

## Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Muhammad Saiful Anuar Yusoff  
[saiful673@uitm.edu.my](mailto:saiful673@uitm.edu.my)  
Universiti Teknologi Mara ( UiTM )

Shahrizal Mahpol  
[srizal368@uitm.edu.my](mailto:srizal368@uitm.edu.my)  
Universiti Teknologi Mara ( UiTM )

Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad  
[luqman701@uitm.edu.my](mailto:luqman701@uitm.edu.my)  
Universiti Teknologi Mara ( UiTM )

### ABSTRAK

Teknologi digital memainkan peranan yang penting dalam menjadikan pembelajaran menarik dan menyeronokkan. Kahoot! adalah merupakan di antara aplikasi yang dapat mewujudkan suasana pembelajaran secara interaktif yang berkesan dan menyeronokkan. Walaupun demikian, kajian berkaitan kesediaan pelajar terhadap penggunaannya dalam kelas pembelajaran bahasa Arab Komunikasi di UiTM Kelantan masih berada pada peringkat awal. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk melihat faktor yang mendorong niat mereka untuk menggunakannya dalam kelas pembelajaran berdasarkan kepada perspektif Model Penerimaan Teknologi (TAM). Pengaruh dua pemboleh ubah model ini, iaitu jangkaan kebergunaan (JK) dan jangkaan mudah guna (JMG) dikaji. Sebanyak 222 data diperolehi daripada responden yang terdiri daripada pelajar program Diploma Pengurusan Perniagaan di UiTM Cawangan Kelantan. Data dianalisis menggunakan perisian SmartPLS 3.2.6. Dapatan kajian menunjukkan faktor jangkaan mudah guna (JMG) ( $\beta = 0.370$ ,  $t = 5.203$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.119$ ) merupakan faktor utama yang mendorong niat mereka untuk menggunakannya dalam kelas diikuti dengan faktor jangkaan kebergunaan (JK) ( $\beta = 0.335$ ,  $t = 5.054$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.098$ ). Nilai  $R^2$  bagi niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! yang besar iaitu sebanyak 0.423 menunjukkan 42.3% daripada varian kesediaan responden untuk menggunakan aplikasi Kahoot! disumbangkan oleh dua pemboleh ubah yang dikaji. Selain itu, pengaruh di antara faktor iaitu jangkaan kebergunaan (JK) terhadap jangkaan mudah guna (JMG) ( $\beta = 0.705$ ,  $t = 19.242$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.988$ ) menunjukkan kebergunaan aplikasi Kahoot! pada pandangan pelajar banyak bergantung kepada faktor jangkaan mudah guna dengan jumlah varian jangkaan kebergunaan sebanyak 49.7%. Dapatan analisis IPMA juga menunjukkan bahawa di antara dua indikator TAM, jangkaan mudah guna merupakan faktor paling penting yang mempengaruhi niat pelajar untuk menggunakan aplikasi Kahoot!. Dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermakna terhadap pensyarah bahasa Arab dalam mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong niat pelajar untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam kelas berdasarkan kepada perspektif Model Penerimaan Teknologi (TAM) di UiTM Kelantan.

**Kata kunci:** Kesediaan; Jangkaan kebergunaan; Jangkaan mudah guna; Kahoot.

## **Student Readiness of Using Kahoot! in Learning Arabic Language**

### **ABSTRACT**

Digital technology plays an important role in making learning exciting and fun. Kahoot! is one of the applications that can create interactive and effective learning environment. However, students' readiness in using Kahoot! in Arabic Communication classes at UiTM Kelantan has not been investigated. Therefore, this study was conducted to look at factors that influence their intention to use it in the classroom based on Technology Acceptance Model (TAM) perspective. The effects of these two variables, namely perceived usefulness (JK) and perceived ease of use (JMG), are studied. A total of 222 data were obtained from respondents comprising of Diploma in Business Management students at UiTM Kelantan Branch. Data were analyzed using SmartPLS 3.2.6 software. The findings indicated that perceived ease of use (JMG) ( $\beta = 0.370$ ,  $t = 5.203$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.119$ ) was the main factor in driving their intention to use it in the classroom followed by perceived usefulness (JK) ( $\beta = 0.335$ ,  $t = 5.054$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.098$ ).  $R^2$  value for the intention to use Kahoot was 0.423 which meant 42.3% of the respondents' readiness to use Kahoot! was contributed by two variables being studied. In addition, the influencing factor of perceived usefulness (JK) on perceived ease of use (JMG) ( $\beta = 0.705$ ,  $t = 19.242$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.0988$ ) indicated that the usefulness of Kahoot in the student's view was largely dependent on the perceived ease of use factor with a total variance of 49.7% for perceived usefulness. IPMA analysis also showed that between the two TAM indicators, perceived ease of use had the most impact on students' intention to use Kahoot!. The findings of this study are expected to make significant contributions to Arabic language learners in identifying the factors that influence students' intention to use Kahoot! in the classroom at UiTM Kelantan based on Technology Acceptance Model (TAM) perspective.

**Keywords:** Readiness; perceived usefulness; perceived ease of use; Kahoot.

### **PENDAHULUAN**

Keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran merupakan elemen penting yang mempengaruhi pencapaian pelajar. Kesiediaan mereka untuk belajar, minat untuk belajar dan cara bagaimana input diperkenalkan kepada mereka merupakan antara faktor yang mempengaruhi kebolehan mereka untuk belajar (Elteгани & Butgereit, 2015). Kaedah penyampaian input menggunakan teknologi pendidikan yang merupakan gabungan manusia, idea, alat-alat, teknik dan peristiwa memberi kesan yang baik kepada proses pendidikan (Deighton, 1971). Dewasa ini, penggunaan teknologi pendidikan berasaskan permainan telah menjadi kebiasaan dalam proses pembelajaran. Ia telah dikenalpasti di antara faktor yang mempengaruhi keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran yang seterusnya mempengaruhi pencapaian mereka (Hanus & Fox, 2015; Handelsman et al. 2005). Antara teknologi yang semakin digemari dan diguna pakai dalam proses pembelajaran ialah aplikasi Kahoot!. Ia merupakan permainan yang menggunakan platform pembelajaran percuma sebagai teknologi pendidikan. Selain daripada itu, Kahoot! juga merupakan alat pembinaan kuiz interaktif ala permainan berunsur

pertandingan. Aplikasi Kahoot! membolehkan semua pelajar dapat menjawab soalan yang dikemukakan secara serentak dalam masa yang diperuntukkan dan akan menerima maklum balas serta merta sama ada betul ataupun salah. Permainan ini boleh ditadbir dalam mod Classic (persaingan antara individu) dan juga mod Team (pertandingan antara pasukan). Markah penuh untuk setiap soalan ialah 1,000 mata dan peserta yang paling cepat menjawab akan menerima markah yang tertinggi. Pada akhir permainan ini, keputusan skor pemain terbaik dan pemain atau pasukan yang berada pada kedudukan lima teratas akan dipaparkan.

Antara kelebihan penggunaan Kahoot!, pelajar menjadi lebih fokus dan memberi perhatian yang lebih dalam sesi pembelajaran (Ismail & Mohammad, 2017). Mereka bersedia menjawab soalan dengan pantas dan betul apabila sesi Kahoot dijalankan. Selain itu, isu kebosanan dalam kalangan pelajar ekoran daripada tempoh masa pembelajaran yang lama dapat di atasi dengan penggunaan aplikasi ini. Kahoot! menjadikan pembelajaran tidak membosankan lebih-lebih lagi apabila Kahoot! dijalankan di pertengahan sesi pembelajaran (Whitton, 2011). Selain itu, Kahoot! juga berfungsi sebagai alat ujian formatif yang dapat mengesan tahap penguasaan dan kemajuan pelajar berkaitan sesuatu topik yang sedang dipelajari (Sherlock, Jade, Helen & Ben, 2017). Penggunaan aplikasi ini menjadikan pelajar melakukan proses ulang kaji dan berusaha untuk mengingati isi pembelajaran yang sedang dipelajari. Melalui aplikasi ini, perbincangan sesama rakan sekelas dapat dilakukan yang akan memberikan hasil yang positif dalam mendapatkan pemahaman yang tepat serta memperbetulkan kesilapan dengan segera. Pelajar juga dapat mengingati teori penting dengan cepat dan dapat mengelak daripada melakukan kesilapan yang sama semasa Kahoot! dijalankan (Premanand, 2014). Selain itu, interaksi di antara pelajar dengan rakan sekelas serta dengan pensyarah dapat diwujudkan melalui proses menjawab soalan kuiz Kahoot! dan perbincangan yang dilakukan semasa permainan Kahoot! dijalankan.

Namun, penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di UiTM Cawangan Kelantan masih dianggap baru dan belum digunakan secara meluas. Penerimaan pelajar terhadap penggunaannya dalam proses pembelajaran belum dibuktikan secara empirikal. Oleh yang demikian, objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong niat pelajar untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam proses pembelajaran bahasa Arab di UiTM Cawangan Kelantan.

## **SOROTAN LITERATUR**

### **Kesediaan Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot!**

Kesediaan menjadi isu bagi mana-mana perubahan yang ingin dilaksanakan (Rafferty, Jimmieson & Armenakis, 2013). Kesediaan seseorang terhadap sesuatu perubahan amat penting dalam menentukan kejayaan sesuatu pembaharuan dalam organisasi (Davis, 1989). Dalam bidang sains sosial, kesediaan diertikan sebagai kesediaan seseorang untuk mengambil atau menerima sesuatu tindakan atau tingkah laku (Ajzen, 2002; Fishbein & Azjen, 1975). Ia meliputi aspek motivasi yang akan mempengaruhi tingkah laku seseorang di samping menjadi indikator kepada kegigihan untuk melaksanakan sesuatu tindakan atau merancang usaha yang diperlukan untuk melaksanakan sesuatu tindakan (Ajzen & Driver, 1992). Menurut Ajzen dan Madden (1986), semakin kuat niat seseorang untuk melakukan sesuatu, semakin tinggi kesediaan mereka untuk mencuba dan semakin tinggi kecenderungan mereka untuk melaksanakan sesuatu tindakan. Walau bagaimanapun, dalam realiti sebenar, terdapat kekangan yang menghalang kebebasan seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan (Bagozzi et al., 1992). Dalam konteks

penggunaan teknologi dan sistem, faktor kebergunaan dan mudah guna merupakan elemen yang akan menentukan niat seseorang untuk menggunakan sesuatu sistem atau teknologi. Oleh yang demikian, sorotan literatur akan diterangkan bagi melihat hubung kait di antara dua pemboleh ubah di atas dan pengaruh kedua-duanya terhadap niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab Komunikasi. Dua faktor ini, iaitu jangkaan kebergunaan dan jangkaan mudah guna merupakan merupakan dua faktor penentu kepada niat seseorang untuk menggunakan aplikasi Kahoot!. Kesemua pemboleh ubah ini diterangkan di bahagian seterusnya.

### **Jangkaan Kebergunaan**

Jangkaan kebergunaan (JK) merujuk kepada tahap seseorang percaya bahawa penggunaan sistem tertentu dapat meningkatkan pencapaian kerjanya (Davis, 1989). Ia melibatkan aspek nilai yang merupakan satu bentuk motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang difikirkan perlu dilakukan. Ia mempengaruhi proses penetapan sesuatu matlamat dan mengekalkan matlamat tersebut (Feather, 1992). Dalam konteks organisasi, sesuatu sistem yang dijangka berguna dan bernilai akan mendapat sambutan yang positif.

Kajian-kajian lalu memperlihatkan pengaruh secara langsung jangkaan kebergunaan dan nilai terhadap tingkah laku sosial dan penggunaan sistem dalam pelbagai aspek (Yusoff, Che Hassan, Yusoff, 2017; Azman et al., 2019; Mohammad Nor & Yusof, 2018; Rafidah, Sabrina & Umami Rabaah, 2018; Wang, 2015; Norazah et al., 2012; Chuah et al., 2016; Hsu et al., 2017; Wambaa et al., 2017). Wang (2015) mendapati aspek interaktif dan cara pembelajaran yang menarik yang dimiliki oleh Kahoot! merupakan aspek yang dianggap penting dan berguna dalam mendorong pelajar meneruskan permainan ini yang secara tidak langsung meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas pembelajaran. Selain itu, Rafidah et al. (2018) mendapati aspek jangkaan mudah guna dan jangkaan kebergunaan secara bersama mempengaruhi sikap positif pelajar terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! dalam proses pembelajaran.

Oleh yang demikian, hipotesis yang dibina adalah seperti berikut:

H<sub>1</sub>: Jangkaan kebergunaan akan mempengaruhi secara positif niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab Komunikasi.

### **Jangkaan Mudah Guna**

Antara faktor yang dijangka mempengaruhi niat untuk menggunakan sesuatu adalah jangkaan mudah guna (JMG). Ia diertikan sebagai satu tahap seseorang percaya bahawa penggunaan sistem tertentu bebas daripada sebarang usaha atau kesungguhan (Davis, 1989). Usaha (*effort*) merupakan sumber terhadap seseorang yang boleh di gunakan untuk pelbagai aktiviti (Radner & Rothschild, 1975). Sesuatu sistem yang dijangka mudah untuk digunakan akan lebih mudah diterima oleh seseorang pengguna.

Dapatan kajian lalu menunjukkan jangkaan mudah guna merupakan faktor penting dalam mempengaruhi niat untuk menggunakan sesuatu teknologi. Faktor ini didapati mempengaruhi secara langsung niat penggunaan aplikasi Kahoot! (Rafidah et al., 2018; Plum & LaRosa, 2017), video dan teknik animasi (Faizatul & Nor Syahilia, 2017), e-book (Hsu et al., 2017), rangkaian sosial (Wambaa et al., 2017), jam pintar (Hong et al., 2017) dan teknologi e-lesen (Muthu et al., 2016). Rafidah et al. (2018) mendapati faktor jangkaan mudah guna merupakan faktor utama yang mempengaruhi sikap pelajar politeknik Muadzam Shah, Pahang untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran mereka. Plum dan LaRosa (2017) pula mendapati pelajar yang

terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan Kahoot dapat menggunakannya dengan mudah dan seterusnya menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan, interaktif dan mendorong mereka memahami topik yang dipelajari dengan baik.

Dengan mengambil kira pengaruh jangkaan mudah guna terhadap niat penggunaan teknologi di atas, adalah dijangkakan bahawa sistem Kahoot! yang dirasakan mudah untuk digunakan akan mempengaruhi niat kerana sistem yang sukar dianggap kurang berguna dan mendorong pengguna untuk bersikap negatif untuk menggunakannya. Oleh yang demikian, hipotesis berikut dibina:

H<sub>2</sub>: Jangkaan mudah guna akan mempengaruhi secara positif niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab Komunikasi.

### **Pengaruh Jangkaan Mudah Guna Terhadap Jangkaan Kebergunaan**

Model Penerimaan Teknologi (TAM) (Bagozzi et al., 1992; Davis et al., 1989) juga mencadangkan jangkaan mudah guna mempengaruhi secara langsung jangkaan kebergunaan sesuatu teknologi. Mereka beranggapan, apabila seseorang pengguna dapat menggunakan sesuatu teknologi tanpa berhadapan dengan dengan kesukaran atau usaha yang berlebihan, mereka cenderung untuk menilai sesuatu teknologi itu sebagai sesuatu teknologi yang berfaedah dan bermanfaat kepada mereka. Berdasarkan model yang mendasari kajian ini, hipotesis berikut dibina:

H<sub>3</sub>: Jangkaan mudah guna akan mempengaruhi secara positif jangkaan kebergunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab Komunikasi.

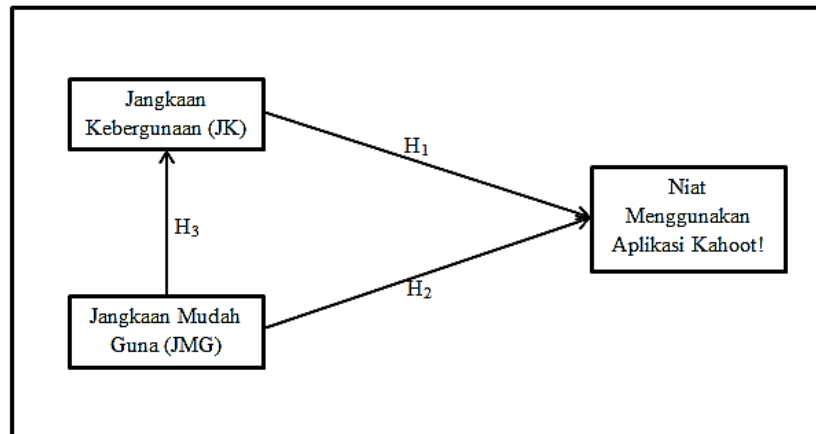
## **KERANGKA KAJIAN DAN PEMBINAAN HIPOTESIS**

Pemilihan Model Penerimaan Teknologi (TAM) (Bagozzi et al., 1992; Davis et al., 1989) sebagai asas kepada model kajian ini adalah berdasarkan kemampuan model ini dalam menerangkan niat untuk mengguna sesuatu teknologi. TAM dirangka dalam teori sistem maklumat yang mengandaikan bagaimana seseorang pengguna teknologi menerima dan menggunakan sesuatu teknologi (Viswanath, Morris, Davis & Davis, 2003). Beberapa pengkaji telah menggunakan model asal Davis untuk memberikan bukti empirikal terhadap hubungan yang wujud di antara pandangan pengguna terhadap kebergunaan, mudah untuk diguna dan penggunaan sistem (Adams, Nelson, & Todd, 1992; Davis et al., 1989). Model TAM merupakan gantian kepada model sikap TRA yang mengukur penerimaan seseorang terhadap teknologi iaitu kesenangan penggunaan dan kebergunaan. Menurut model ini, apabila seseorang telah menetapkan niat untuk melakukan sesuatu tindakan, mereka bebas untuk melakukan tindakan tersebut tanpa ada sekatan atau batasan.

Dalam kajian ini, justifikasi penggunaan model asal TAM, bukan model-model terkini yang telah dibuat beberapa penambahan dan modifikasi kepada beberapa faktor, adalah bertujuan untuk menambah bukti empirikal hubungan yang wujud di antara dua faktor iaitu kebergunaan dan mudah guna dengan niat untuk menggunakan sesuatu sistem, terutama dalam konteks permainan bahasa. Selain itu, penggunaan model asal TAM juga perlu dilakukan dalam menilai kesediaan pelajar untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam konteks pembelajaran bahasa yang baru, iaitu pembelajaran bahasa Arab di peringkat pengajian di universiti. Keadaan ini tidak memungkinkan penggunaan model TAM terkini yang lebih fokus kepada domain dan konteks yang berbeza dengan konteks pembelajaran bahasa.

Menurut model TAM, perasaan seseorang terhadap kebergunaan dan mudah guna akan menentukan niat seseorang untuk menggunakan sesuatu sistem atau teknologi. Jangkaan berguna dan mudah digunakan merupakan kunci utama penerimaan seseorang

terhadap penggunaan komputer. Menurut Davis (1989), jangkaan kebergunaan (JK) didefinisikan sebagai satu tahap kepercayaan seseorang terhadap penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan pencapaian kerjanya. Beliau juga mengandaikan bahawa jangkaan mudah guna (JMG) adalah tahap percaya seseorang bahawa penggunaan sistem tertentu bebas daripada usaha atau kesungguhan. Berdasarkan kepada model TAM ini, model kajian ini adalah seperti berikut:



RAJAH 1. Kerangka Kajian

## METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi kajian adalah pelajar yang sedang belajar di UiTM Cawangan Kelantan. Untuk memastikan sampel responden yang dipilih sesuai dengan populasi kajian, teknik persampelan kebarangkalian rawak mudah digunakan. Jangkaan saiz sampel minima untuk mencapai kuasa peramalan kajian ini ditentukan melalui penggunaan perisian G\*power 3.1 (Faul et al., 2009) iaitu dengan melihat jumlah pemboleh ubah kajian dan item kajian. Untuk mengira saiz sampel yang sesuai, perisian digunakan dengan menggunakan aras seperti berikut:  $f^2 = 0.15$  (sederhana),  $\alpha = 0.05$  dan bilangan peramal = 3 serta kuasa ditetapkan pada 80% (Gefen et al., 2011). Menggunakan formula di atas, saiz sampel yang diperlukan untuk menguji model ini adalah 77.

Data diperoleh melalui pengedaran borang soal selidik. Untuk mengukur kesediaan pelajar menggunakan aplikasi Kahoot!, instrumen *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis (1989) digunakan dengan dilakukan sedikit modifikasi ayat dan penambahan item soalan. Instrumen kajian ini telah dilakukan pra ujian bagi memastikan kebolehpercayaannya. Nilai Alpha Cronbach melebihi 0.6 menunjukkan kebolehpercayaan item soal selidik berada pada paras yang boleh diterima (Kline, 2011). Kesemua item soalan menggunakan skala Likert 7 mata. Walaupun saiz sampel yang diperlukan untuk mencapai kuasa peramalan yang ditetapkan hanya sebanyak 77 sahaja, sebanyak 234 borang soal selidik diedarkan dan 224 borang yang lengkap berjaya diperoleh daripada pelajar UiTM Cawangan Kelantan. Kadar respon yang diperoleh adalah melebihi 95.72% yang secara jelas menunjukkan ralat tidak respon tidak menjadi isu utama (Nulty, 2008). Selepas dilakukan proses pembersihan data yang melibatkan beberapa ujian seperti pengesanan data terpencil, sebanyak 222 data dikekalkan untuk tujuan analisis selanjutnya. Prosedur Permodelan Berstruktur Partial Least Square (PLS-SEM) dilakukan yang melibatkan dua peringkat analisis iaitu model pengukuran item dan model pengukuran stuktur model.

## DAPATAN KAJIAN

### Responden Kajian

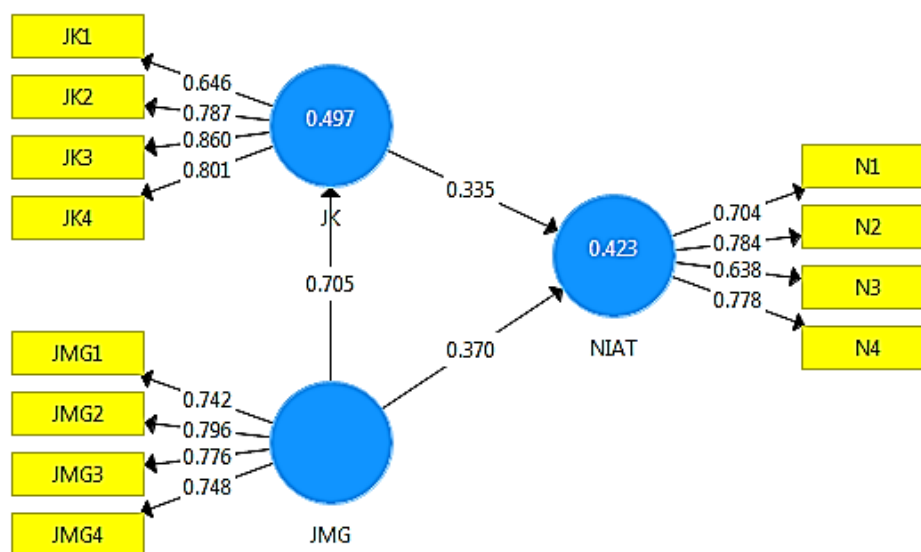
Responden kajian terdiri daripada 157 (70.7%) perempuan dan 65 (29.3%) lelaki yang sedang belajar di UiTM Cawangan Kelantan. Kesemua pelajar sedang mengikuti pengajian Pengurusan Perniagaan pada peringkat Diploma. Seramai 100 responden (45.0%) sedang mengikuti pengajian bahasa Arab 1 (TAC101) manakala seramai 122 (55.0%) mengikuti pengajian bahasa Arab 2 (TAC151). Majoriti pelajar iaitu seramai 174 (78.4%) tiada pengalaman dalam mempelajari bahasa Arab berbanding dengan 48 (21.6%) pelajar yang pernah mempelajari bahasa Arab. Profil responden kajian ini dijelaskan dalam Jadual 1 di bawah:

JADUAL 1. Profil Responden Kajian

Profil Responden	Kategori	Frekuensi	Peratus
Jantina	Lelaki	65	29.3
	Perempuan	157	70.7
Fakulti	Fakulti Pengurusan Perniagaan	222	100.0
Kod Bahasa Arab	TAC101	100	45.0
Diploma	TAC151	122	55.0
Pengalaman Belajar	Tiada	174	78.4
Bahasa Arab	Ada	48	21.6

### Penilaian Model Pengukuran

Jadual 2 dan Rajah 2 menerangkan hasil ujian kebolehpercayaan dan kesahan konstruk konvergen. Kesahan konvergen merujuk kepada tahap sesuatu skala berkorelasi secara positif dengan skala lain dalam konstruk yang sama (Malhotra, 2002). Dapatan kajian menunjukkan kesemua item mencapai konsistensi dalaman yang tinggi (Nunnally & Bernstein, 1994; Chin, 1998) dan purata varian diekstrak (AVE) dan kebolehpercayaan komposit (CR) yang mencukupi untuk mengesahkan kesahan konvergen (Hair et al., 2014).



RAJAH 2: Hasil Analisis Model Pengukuran

JADUAL 2. Ujian kesahan konvergen

Konstruk	Item	Muatan (Loading)	Cronbach	rhoA	CR	AVE
JK	JK 1	0.646	0.780	0.798	0.858	0.605
	JK 2	0.787				
	JK 3	0.860				
	JK 4	0.801				
JMG	JMG 1	0.742	0.767	0.773	0.850	0.586
	JMG 2	0.796				
	JMG 3	0.776				
	JMG 4	0.748				
NIAT	N1	0.704	0.705	0.718	0.818	0.53
	N 2	0.784				
	N 3	0.638				
	N 4	0.778				

JK: Jangkaan Kebergunaan, JMG: Jangkaan Mudah Guna, rhoA & CR: Kebolehpercayaan Komposit, AVE: Purata Varian Diekstrak

Kesahan diskriminan sebelum ini diperiksa menggunakan kriteria yang dicadang oleh Fornell-Larcker (1981). Walaupun demikian, kaedah ini mendapat kritikan disebabkan kriteria ini tidak dapat mengesan kekurangan kesahan diskriminan dalam situasi penyelidikan normal (Henseler et al., 2015). Oleh yang demikian, sebagai ganti kepada kaedah di atas, nilai HTMT akan dilihat. Heterotrait-Monotrait (HTMT) adalah ratio yang digunakan untuk mendapatkan kesahan diskriminan dalam PLS 3 (Henseler et al., 2015). Sebagaimana yang diterangkan dalam Jadual 2, kesahan diskriminan di antara konstruk kajian berada di bawah nilai yang ditetapkan iaitu 0.90. Sekiranya nilai HTMT 0.90 atau lebih besar daripada 0.90 (Gold et al., 2001), nilai ini menunjukkan kewujudan masalah kesahan diskriminan. Semua nilai yang diperoleh di bawah tahap HTMT 0.90 (Gold et al., 2001) dan ini menunjukkan kesahan diskriminan telah dicapai. Ratio Heterotrait-Monotrait (HTMT) diterangkan dalam Jadual 3 di bawah:

JADUAL 3. Ratio Heterotrait-Monotrait (HTMT)

	JK	JMG	NIAT
JK			
JMG	0.877		
NIAT	0.790	0.791	

JK: Jangkaan Kebergunaan, JMG: Jangkaan Mudah Guna

Hasil analisis ratio HTMT menunjukkan tidak terdapat isu kolineariti di antara item kajian dan kesemua item yang digunakan disahkan mengukur konstruk yang sepatutnya. Apabila penilaian model pengukur telah memenuhi syarat yang telah ditetapkan, analisis seterusnya dilakukan iaitu pengujian model struktur dan hipotesis kajian.

### Penilaian Model Struktur

Sebelum analisis struktur dijalankan, ujian kolineariti lateral (kolineariti peramal-kriterion) dilakukan. Walaupun hasil analisis kesahan diskriminan (kolineariti vertikal) dan ratio HTMT menunjukkan tidak terdapat isu kolineariti di antara semua item kajian, ujian kolineariti lateral perlu dilakukan kerana kewujudan kolineariti jenis ini kadangkala



menjejaskan dapatan kajian disebabkan kecenderungannya untuk mengganggu hubungan sebab-akibat yang kuat di antara peramal dengan pemboleh ubah bersandar dalam model kajian. Ini akan berlaku apabila dua pemboleh ubah yang pada asasnya dijangka mempunyai hubungan antara satu sama lain didapati mengukur konstruk yang sama (Kock & Lynn, 2012).

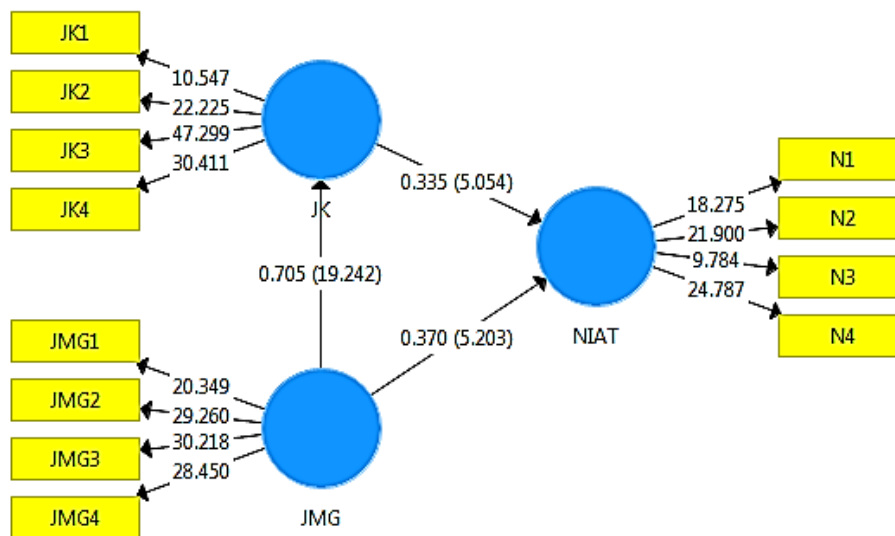
Jadual 4 di bawah menerangkan hasil ujian kolineariti lateral. Kesemua nilai VIF bagi kesemua pemboleh ubah bersandar (ATT, SN & PBC) kurang daripada 5 (Hair et al., 2017), yang menunjukkan kolineariti lateral tidak menjadi isu dalam kajian ini.

JADUAL 4. Ujian Kolineariti Lateral

Konstruk	Niat (Nilai VIF)
JK	1.988
JMG	1.988

JK: Jangkaan Kebergunaan, JMG: Jangkaan Mudah Guna  
VIF  $\leq$  5.0 (Hair et al, 2017)

Sebelum penilaian model struktur dijalankan, kualiti model akan diperoleh melalui pelaporan nilai beta ( $\beta$ ), nilai  $R^2$ , saiz kesan ( $f^2$ ) dan nilai kerelevanan peramalan ( $Q^2$ ). Seterusnya, analisis *bootstrap* menggunakan kaedah persampelan semula sebanyak 5000 dilakukan untuk menjawab hipotesis kajian (Hair et al., 2017). Hasil analisis ditunjukkan dalam Rajah 3 dan Jadual 5.



RAJAH 3. Hasil Analisis Model Struktur (*Bootstrap*)

JADUAL 5. Ujian Pekali Laluan

Hipotesis	Hubungan	Beta	SE	Nilai t	Keputusan	R <sup>2</sup>	f <sup>2</sup>	Q <sup>2</sup>
H1	JK -> NIAT	0.335	0.066	5.054	Disokong	0.423	0.098	0.207
H2	JMG -> NIAT	0.370	0.071	5.203	Disokong		0.119	
H3	JMG -> JK	0.705	0.036	19.242	Disokong	0.497	0.988	0.281

JK: Jangkaan Kebergunaan, JMG: Jangkaan Mudah Guna

\*\*p<0.01, nilai t lebih besar daripada 2.33.

\*p<0.05, nilai t lebih besar daripada 1.645.

Jadual 5 menunjukkan keputusan pengujian hipotesis dan kualiti model. Jangkaan kebergunaan dan jangkaan mudah guna secara signifikan meramalkan niat untuk mengguna aplikasi Kahoot! pada tahap yang sederhana. Nilai R<sup>2</sup>=0.423 menandakan bahawa sebanyak 42.3% daripada varian niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! diterangkan oleh dua pemboleh ubah kajian (JK & JMG). Jangkaan mudah guna juga secara signifikan meramalkan jangkaan kebergunaan juga pada tahap yang sederhana dengan nilai R<sup>2</sup> sebanyak 0.497 (49.7%). Nilai ini adalah tinggi menurut tahap yang ditetapkan oleh Chin (1998) iaitu 0.67 (Tinggi), 0.33 (Sederhana) dan 0.19 (Rendah). Saiz kesan (f<sup>2</sup>) di antara 0.098 hingga 0.988 menunjukkan saiz kesan kecil dan besar menurut garis panduan yang diberikan oleh Cohen (1988) iaitu 0.02 (kecil), 0.15 (sederhana) dan 0.35 (besar). Nilai releven peramalan (Q<sup>2</sup>) melebihi nilai 0 menunjukkan kesemua pemboleh ubah bersandar mampu untuk meramal niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! (Hair et al. 2014).

Analisis *bootstrap* yang ditunjukkan oleh Rajah 3 juga menunjukkan bahawa kesemua tiga hipotesis kajian adalah disokong dengan kesemua nilai t melebihi sama atau melebihi 1.645. Secara lebih terperinci, faktor jangkaan kebergunaan ( $\beta = 0.335$ ,  $t = 5.054$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.098$ ) dan jangkaan mudah guna ( $\beta = 0.370$ ,  $t = 5.203$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.119$ ) secara positif mempengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dengan jumlah varian niat paling besar diterangkan oleh jangkaan mudah guna. Jangkaan mudah guna juga mempengaruhi jangkaan kebergunaan dengan saiz kesan yang besar ( $\beta = 0.705$ ,  $t = 19.242$ ,  $p < 0.01$ ,  $f^2 = 0.988$ ). Oleh yang demikian, H<sub>1</sub>, H<sub>2</sub> dan H<sub>3</sub> telah disokong sepenuhnya.

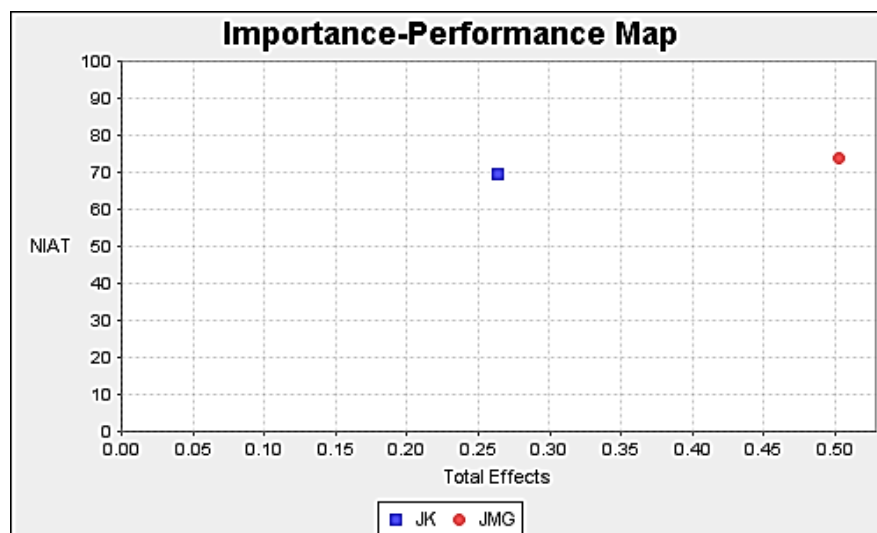
Analisis IPMA (*Importance-Performance Map Analysis*) dilakukan untuk mendapatkan nilai diagnostik model (Martilla & James, 1977). Analisis ini dilakukan melalui perbandingan di antara nilai purata niat dengan jangkaan PLS yang akan menyediakan ukuran untuk menentukan kepentingan setiap konstruk dalam model kajian. Jadual 5 dengan jelas menunjukkan faktor jangkaan mudah guna merupakan faktor paling penting dengan nilai kepentingan (0.503) dan pencapaian (73.843) lebih tinggi berbanding dengan faktor jangkaan kebergunaan. Rajah 4 menunjukkan kedudukan konstruk jangkaan mudah guna yang terletak di ruangan kotak sebelah kanan atas. Kedudukan ini dengan jelas menunjukkan faktor jangkaan mudah guna merupakan faktor paling penting yang menentukan kesediaan mereka untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab Komunikasi berbanding dengan jangkaan kebergunaan. Walaupun demikian, aspek kebergunaan aplikasi Kahoot! masih lagi berada di kedudukan tengah atas yang menunjukkan pelajar masih menilai aplikasi Kahoot! penting untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan mengambil kira hasil analisis IPMA ini, pensyarah bahasa Arab perlu mengotimumkan penggunaan aplikasi

Kahoot! dalam kelas pembelajaran dan menggunakan kemudahan yang tersedia dalam aplikasi ini sebaik mungkin.

JADUAL 6. Hasil Analisis IPMA

Konstruk	Kepentingan (Kesan Keseluruhan)	Pencapaian (Nilai Index)
JK	0.264	69.499
JMG	0.503	73.843

JK: Jangkaan Kebergunaan, JMG: Jangkaan Mudah Guna



JK: Jangkaan Kebergunaan, JMG: Jangkaan Mudah Guna

RAJAH 4. Hasil Analisis IPMA

## PERBINCANGAN

Kajian ini dilakukan untuk melihat pengaruh jangkaan kebergunaan dan jangkaan mudah guna terhadap niat untuk mengguna aplikasi Kahoot! dalam kalangan pelajar di UiTM Cawangan Kelantan. Selain itu, pengaruh jangkaan mudah guna terhadap jangkaan kebergunaan juga akan dilihat. Dapatan kajian menyokong kesemua hipotesis kajian. Jangkaan kebergunaan dan jangkaan mudah guna mempengaruhi niat untuk mengguna aplikasi Kahoot! dengan penyumbang utamanya adalah jangkaan mudah guna. Jangkaan mudah guna juga didapati mempengaruhi jangkaan kebergunaan seperti yang telah di buktikan oleh model TAM. Dengan kata lain, kesemua hipotesis disokong sepenuhnya.

Dalam kajian ini, kesemua faktor ini dilihat secara bersama mempengaruhi niat seseorang. Kesemua faktor menerangkan sebanyak 42.3% daripada varians niat untuk mengguna aplikasi Kahoot! dalam kalangan pelajar di UiTM Cawangan Kelantan. Walaupun demikian, kekuatan hubungan adalah berbeza.

### Jangkaan Mudah Guna

Jangkaan mudah guna didapati memberikan sumbangan yang paling besar terhadap niat untuk mengguna aplikasi Kahoot! berbanding dengan faktor jangkaan kebergunaan walaupun saiz kekuatan kesan kedua-duanya adalah rendah. Dapatan kajian ini selari

dengan kajian sebelum ini yang melihat hubungan jangkaan mudah guna dengan niat penggunaan aplikasi Kahoot! (Rafidah et al., 2018; Sabrina et al., 2018; Plum & LaRosa, 2017). Kajian Rafidah et al. (2018) mendapati faktor jangkaan mudah guna merupakan faktor utama yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Kahoot! dalam kalangan pelajar politeknik Muadzam Shah, Pahang. Oleh yang demikian, dapatan kajian ini membuktikan faktor mudah guna merupakan pendorong utama terhadap kesediaan pelajar untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di UiTM Cawangan Kelantan.

### **Jangkaan Kebergunaan**

Jangkaan kebergunaan merupakan faktor kedua penting yang mempengaruhi niat untuk mengguna aplikasi Kahoot! dalam kalangan pelajar di UiTM Cawangan Kelantan. Dapatan kajian ini juga selari dengan kajian sebelum ini yang memperlihatkan faktor jangkaan kebergunaan merupakan faktor kedua penting dalam mempengaruhi penggunaan sistem dalam pelbagai aspek (Sabrina et al., 2018; Wang, 2015; Norazah et al., 2012; Chuah et al., 2016; Hsu et al., 2017; Wambaa et al., 2017). Melalui kajian ini, pelajar menjangkakan bahawa aplikasi Kahoot! penting dan berguna dalam memudahkan proses pembelajaran bahasa Arab yang seterusnya mendorong mereka untuk menggunakan aplikasi ini pada masa akan datang.

### **Pengaruh Jangkaan Mudah Guna Terhadap Jangkaan Kebergunaan**

Jangkaan mudah guna juga mempengaruhi jangkaan kebergunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab. Dapatan kajian selari dengan apa yang dicadangkan oleh Model Penerimaan Teknologi (TAM) (Bagozzi et al., 1992; Davis et al., 1989) juga menunjukkan jangkaan mudah guna mempengaruhi secara langsung jangkaan kebergunaan sesuatu teknologi. Dalam kajian ini, faktor kesenangan menggunakan aplikasi Kahoot! dilihat menjadi pendorong utama responden untuk menilai kebergunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Interaksi dengan laman permainan Kahoot! yang tidak memerlukan daya pemikiran yang tinggi meningkatkan kelancaran proses menyiapkan tugas bahasa Arab dan memudahkan proses mempelajari kandungan kursus bahasa Arab.

### **Analisis Kepentingan-Pencapaian Faktor (*Importance-Performance Map Analysis – IPMA*)**

Kajian ini juga menyediakan maklumat yang bernilai melalui analisis IPMA. Ia membantu pensyarah untuk mengenalpasti faktor yang mempengaruhi niat pelajar untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab Komunikasi. Di antara faktor jangkaan senang guna dan jangkaan kebergunaan, pensyarah dapat mengenalpasti faktor jangkaan mudah guna sebagai faktor terpenting disebabkan kedudukannya pada kedudukan paling kanan atas dalam kotak analisis IPMA (Rajah 4). Walaupun faktor jangkaan kebergunaan tidak sepenting faktor jangkaan mudah guna, kedudukannya yang masih lagi dalam kotak analisis IPMA menunjukkan ia masih lagi merupakan faktor yang penting dalam meramal faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab. Justeru, dapatan analisis ini membolehkan pensyarah bahasa Arab mengatur strategi untuk meyakinkan pelajar terhadap kepentingan penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran mereka.

## KESIMPULAN

Kajian ini memberikan sumbangan yang bermakna daripada beberapa sudut. Faktor jangkaan mudah guna disahkan mempengaruhi jangkaan kebergunaan aplikasi Kahoot! dan kedua-duanya secara bersama mempengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di UiTM Cawangan Kelantan. Apa yang menarik, sumbangan yang lebih besar jangkaan mudah guna terhadap niat menggunakan aplikasi Kahoot! berbanding dengan jangkaan kebergunaan mungkin disumbangkan oleh profil responden yang rata-ratanya terdiri daripada generasi Y yang membesar seiring dengan perkembangan teknologi terkini. Dengan itu, dijangkakan bahawa faktor ini penting bagi mereka dan menjadi asas kepada mereka untuk menilai berguna atau tidak sesuatu aplikasi untuk digunakan. Selain itu, sumbangan kajian ini adalah pada penggunaan analisis SEM menggunakan perisian PLS yang dapat memberikan hasil analisis yang jelas dan tepat dan jangkaan faktor paling penting melalui analisis IPMA yang terdapat perisian SmartPLS 3.2.6.

## RUJUKAN

- Adams, D. A., Nelson, R. R., & Todd, P. A. (1992). Perceived Usefulness, Ease of Use, and Usage of Information Technology: A Replication. *MIS Quarterly*, 16(2), 227-247.
- Ajzen, I. (2002). Perceived behavioral control, self-efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 32, 665 – 683.
- Ajzen, I., & Driver, B. L. (1992). Application of the theory of planned behaviour in leisure choice. *Journal of Leisure Research*, 24(3), 207–224.
- Ajzen, I., Madden, T.J. (1986), Prediction of goal directed behaviour: Attitudes, intentions, and perceived behavioural control. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22, 453-474
- Azman Che Mat, Azarudin Awang, Ahmad Zulfadhli Nokman, Nor Shaifura Musilehat, Ahmad Fakrulazizi Abu Bakar, Muhammad Saiful Anuar Yusoff. (2019). Investigating Attitude Towards Role Play And Its Subjective Value In Predicting Arabic Language Proficiency Among UITM Students. *International Journal of Education and Practice*. 7 (4), pp 334-346. DOI: 10.18488/journal.61.2019.74.334.346
- Bagozzi, R. P., Davis, F. D., Warshaw, P. R. (1992). Development and test of a theory of technological learning and usage. *Human Relations*, 45(7), 660-686.
- Chin, W.W. (1998). Issues and opinion on structural equation modeling. *MIS Quarterly*, 22(1), 7-16.
- Chuah, S. H.-W, Rauschnabel, P. A., Krey, N., Nguyen, B., Ramayah, T., & Lade, S. (2016). Wearable technologies: the role of usefulness and visibility in smartwatch adoption. *Computers in Human Behavior*, 65, 276–284.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.)*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates, NJ.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *MIS Quarterly* 13(3), 319–340.
- Deighton, L. C. (1971). *The Encyclopedia of education*. New York: Macmillan.
- Elteгани, N., & Butgereit, L. (2016). Attributes of students engagement in fundamental programming learning. In *Institute of Electrical and Electronics Engineers (Ed.), 2015 International Conference on Computing, Control, Networking, Electronics and Embedded Systems Engineering (ICCNEEE 2015)*, (pp. 101–106). Red Hook,

- NY: Curran Associates, Inc Khartoum, Sudan, 7 - 9 September 2015.:Khartoum, Sudan.
- Faizatul Hafilah Abdul Halim & Nor Syahilia Aris. (2017). Persepsi Pelajar Terhadap Pembelajaran Teradun (Blended Learning). 53-62.
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A.G. (2009). Statistical power analyses using G\*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods*, 41, 1149-1160.
- Fishbein, M., Ajzen, I. (1975), *Belief, Attitude, Intention and Behaviour: An Introduction to Theory and Research*. Reading: Addison-Wesley.
- Fornell, C. G., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39–50.
- Gefen, D., Rigdon, E. E., & Straub, D. (2011). An Update and Extension to SEM Guidelines for Administrative and Social Science Research. *MIS Quarterly*, 35(2), iii-A7.
- Gold, A. H., Malhotra, A., & Segars, A. H. (2001). Knowledge management: an organizational capabilities perspective. *Journal of Management Information Systems*, 18(1), 185–214.
- Hair, J., Hollingsworth, C.L., Randolph, A.B., & Chong,A. (2017). An updated and expanded assessment of PLS-SEM in information systems researc. *Industrial Management & Data Systems*, 117(3), 442-458.
- Hair, J.F., Hult, T.M., Ringle, C.M., Sarstedt, M. (2014). *A Primer on Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Handelsman, M. M., Briggs, W. L., Sullivan, N., & Towler, A. (2005). A measure of college student course engagement. *The Journal of Educational Research*, 98(3), 184–192.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers and Education*, 80, 152–161.
- Henseler, J., Ringle, C.M., Sarstedt, M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 43(1), 115-135.
- Hong, J-C., Lin, P-H., & Hsieh, P-C. (2017). The effect of consumer innovativeness on perceived value and continuance intention to use smartwatch. *Computers in Human Behavior*, 67, 264-272
- Hsu, C-L, Lin, Y-H., Chen, M-C., Chang, K-C., & Hsieh, A-Y. (2017). Investigating the determinants of e-book adoption. *Program*. 51(1), DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/PROG-04-2014-0022>
- Ismail MA-A, Mohammad JA-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool For Formative Assessment In Medical Education. *Education In Medicine Journal*. 9(2),19–26.
- Kline, R.B. (2011). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. New York: Guilford Press.
- Kock, N., Lynn, G.S. (2012). Lateral Collinearity and Misleading Results in Variance-Based SEM: An Illustration and Recommendations. *Journals of the Association for Information Systems*, 13(7), 546-580.
- Malhotra, N.K. (2002). *Basic Marketing Research: Applications to Contemporary*. New Jersey: Prentice Hall International.

- Martilla, J.A. and James, J.C. (1977), "Importance-performance analysis", *The Journal of Marketing*, Vol. 41 No. 1, pp. 77-79.
- Muthu, P. P., Ramayah, T., Alzahrani, A. I., Alfarraj, O., & Alalwan, N. (2016). E-Government service delivery by a local government agency: the case of E-Licensing. *Telematics and Informatics*, 33(4), 925–935.
- Norazah M. S., Ramayah, T., & Ly, K. K. (2012). Empirical Investigation on Factors Influencing the Behavioral Intention to Use Facebook. *Universal Access in the Information Society Journal*, 11(2), 223-231.
- Nulty, D.D. (2008), The adequacy of response rate to online and paper survey: What can be done? *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 33(3), 301-314.
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory*. New York, NY: McGraw Hill.
- Premanand. E. M. (2014). Gamification In The Classroom. *International Journal Of Innovative Research In Computer Science & Technology (IJIRCST)*, 2(5), 52-55.
- Radner, R., & Rothschild, M. (1975). On the allocation of effort. *Journal of Economic Theory*, 10, 358-376.
- Rafferty, A. E., Jimmieson, N. L., & Armenakis, A. A. (2013). Change Readiness: A Multilevel Review. *Journal of Management*, 39(1), 110-135.
- Sherlock A. Licorisha, J. L. (2017). "Go Kahoot!" *Enriching Classroom Engagement, Motivation And Learning Experience With Games*. Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education., 755-764.
- Viswanath, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Wambaa, S. F., Bhattacharya, M., Trinchera, L., & Ngai, E. W. T. (2017). (2017). Role of intrinsic and extrinsic factors in user social media acceptance within workspace: Assessing unobserved heterogeneity. *International Journal of Information Management*, 37, 1–13.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227
- Whitton N. (2011). Game Engagement Theory And Adult Learning. *Simulation & Gaming*. 42(5):596–609.
- Yusoff, Muhammad Saiful Anuar. (2017). Sumbangan Faktor Motivasi, Metakognitif Dan Penguasaan Bahasa Arab Terhadap Kefahaman Bacaan Teks Subjek Sastera Arab STAM Di Kelantan. Tesis PhD. Universiti Malaysia Terengganu.
- Yusoff, M., Che Hassan, N., Mohammad Nor, N., & Yusof, N. (2018). Pengaruh Sikap Dan Nilai Islam Terhadap Niat Untuk Menghadiri Program Bahasa Inggeris Di Masjid. *E-Academia Journal*, 7(1). Retrieved from <http://gids.mohe.gov.my/index.php/JeA/article/view/3925>

## Penulis

Dr. Muhammad Saiful Anuar Yusoff merupakan Pensyarah Kanan bahasa Arab di Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Cawangan Kelantan. Kepakaran beliau adalah psikologi pendidikan, motivasi, metakognisi, kefahaman bacaan, pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab, pengukuran dan penilaian dalam pendidikan, SEM (PLS & AMOS) dan sastera serta retorika Arab.

Dr. Shahrizal Mahpol merupakan Pensyarah Kanan bahasa Arab di Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Cawangan Kelantan. Kepakaran beliau adalah bidang Tasawuf, Pengajian Islam, Nahu Arab, pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

Muhammad Luqman Ibnul Hakim Bin Mohd Sa'ad merupakan Pensyarah bahasa Arab di Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Cawangan Kelantan. Berpengalaman mengajar pelajar diploma dan ijazah lebih daripada lima tahun di UiTM Kelantan. Manakala minat penyelidikan berkisar kepada bidang terjemahan dan leksikologi.