intervensi dilaksanakan. Intervensi pembelajaran dijalankan selama dua minggu (10 sesi pengajaran) dengan tempoh 30 minit bagi setiap sesi. Selepas intervensi, kedua-dua kumpulan diberikan pasca-ujian untuk menilai perubahan tahap motivasi murid (López-Fernández et al., 2024).

3.2. Populasi dan Persampelan

Populasi kajian ini terdiri daripada murid Tahap Dua (Tahun 4 hingga Tahun 6) di sebuah Sekolah Kurang Murid (SKM) di kawasan luar bandar Daerah Kulim, Kedah. Pemilihan murid Tahap Dua adalah berasaskan kesesuaian dari segi keupayaan kognitif dan pengalaman pembelajaran, di mana murid pada tahap ini telah mempunyai asas

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

literasi yang membolehkan mereka memahami arahan pembelajaran serta menjawab instrumen soal selidik secara kendiri. Walau bagaimanapun, penguasaan kosa kata dalam kalangan murid masih berada pada tahap yang memerlukan pengukuhan, khususnya dalam konteks penggunaan secara aktif dalam pembelajaran bahasa.

Sampel kajian dipilih menggunakan kaedah persampelan bertujuan, melibatkan enam orang murid daripada satu kelas Tahap Dua. Pemilihan satu kelas adalah selaras dengan konteks SKM yang mempunyai bilangan murid yang kecil. Sampel kemudiannya dibahagikan kepada dua kumpulan, iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B, dengan tiga orang murid dalam setiap kumpulan. Kumpulan A menerima intervensi pembelajaran aktif berasaskan digital menggunakan Quizizz, manakala Kumpulan B mengikuti pengajaran kosa kata menggunakan pendekatan konvensional berasaskan latih tubi dan lembaran kerja. Pembahagian kumpulan dilakukan secara terancang bagi memastikan keseimbangan tahap kebolehan murid serta mengurangkan gangguan antara kumpulan.

3.3. Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan ialah soal selidik motivasi yang diadaptasi daripada Children's Academic Intrinsic Motivation Inventory (CAIMI) yang dibangunkan oleh Adele Eskeles Gottfried (1986). Adaptasi dilakukan bagi menyesuaikan item dengan konteks pembelajaran kosa kata dan persekitaran sekolah rendah luar bandar.

Soal selidik ini mengandungi 20 item berbentuk skala Likert lima poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju), yang merangkumi empat konstruk utama berdasarkan Teori Motivasi Kendiri, iaitu autonomi, kompetensi, keterhubungan sosial, dan minat terhadap pembelajaran. Setiap konstruk diwakili oleh lima item.

Bagi memastikan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen, semakan pakar telah dijalankan terhadap kesesuaian kandungan item, manakala nilai kebolehpercayaan dalaman dinilai menggunakan pekali Alpha Cronbach.

3.4. Prosedur Kajian

Prosedur kajian dijalankan dalam tiga fasa utama, iaitu pra-intervensi, intervensi, dan pasca-intervensi.

Dalam fasa pra-intervensi, kedua-dua kumpulan diberikan soal selidik motivasi sebagai pra-ujian untuk mengenal pasti tahap motivasi awal murid terhadap pembelajaran kosa kata.

Fasa intervensi dijalankan selama dua minggu melibatkan 10 sesi pengajaran, dengan tempoh 30 minit bagi setiap sesi. Kumpulan A mengikuti pembelajaran kosa kata menggunakan Quizizz yang melibatkan aktiviti kuiz interaktif, maklum balas segera, dan elemen gamifikasi. Kumpulan B pula mengikuti pengajaran menggunakan kaedah konvensional yang melibatkan latihan bertulis, lembaran kerja, dan pengulangan kosa kata tanpa penggunaan teknologi digital.

Dalam fasa pasca-intervensi, kedua-dua kumpulan diberikan soal selidik yang sama sebagai pasca-ujian bagi menilai perubahan tahap motivasi selepas intervensi. Pentadbiran instrumen dijalankan secara berasingan bagi memastikan konsistensi prosedur dan mengurangkan gangguan antara kumpulan.

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

3.5. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan perisian IBM SPSS Statistics versi 27. Analisis deskriptif dijalankan untuk mendapatkan nilai min dan sisihan piawai bagi skor motivasi pra dan pasca-ujian.

Bagi analisis inferensi, ujian-t berpasangan digunakan untuk menilai perbezaan skor motivasi sebelum dan selepas intervensi dalam setiap kumpulan, manakala ujian-t tidak bersandar digunakan untuk membandingkan perbezaan antara kumpulan.

Memandangkan saiz sampel yang kecil, ujian normaliti (Shapiro-Wilk) dan homogeniti varians (Levene's Test) dijalankan sebelum analisis parametrik. Sekiranya andaian tidak dipenuhi, analisis bukan parametrik digunakan, iaitu Wilcoxon Signed-Rank Test dan Mann-Whitney U Test.

Selain itu, saiz kesan (Cohen's d) turut dikira bagi menilai magnitud perubahan skor. Pelaporan saiz kesan adalah penting dalam kajian bersampel kecil kerana ia memberikan interpretasi terhadap kepentingan praktikal dapatan kajian, bukan sekadar signifikan statistik.

4. Dapatan Kajian

4.1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif telah dijalankan untuk menggambarkan tahap skor motivasi murid sebelum (pra) dan selepas (pasca) pelaksanaan pendekatan pembelajaran aktif menggunakan Quizizz dan tradisional. Statistik deskriptif yang dilaporkan merangkumi nilai min, sisihan piawai dan julat skor bagi setiap kumpulan, seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1 dan Jadual 2.

Bagi kumpulan Quizizz, keempat-empat konstruk motivasi menunjukkan peningkatan skor min daripada fasa pra ke pasca ujian. Konstruk Autonomi mencatatkan peningkatan min daripada 13.33 (SP = 2.52, Julat = 5) kepada 17.33 (SP = 2.52, Julat = 5). Konstruk Kompetensi turut menunjukkan peningkatan skor min daripada 15.67 (SP = 1.15, Julat = 2) kepada 18.00 (SP = 2.65, Julat = 5). Bagi konstruk Keterhubungan, skor min meningkat daripada 15.00 (SP = 1.00, Julat = 2) kepada 19.33 (SP = 3.21, Julat = 6). Konstruk Minat/Keseronokan pula menunjukkan peningkatan yang ketara, iaitu daripada min pra 13.67 (SP = 1.53, Julat = 3) kepada min pasca 20.00 (SP = 3.61, Julat = 7). Secara keseluruhan, skor pasca kumpulan Quizizz lebih tinggi bagi semua konstruk.

Jadual 1: Statistik Deskriptif Skor Motivasi Murid (Quizizz)

Konstruk	Pra/Pasca	N	Min	Sisihan Piawai (SP)	Julat
Autonomi	Pra	3	13.33	2.52	5
	Pasca	3	17.33	2.52	5
Kompetensi	Pra	3	15.67	1.15	2
	Pasca	3	18.00	2.65	5
Keterhubungan	Pra	3	15.00	1.00	2
	Pasca	3	19.33	3.21	6

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Minat/ Keseronokan	Pra	3	13.67	1.53	3
	Pasca	3	20.00	3.61	7

Bagi kumpulan pembelajaran tradisional, corak perubahan skor motivasi adalah lebih sederhana dan tidak seragam antara konstruk. Konstruk Autonomi menunjukkan peningkatan skor min daripada 13.00 (SP = 0.00, Julat = 0) kepada 14.67 (SP = 0.58, Julat = 1). Bagi konstruk Kompetensi, skor min pra dan pasca ujian adalah sama, iaitu 15.67, walaupun terdapat pengurangan sisihan piawai daripada 1.53 (Julat = 3) kepada 0.58 (Julat = 1). Konstruk Keterhubungan pula mengekalkan skor min yang sama pada fasa pra dan pasca ujian, iaitu 16.00, dengan variasi skor yang lebih besar pada fasa pra (SP = 3.00, Julat = 6) berbanding fasa pasca (SP = 2.65, Julat = 5). Sebaliknya, konstruk Minat/Keseronokan menunjukkan peningkatan skor min daripada 12.67 (SP = 2.08, Julat = 4) kepada 17.67 (SP = 1.53, Julat = 3). Perubahan skor motivasi dalam kumpulan tradisional didapati berbeza mengikut konstruk, dengan peningkatan yang lebih jelas pada aspek minat dan keseronokan berbanding konstruk lain.

Jadual 2: Statistik Deskriptif Skor Motivasi Murid (Tradisional)

Konstruk	**Pra/Pasca**	**N**	**Min**	**Sisihan Piawai (SP)**	**Julat**
Autonomi	Pra	3	13.00	0	0
	Pasca	3	14.67	0.58	1
Kompetensi	Pra	3	15.67	1.53	3
	Pasca	3	15.67	0.58	1
Keterhubungan	Pra	3	16.00	3.00	6
	Pasca	3	16.00	5.00	2.65
Minat/ Keseronokan	Pra	3	12.67	2.08	4
	Pasca	3	17.67	1.53	3

4.2. Analisis Inferensi

Seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 3, analisis inferensi dijalankan bagi menilai tahap perubahan skor motivasi murid sebelum dan selepas pelaksanaan pembelajaran aktif serta perbezaan skor motivasi antara kumpulan pembelajaran aktif berasaskan Quizizz dan pendekatan tradisional. Sebelum analisis dijalankan, ujian normaliti Shapiro–Wilk menunjukkan bahawa taburan skor motivasi adalah normal ($p > 0.05$), justeru ujian parametrik digunakan.

Bagi analisis dalam kumpulan, Ujian-t Sampel Berpasangan digunakan untuk menilai perubahan skor motivasi pra dan pasca pelaksanaan pendekatan pembelajaran aktif. Bagi kumpulan Quizizz, min skor motivasi meningkat daripada 57.67 (SP = 2.08) pada fasa pra ujian kepada 74.67 (SP = 11.93) pada fasa pasca ujian. Peningkatan skor tidak signifikan secara statistik ($t(2)=-2.252$, $p=.153$), tetapi saiz kesan besar ($d=-1.300$). Bagi kumpulan pembelajaran tradisional, min skor motivasi meningkat daripada 57.33 (SP = 6.51) kepada 64.00 (SP = 4.00). Perbezaan ini juga tidak signifikan secara statistik, $t(2) = -1.971$, $p = .188$, namun turut disertai dengan saiz kesan yang besar (Cohen's $d = -1.138$).

Seterusnya, Ujian-t Sampel Bebas dijalankan untuk membandingkan skor motivasi antara kumpulan Quizizz dan pendekatan tradisional. Dapatan menunjukkan bahawa

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

perbezaan skor motivasi antara kedua-dua kumpulan adalah tidak signifikan secara statistik, t(4) = 1.468, p = .216. Walaupun begitu, nilai saiz kesan yang besar (Cohen's d = 1.199) menunjukkan perbezaan tahap perubahan motivasi yang ketara dari sudut praktikal antara kedua-dua pendekatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, dapatan inferensi menunjukkan bahawa kedua-dua pendekatan pembelajaran dikaitkan dengan perubahan skor motivasi murid yang besar dari nilai saiz kesan, walaupun perbezaan yang diperoleh tidak mencapai tahap signifikan secara statistik.

Jadual 3: Perbandingan Skor Motivasi Mengikut Kumpulan dan Antara Kumpulan

Kumpulan	N	Min Skor Pra (SP)	Min Skor Pasca (SP)	t	df	p	Saiz Kesan (Cohen's d)
Quizizz	3	57.67 (2.082)	74.67 (11.930)	-2.252	2	0.153	-1.300
Tradisional	3	57.33 (6.506)	64.00 (4.000)	-1.971	2	0.188	-1.138
Quizizz dan Tradisional	6			1.468	4	0.216	1.199

5. Perbincangan

Kajian ini menilai kesan dua pendekatan pembelajaran kosa kata, iaitu pembelajaran aktif berasaskan digital menggunakan Quizizz dan pendekatan konvensional berasaskan latih tubi serta lembaran kerja, terhadap motivasi murid di Sekolah Kurang Murid (SKM). Dalam pelaksanaan intervensi, kumpulan Quizizz terlibat dalam aktiviti kuiz interaktif yang menyediakan maklum balas segera dan elemen gamifikasi, manakala kumpulan tradisional menjalani latihan bertulis berulang dengan bimbingan guru secara langsung.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa kedua-dua pendekatan meningkatkan skor motivasi murid dalam semua konstruk. Walau bagaimanapun, analisis inferensi tidak menunjukkan perbezaan yang signifikan secara statistik sama ada dalam kumpulan mahupun antara kumpulan. Keadaan ini boleh dikaitkan dengan saiz sampel yang kecil yang mengehadkan kuasa statistik. Namun begitu, nilai saiz kesan yang besar (Cohen's d > 1.1) menunjukkan bahawa perubahan yang berlaku adalah bermakna dari sudut praktikal. Ini menunjukkan bahawa kedua-dua pendekatan, sama ada digital atau tradisional, berpotensi meningkatkan motivasi murid apabila elemen pembelajaran aktif diterapkan secara konsisten.

Dapatan ini mencadangkan bahawa dalam konteks SKM, keberkesanan pembelajaran mungkin lebih dipengaruhi oleh tahap penglibatan aktif murid berbanding medium penyampaian. Dalam kumpulan Quizizz, peningkatan motivasi boleh dikaitkan dengan maklum balas segera dan elemen interaktif yang merangsang keterlibatan murid. Sebaliknya, dalam kumpulan tradisional, peningkatan motivasi mungkin dipengaruhi oleh interaksi bersemuka yang lebih dekat antara guru dan murid serta sokongan

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

berterusan sepanjang aktiviti pembelajaran. Oleh itu, kedua-dua pendekatan sebenarnya menyokong motivasi melalui mekanisme yang berbeza tetapi saling melengkapi.

Dari perspektif Teori Motivasi Kendiri, dapatan ini menunjukkan bahawa motivasi murid boleh dipertingkatkan apabila keperluan asas psikologi dipenuhi. Dalam kumpulan Quizizz, elemen autonomi dan kompetensi dipenuhi melalui peluang untuk menjawab secara kendiri serta menerima maklum balas segera. Dalam kumpulan tradisional pula, keterhubungan sosial lebih menonjol melalui interaksi langsung dengan guru. Peningkatan motivasi dalam kedua-dua kumpulan menunjukkan bahawa pemenuhan sekurang-kurangnya sebahagian daripada keperluan ini sudah mencukupi untuk menyokong motivasi intrinsik dalam konteks SKM.

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini menyumbang kepada literatur dengan menunjukkan bahawa dalam persekitaran sekolah bersaiz kecil, perbezaan antara pembelajaran digital dan tradisional mungkin tidak begitu ketara sekiranya kedua-duanya mengandungi elemen pembelajaran aktif. Kajian ini juga menegaskan kepentingan mentafsir dapatan berdasarkan saiz kesan, terutamanya dalam kajian bersampel kecil, bagi memberikan gambaran yang lebih bermakna terhadap keberkesanan intervensi.

Dari segi implikasi praktikal, guru di SKM boleh menggunakan kedua-dua pendekatan secara fleksibel bergantung kepada konteks dan sumber yang tersedia. Penggunaan Quizizz boleh meningkatkan keterlibatan melalui elemen interaktif, manakala pendekatan tradisional masih relevan dalam menyokong interaksi sosial dan bimbingan langsung. Kajian lanjutan dengan saiz sampel yang lebih besar dan tempoh intervensi yang lebih panjang disarankan bagi mengesahkan dapatan ini serta meneroka faktor lain seperti penglibatan murid, keyakinan diri dan peranan guru dalam mempengaruhi motivasi.

6. Kesimpulan

Kajian ini menilai kesan pembelajaran aktif digital menggunakan Quizizz dan pendekatan tradisional terhadap motivasi murid Sekolah Kurang Murid (SKM) dalam penguasaan kosa kata. Dapatan menunjukkan kedua-dua pendekatan meningkatkan skor motivasi, walaupun tidak signifikan secara statistik; saiz kesan besar menunjukkan perubahan bermakna secara praktikal. Ini menunjukkan bahawa elemen pembelajaran aktif yang berpusatkan murid berpotensi menyokong motivasi intrinsik, tanpa bergantung sepenuhnya kepada medium digital atau tradisional.

Kajian ini mengisi jurang penting dalam literatur dengan menyediakan perbandingan empirikal antara pendekatan pembelajaran aktif digital dan tradisional dalam konteks SKM, sambil menekankan kepentingan pelaporan saiz kesan dalam kajian bersaiz kecil. Implikasi praktikalnya menegaskan bahawa guru SKM boleh menggunakan kedua-dua pendekatan secara fleksibel untuk meningkatkan motivasi murid, dengan platform digital memperkayakan pengalaman pembelajaran dan bahan tradisional kekal relevan dalam situasi kekangan teknologi.

Walau bagaimanapun, kajian terhad oleh saiz sampel yang kecil, tempoh pembelajaran aktif yang singkat, dan pelaksanaan dalam satu konteks sekolah sahaja. Kajian lanjutan dengan saiz sampel lebih besar, tempoh pelaksanaan lebih panjang, pelbagai konteks sekolah, serta analisis faktor seperti penglibatan murid dan keyakinan diri disarankan

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

untuk mengesahkan dapatan dan memperkukuh amalan pedagogi berasaskan bukti dalam SKM.

Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)

Kajian ini telah dijalankan mengikut garis panduan etika penyelidikan yang ditetapkan oleh institusi yang berkaitan. Kebenaran dan persetujuan untuk menyertai kajian telah diperoleh daripada semua peserta kajian sebelum pengumpulan data dilaksanakan.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Penghargaan diberikan kepada semua murid yang terlibat atas kerjasama mereka dalam menjayakan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Kajian dan penerbitan ini tidak menerima sebarang tajaan atau bantuan kewangan daripada mana-mana pihak.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan yang berkaitan dengan kajian ini.

Rujukan

Akhyar, M. F., & Roslaini, R. (2025). The effects of Quizizz on students' reading ability and learning motivation in Indonesian EFL classrooms. *Journal of Language and Literature Studies*, *5*(3), 603–616. https://doi.org/10.36312/jolls.v5i3.3188

Balayo, C. L. P., & Plaza, R. C. O. (2025). Intrinsic motivation in the post-pandemic education. *Journal of Education and Human Development, 14*, 14–22. https://doi.org/10.15640/jehd.v14p2

Bureau, J. S., Howard, J. L., Chong, J. X. Y., & Guay, F. (2021). Pathways to student motivation: A meta-analysis of antecedents of autonomous and controlled motivations. *Review of Educational Research, 92*(1), 46–72. https://doi.org/10.3102/00346543211042426

Chang, S., & Gomes, C. (2022). Why the digitalization of international education matters. *Journal of Studies in International Education, 26*(2), 119–127. https://doi.org/10.1177/10283153221095163

Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.)*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203771587

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.)*. SAGE Publications. https://uk.sagepub.com/en-gb/asi/research-design/book270550

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. *Plenum Press*. http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

Ghimire, B. (2022). Blended learning in rural and remote schools: Challenges and opportunities. *International Journal of Technology in Education, 5*(1), 88–96. https://doi.org/10.46328/ijte.215

Gottfried, A. E. (1985). Academic intrinsic motivation in elementary and junior high school students. *Journal of Educational Psychology, 77*(6), 631–645. https://doi.org/10.1037/0022-0663.77.6.631

Guo, X., & Lee, J. S. (2023). A systematic review of informal digital learning of English: An ecological systems theory perspective. *System*, 117, 103097. https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103097

Hiew, P., & Hamid, A. H. A. (2023). Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran pelbagai gred dalam kelas bercantum. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 8*(5), e002304. https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i5.2304

Huang, Y. M., Wang, W. S., Lee, H. Y., Lin, C. J., & Wu, T. T. (2024). Empowering virtual reality with feedback and reflection in hands-on learning: Effect of learning engagement and higher-order thinking. *Journal of Computer Assisted Learning, 40*(4), 1413–1427. https://doi.org/10.1111/jcal.12959

Li, Y., Qi, X., Saudagar, A. K. J., Badshah, A. M., Muhammad, K., & Liu, S. (2023). Student behavior recognition for interaction detection in the classroom environment. *Image and Vision Computing*, 136, 104726. https://doi.org/10.1016/j.imavis.2023.104726

López-Fernández, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2023). Learning and motivational impact of game-based learning: Comparing face-to-face and online formats on computer science education*. IEEE Transactions on Education*, *66*(4), 360–368. https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099

Manaf, N. A. I., Halim, N. N. A., Alimin, S. R., & Saman, A. K. K. (2025). Penambahbaikan elemen multimedia dalam aplikasi pembelajaran mudah alih: Learning Japanese Is Fun. *Malaysian Journal of Information and Communication Technology*, 83–104. https://doi.org/10.53840/myjict10-2-223

Yunus, S. M. (2025). Kosakata (Mufradat). In *N. Nasarudin et al. (Eds.),* Bahasa Arab: Teori, Praktik, dan Konteks Pembelajaran Modern (p. 63). CV. Gita Lentera.

Ng, P. K., & Karjanto, N. (2023). *Enhancing academic performance: The impact of active learning in mathematical economics*. https://gitalentera.com/book-published/bahasa-arab-teori-praktik-dan-konteks-pembelajaran-modern/

Patiño, A., Ramírez-Montoya, M. S., & Buenestado-Fernández, M. (2023). Active learning and education 4.0 for complex thinking training: *Analysis of two case studies in open education. Smart Learning Environments, 10*(1), 8. https://doi.org/10.1186/s40561-023-00229-x

Pretorius, L. (2025). An active learning intervention for in-service teachers: self-determination theory, heutagogy, neuroeducation and the (altered) flipped classroom in practice. *Curric Perspect,* 45, 91–104 (2025). https://doi.org/10.1007/s41297-024-00299-y

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2024). Self-determination theory. *In Encyclopedia of quality of life and well-being research* (pp. 6229–6235). Springer. https://link.springer.com/rwe/10.1007/978-3-031-17299-1_2630

Saion, R., & Kusin, S. A. (2025). Pembelajaran terbeza: Mengintegrasi pembelajaran masa kini dalam kalangan murid sekolah rendah. International Journal of Educational *Research on Andragogy and Pedagogy, 3*(1), 15–25. https://ijerap.com/index.php/ijerap/article/view/43

Sedek, M. F. M., Kamil, A., & Hui, Y. S. (2025). Strategi, cabaran dan kaedah mengatasi pelaksanaan pendekatan tematik dalam pengajaran guru bahasa Melayu di sekolah

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).

jenis kebangsaan Cina. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 15*(2), 89–107. https://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/404/0

Tjandra, C. (2023). Effectiveness of using manipulatives in mathematics teaching in inclusive education programs in an elementary school. *Dharmas Education Journal, 4*(1), 168–178. https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.944

Tsauri, M. A. Z., Sakinah, N., Akbar, M. R., & Alawiyah, N. L. (2025). Strategi Mengajar Kosakata Bahasa Asing: Antara Tradisional dan Kontemporer. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner, 3*(04), 2352-2360. https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1029

Tzanavaris, S., Kavvadia, A., Vlizos, S., & Poulos, M. (2022). Culture, learning, and information and communication technologies: Project-based learning with formative interventions in authentic activities. *Human Arenas*. https://doi.org/10.1007/s42087-022-00296-5

Vale, I., & Barbosa, A. (2023). Active learning strategies for an effective mathematics teaching and learning. *European Journal of Science and Mathematics Education, 11*(3), 573-588. https://doi.org/10.30935/scimath/13135

Van Basten, H. L., & Jannah, N. (2024). Penggunaan model active learning dalam meningkatkan motivasi siswa di era digital pada pembelajaran Fiqih di Samakkee Islam Wittaya School Thailand. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 4*(2), 770–783. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.618

Wasriep, M. F. (2023). Pembelajaran aktif melalui kaedah flipped classroom. *Prosiding Seminar Penyelidikan Pendidikan Peringkat Kebangsaan Zon Sabah 2022*. https://anyflip.com/kiuyx/lfsa/

Yaakob, H., Wahab, M. N. A., Aziz, A. R. A., & Zainun, M. R. M. (2023). Masalah pembelajaran murid sekolah rendah luar bandar dalam mata pelajaran sains. *International Journal of Humanities Technology and Civilization*, 22–35. https://doi.org/10.15282/ijhtc.v8i1.9400

Yusoff, S., Setambah, M. A. B., & Rakami, N. M. H. N. (2025). Needs analysis for the development of 21st century knowledge and skills framework through differentiated pedagogy in mathematics (basic operations) in multigrade classes in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 15*(2), 92–104. http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v15-i2/24491

© 2026 by the authors. Published by Secholian Publication. This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY).