

SLIDO: KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI SLIDO DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PENCAPAIAN PELAJAR UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Mohamad Hakimi Mohammad Haidzir

Pusat Pengajian Bahasa, Literasi dan Terjemahan, Universiti Sains Malaysia

E-mel: hakimighaidzir@usm.my

ABSTRAK

Pada era Revolusi Perindustrian 4.0, integrasi teknologi pendidikan menjadi keperluan utama dalam memastikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Kajian ini bertujuan menilai keberkesanan aplikasi Slido dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian pelajar di Universiti Sains Malaysia (USM). Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan soal selidik pra dan pasca intervensi yang melibatkan 73 pelajar kursus LKM400 Bahasa Melayu IV di Universiti Sains Malaysia (USM). Hasil kajian menunjukkan bahawa elemen gamifikasi dalam aplikasi Slido seperti kuiz masa nyata (*real-time quiz*) dan maklum balas segera (*real-time feedback*) secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar serta pencapaian akademik pelajar ($p < 0.01$). Responden juga melaporkan bahawa aplikasi Slido memudahkan pemahaman, menggalakkan interaksi dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Walau bagaimanapun, cabaran seperti keperluan peranti digital dan akses internet stabil perlu diberi perhatian. Diharapkan dapatan ini memberikan panduan kepada pensyarah untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam pengajaran sekali gus meningkatkan penglibatan dan pencapaian pelajar.

Kata kunci: Slido; gamifikasi; motivasi pelajar; pencapaian akademik; teknologi pendidikan.

1. PENGENALAN

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam bidang pendidikan terutama pengenalan aplikasi seperti Slido. Pada era Revolusi Perindustrian 4.0, penggunaan teknologi pendidikan bukan sahaja menjadi keperluan tetapi juga satu strategi penting untuk memastikan pelajar dapat belajar secara interaktif dan efektif. Aplikasi Slido sebagai salah satu aplikasi interaktif yang semakin popular dan menyediakan platform untuk kuiz masa nyata (*real-time quiz*), undian (*quizzes*) dan sesi soal jawab (*audience Q & A*). Aplikasi ini membolehkan pelajar mengambil bahagian secara aktif dalam proses pembelajaran sekali gus memupuk suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif.

Dalam konteks pendidikan tinggi, gamifikasi terbukti berkesan dalam meningkatkan motivasi, penglibatan pelajar dan pencapaian akademik. Kajian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Adebola (2024) dan Ningsih (2023) menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi mampu mengubah pembelajaran daripada bersifat pasif kepada lebih interaktif. Namun begitu, kajian ini memberikan perspektif baharu dengan menerapkan elemen gamifikasi dalam konteks pengajaran Bahasa Melayu yang kurang diberi perhatian sebelum ini.

Di Malaysia, integrasi teknologi pendidikan di dalam kelas semakin mendapat perhatian kerana potensi besar yang ditawarkan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran (Rosli dan Ahmad, 2023). Kajian yang dilakukan Lin et al. (2024) dan Miller et al. (2024) menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi bukan sahaja mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar malah dapat membantu mereka menyesuaikan diri dengan cabaran akademik yang lebih kompleks. Selain itu, kajian Ortiz-Rojas et al. (2025) pula mendapati bahawa teknologi interaktif seperti Slido dapat menyokong pelajar dalam mata pelajaran bukan STEM dengan meningkatkan penglibatan dan kefahaman bahan pengajaran secara mendalam.

Kursus LKM400 Bahasa Melayu IV di Universiti Sains Malaysia (USM) merupakan kursus wajib bagi pelajar USM warganegara Malaysia sebagai syarat pengijazahan. Objektif kursus LKM400 Bahasa Melayu IV adalah untuk melahirkan para graduan yang mampu berbahasa Melayu dengan baik dan betul sama ada dari segi penulisan atau lisan merentas pelbagai disiplin ilmu yang dipelajari oleh para pelajar. Namun begitu, kursus ini menghadapi beberapa cabaran seperti kekurangan keterlibatan aktif pelajar di dalam kelas serta kesukaran untuk mengekalkan motivasi sepanjang semester. Perkara ini telah mendorong pensyarah untuk mencari pendekatan baharu yang dapat meningkatkan penglibatan pelajar secara menyeluruh.

Aplikasi Slido dipilih dalam kajian ini sebagai alat gamifikasi untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran pelajar dalam kursus LKM400 Bahasa Melayu IV. Aplikasi ini bukan sahaja memudahkan interaksi tetapi juga menyediakan peluang untuk pelajar berlatih berfikir secara kritis melalui aktiviti gamifikasi seperti kuiz (dan maklum balas masa nyata (*real-time feedback*). Kajian yang dilakukan oleh Adebola (2024) dan Ningsih (2023) menunjukkan pelajar yang terlibat dalam pembelajaran gamifikasi cenderung untuk menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dan pencapaian akademik yang lebih baik.

Oleh itu, kajian ini bertujuan menilai keberkesanan aplikasi Slido dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian pelajar dalam kursus LKM400 Bahasa Melayu IV di USM.

2. METODOLOGI

2.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengemukakan soal selidik pra dan pasca intervensi bagi menilai perubahan motivasi dan pencapaian pelajar sebelum dan selepas menggunakan aplikasi Slido.

2.2 Instrumen dan Kebolehpercayaan

Instrumen soal selidik diuji kebolehpercayaan dengan *Cronbach's alpha* menunjukkan nilai kebolehpercayaan $\alpha = 0.89$ yang mencerminkan konsistensi dalaman yang tinggi. Item soal selidik termasuk:

- a) **Motivasi Instrinsik:** Minat belajar tanpa paksaan.
- b) **Motivasi Ekstrinsik:** Keinginan untuk mencapai ganjaran.
- c) **Pemahaman Subjektif:** Persepsi pelajar terhadap kefahaman mereka.

2.3 Sampel Kajian

Kajian ini melibatkan 73 pelajar kursus LKM400 Bahasa Melayu IV di USM yang dipilih kerana mereka belajar di bawah pensyarah yang dikenal pasti sebagai pengguna aktif aplikasi Slido dalam pengajaran mereka. Kaedah ini memastikan pelajar yang terdedah pada intervensi teknologi Slido diambil sebagai sampel utama. Populasi utama terdiri daripada pelajar yang berlatar belakang akademik yang pelbagai.

2.4 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan *SPSS 27* dengan menggunakan ujian seperti berikut:

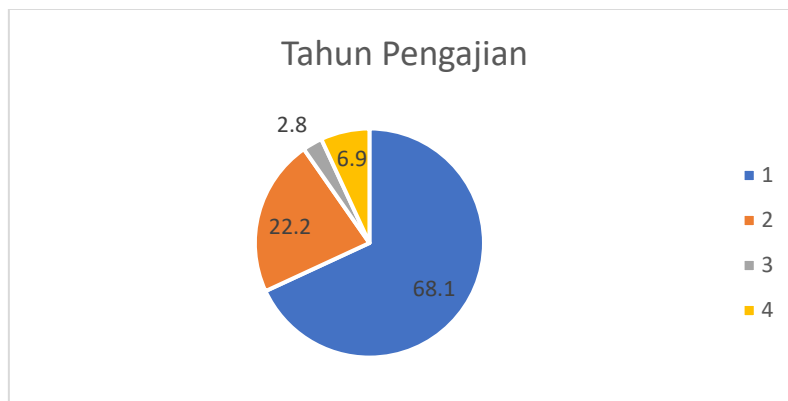
- a) **Ujian Pra dan Pasca:** Ujian-T berpasangan untuk menilai perubahan signifikan dalam skor motivasi dan pencapaian.
- b) **Analisis deskriptif:** Mencari min.

3. HASIL DAN PERBINCANGAN

3.1 Demografi

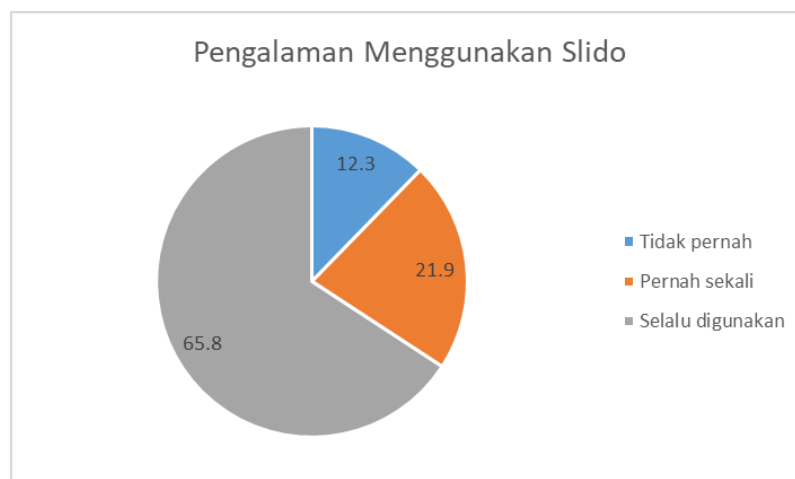
Bahagian ini menunjukkan profil demografi 73 responden yang telah mengambil bahagian dalam kajian ini. Pemboleh ubah demografi yang dianalisis termasuk tahun pengajian dan pengalaman menggunakan aplikasi Slido.

Rajah 1. Tahun Pengajian



Rajah 1 menunjukkan sebanyak 68.1% merupakan pelajar tahun pertama diikuti oleh 22.2% pelajar tahun kedua. Sebahagian kecil responden terdiri daripada pelajar tahun ketiga iaitu 2.8% dan tahun keempat sebanyak 6.9%. Hasil ini menunjukkan majoriti responden berada pada peringkat awal pengajian mereka yang mungkin mempengaruhi tahap motivasi dan penerimaan terhadap aplikasi Slido dalam proses pembelajaran.

Rajah 2. Pengalaman Menggunakan Slido



Rajah 2 menunjukkan sebanyak 65.8% responden tidak pernah menggunakan aplikasi Slido sebelum kajian ini dilakukan. Seterusnya terdapat 21.9% responden pernah menggunakan aplikasi ini sekali dan hanya 12.3% responden kerap menggunakan aplikasi tersebut. Data ini menunjukkan kebanyakan responden mempunyai pendedahan yang terhad terhadap aplikasi Slido sebagai alat pembelajaran.

3.2 Tahap Motivasi Pelajar

Jadual 1 menunjukkan bagaimana tahap motivasi pelajar berubah sebelum dan selepas menggunakan aplikasi Slido. Kajian ini menggunakan pengelasan skor min berdasarkan julat skor seperti yang digariskan oleh Zaki dan Ahmad (2017) untuk menilai persepsi pelajar terhadap keberkesanan Slido sebagai alat interaktif di dalam kelas.

Berdasarkan pengelasan tersebut, skor min 1.00 sehingga 1.89 menunjukkan tahap yang sangat rendah dan mencerminkan respons yang negatif. Skor dalam lingkungan 1.90 hingga 2.69 juga mewakili persepsi negatif walaupun sedikit lebih tinggi. Skor min antara 2.70 hingga 3.49 diklasifikasikan sebagai sederhana yang menunjukkan persepsi yang neutral. Skor antara 3.50 hingga 4.29 mencerminkan persepsi yang positif dan skor antara 4.30 hingga 5.00 menunjukkan persepsi yang sangat positif.

Berikut ialah hasil analisis deskriptif sebelum dan selepas penggunaan Slido

Jadual 1. Perbezaan Min Motivasi Pelajar Sebelum dan Selepas Penggunaan Slido

Jenis Motivasi	Min Sebelum	Min Selepas	Perbezaan Min	P-value
Motivasi Intrinsik	3.45	4.12	0.67	<0.01
Motivasi Ekstrinsik	3.60	4.35	0.75	<0.01

Jadual 1 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tahap motivasi pelajar selepas penggunaan aplikasi Slido. Skor min tahap motivasi intrinsik meningkat daripada 3.45 sebelum penggunaan kepada 4.12 selepas penggunaan, dengan peningkatan sebanyak 0.67. Begitu juga, motivasi ekstrinsik meningkat daripada 3.60 kepada 4.35 mencatatkan peningkatan sebanyak 0.75.

Hasil ujian-T berpasangan menunjukkan peningkatan ini ialah signifikan dengan p-value <0.01 bagi kedua-dua kategori motivasi. Dapatan ini membuktikan perbezaan skor min pra dan pasca bukanlah secara rawak akan tetapi oleh sebab keberkesanan aplikasi Slido dalam meningkatkan motivasi pelajar.

Peningkatan ini mencerminkan keberkesanan elemen gamifikasi dalam aplikasi Slido seperti kuiz masa nyata dan undian interaktif yang berjaya memupuk minat dalaman pelajar (motivasi intrinsik) dan keinginan untuk mencapai matlamat luaran (motivasi ekstrinsik). Hasil ini sejajar dengan kajian terdahulu oleh Adebola (2024) yang menyatakan bahawa elemen gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan minat pelajar dalam pembelajaran.

3.3 Pencapaian Akademik Pelajar

Jadual 2. Pencapaian Akademik Pelajar Sebelum dan Selepas Penggunaan Slido

Kategori	Sebelum (%)	Selepas (%)	Perbezaan (%)	P-value
Pencapaian Akademik Keseluruhan	72.5	81.3	8.8	<0.01

Berdasarkan Jadual 2 menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik pelajar selepas menggunakan aplikasi Slido. Purata pencapaian akademik pelajar meningkat daripada 72.5% sebelum penggunaan kepada 81.3% selepas penggunaan dan mencatatkan peningkatan sebanyak 8.8%. Hasil ujian-T berpasangan menunjukkan perubahan ini ialah signifikan dengan $p\text{-value} < 0.01$ yang mengesahkan keberkesanan intervensi menggunakan Slido.

Peningkatan ini menunjukkan penggunaan elemen gamifikasi dalam pembelajaran seperti kuiz masa nyata (*real-time quiz*) dan maklum balas segera (*real-time feedback*) melalui Slido dapat membantu pelajar memahami kandungan pembelajaran dengan lebih baik. Elemen-elemen juga meningkatkan kefahaman pelajar tetapi juga mencetuskan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung menyumbang kepada pencapaian akademik yang lebih tinggi dalam penilaian mereka.

Hasil ini sejajar dengan dapatan Rosli dan Ahmad (2023) yang mendapati bahawa aplikasi gamifikasi meningkatkan keterlibatan pelajar serta prestasi akademik mereka. Oleh itu, dapatan kajian ini menyokong cadangan untuk pensyarah menggunakan Slido secara efektif sebagai alat tambahan dalam pembelajaran bagi meningkatkan prestasi pelajar.

3.4 Perbincangan

Hasil kajian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi pelajar selepas penggunaan aplikasi Slido. Tahap motivasi intrinsik meningkat daripada 3.45 kepada 4.12 manakala motivasi ekstrinsik meningkat daripada min 3.60 kepada 4.35. Hasil ujian-T berpasangan menunjukkan perubahan ini signifikan dengan $p\text{-value} < 0.01$. Hal ini membuktikan bahawa elemen gamifikasi dalam aplikasi Slido seperti kuiz masa nyata (*real-time quiz*) dan undian interaktif berjaya mencipta persekitaran pembelajaran yang menarik minat dan memupuk keterlibatan pelajar.

Bagi aspek pencapaian akademik pula, purata skor pelajar meningkatkan daripada 72.5% sebelum penggunaan kepada 81.3% selepas penggunaan dan mencatatkan peningkatan sebanyak 8.8% hasil ujian-T berpasangan juga menunjukkan bahawa perubahan ini signifikan dengan $p\text{-value} < 0.01$. Hal ini mencerminkan aplikasi Slido dalam meningkatkan pemahaman pelajar terhadap kandungan pembelajaran selaras dengan objektif kajian.

Dapatan kajian ini sejajar dengan dapatan Adebola (2024) yang menyatakan bahawa elemen gamifikasi seperti kuiz masa nyata (*real-time quiz*) mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar. Tambahan pula, kajian yang dilakukan oleh Ortiz-Rojas et al. (2025) menunjukkan teknologi gamifikasi memberikan impak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan pelajar terutama dalam konteks pembelajaran bukan STEM. Kajian ini disokong oleh Rosli dan Ahmad (2023) yang mendapati aplikasi gamifikasi dalam pendidikan di Malaysia mampu meningkatkan keterlibatan dan pencapaian pelajar secara keseluruhan. Selain itu, dapatan ini selaras dengan kajian Johnson dan Philips (2023) yang menyatakan bahawa gamifikasi secara konsisten meningkatkan penglibatan pelajar di dalam kelas. Walau bagaimanapun, kajian ini memberikan sumbangan baharu dengan menerapkan aplikasi Slido dalam kursus Bahasa Melayu suatu konteks yang kurang diterokai dalam kajian terdahulu.

Berdasarkan data, pensyarah disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan Slido secara berkala untuk meningkatkan keterlibatan pelajar dalam kelas. Elemen gamifikasi seperti kuiz masa nyata (*real-time quiz*) dan maklum balas segera (*real-time feedback*) terbukti berkesan dalam memupuk minat pelajar terhadap pembelajaran. Di Institusi Pengajian Tinggi (IPT) sokongan teknologi seperti akses internet yang stabil juga diperlukan bagi memastikan keberkesanan alat gamifikasi seperti Slido.

Modul pengajaran pula boleh direka bentuk dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran aktif.

Meskipun hasil kajian positif, terdapat beberapa kekangan yang perlu diperhatikan. Kajian ini hanya melibatkan pelajar LKM400 Bahasa Melayu IV di Universiti Sains Malaysia yang mungkin tidak mencerminkan populasi pelajar secara keseluruhan. Selain itu, kebergantungan pada kestabilan internet semasa intervensi boleh menjadi factor yang mempengaruhi keberkesanan penggunaan aplikasi Slido. Ketiga, kajian ini hanya mampu menumpukan kepada analisis motivasi dan pencapaian tanpa melihat aspek lain seperti kepuasan pelajar atau penglibatan emosi mereka.

Kajian masa depan disarankan untuk melibatkan populasi yang lebih pelbagai termasuk pelajar daripada IPT lain bagi mendapatkan data yang kukuh. Penggunaan kumpulan kawalan juga perlu dipertimbangkan untuk membandingkan keberkesanan Slido dengan kaedah pengajaran tradisional. Selain itu, kajian lanjutan boleh meneroka hubungan antara motivasi, pencapaian dan faktor lain seperti kepuasan dan kemahiran kritis pelajar. Akhir sekali tempoh intervensi yang lebih panjang juga boleh menghasilkan pemahaman yang lebih terperinci mengenai keberkesanan Slido untuk tempoh jangka panjang.

4. KESIMPULAN

Kajian ini membuktikan bahawa penggunaan aplikasi Slido dalam pembelajaran berkesan dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik pelajar. Tahap motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar meningkat secara signifikan, masing-masing mencatatkan peningkatan sebanyak 0.67 dan 0.75 selepas intervensi. Selain itu, pencapaian akademik pelajar juga turut mencatatkan peningkatan purata sebanyak 8.8%. Dapatan ini membuktikan bahawa aplikasi Slido bukan sahaja membantu meningkatkan pemahaman pelajar tetapi juga menyumbang kepada pencapaian akademik yang lebih baik. Dapatan ini menekankan kepentingan elemen gamifikasi seperti kuiz masa nyata (*real-time quiz*) dan maklum balas segera (*real-time feedback*) dalam mencipta persekitaran pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan. Hasil kajian ini memberikan panduan kepada pensyarah untuk mengintegrasikan teknologi gamifikasi dalam proses pengajaran bagi memperkukuh pengalaman pembelajaran pelajar.

5. RUJUKAN

- Adebola, O. O. (2024). The Dynamics of Slido to Promote Learning in Rural University Classrooms. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(3), 122–139. <https://doi.org/10.46303/ressat.2024.51>
- Ambikapathy, A., Abdul Hamid, S., & Sukor, R. (2024). Impact of gamification on student motivation and engagement. *e-BPJ*, 9(SI21), 11–20. <https://doi.org/10.21834/e-bpj.v9iSI21.6076>
- Johnson, M. A., & Phillips, R. (2023). Gamification and student engagement: A meta-analysis of educational tools in higher education. *Journal of Educational Technology Research*, 21(4), 215–229. <https://doi.org/10.1016/>
- Lin, D., Dong, X., & Noor, M. (2024). The influence of gamification on student motivation and academic achievement. *Quantum Journal of Social Sciences & Humanities*, 5(SI1), 214–225. <https://doi.org/10.55197/qjssh.v5iSI1.578>

- Miller, J., & Chang, T. (2024). Leveraging real-time feedback in digital classrooms: Implications for student achievement. *Computers in Education Journal*, 47(3), 89–102. <https://doi.org/10.1145/3412044.3479801>
- Ningsih, F. (2023). Uncovering students' perceptions of Slido: An innovative engagement with real-time interactive technology in ESP. *IALLTEACH*, 5(1), 7–17. <https://doi.org/10.37253/ialltech.v5i1.7773>
- Ortiz-Rojas, A., Smith, P., & Li, C. (2025). How gamification boosts learning in STEM higher education. *International Journal of STEM Education*, 12(1), 45–57. <https://doi.org/10.1186/s40594-024-00521-3>
- Rosli, H., & Ahmad, Z. (2023). Interactive digital tools in Malaysian higher education. Universiti Teknologi Malaysia Press.
- Stojaković, D. (2022). Modern learning improvements supported by IT solutions. *Annals of Spiru Haret University Economic Series*. <https://doi.org/10.26458/2221>
- Zaki, A. S., & Ahmad, A. (2017). The level of integration among students at secondary school: A study in Limbang, Sarawak. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*.