



**INTERNATIONAL JOURNAL OF
MODERN EDUCATION
(IJMOE)**

www.gaexcellence.com/ijmoe



**KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENERIMAAN PELAJAR
TERHADAP APLIKASI E-AQIDAH DALAM
PEMBELAJARAN AKIDAH: SATU KAJIAN DI SEKOLAH
MENENGAH KEBANGSAAN DI KUALA NERUS**

*THE EFFECTIVENESS AND STUDENTS ACCEPTANCE OF THE E-
AQIDAH APPLICATION IN AQIDAH LEARNING: A STUDY AT A
NATIONAL SECONDARY SCHOOL IN KUALA NERUS*

Nur Alya Amani Zainudin^{1*}, W Omar Ali Saifuddin Wan Ismail², Nur Nafizah Absarina Mohd Nazeri³, Nurul Hanim Azhar⁴, Fatin Syahirah Hasbullah⁵, Siti Nor Nabilah Azman⁶, Siti Nur Bahyah Noor Ikram⁷, Reneisha Savira Adna⁸

¹Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 alyaamanizainudin4@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0007-0705-7738>

²Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 woasaifuddin@unisza.edu.my

 <https://orcid.org/0000-0002-8605-6448>

³Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 nurnafizah882@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0003-5862-6364>

⁴Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 hanimazhar03@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0003-0955-6785>

⁵Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 fatinsyahirah196@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0002-5698-2229>

⁶Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 azman.nabilah00@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0009-2142-3022>

⁷Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA), Malaysia

 nurbahyah571@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0002-1663-5302>

⁸Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

 reneishaas@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0001-2551-9138>

*Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 04.02.2025

Revised date: 22.02.2026

Accepted date: 05.03.2026

Published date: 29.03.2026

To cite this document:

Zainudin, N. A. A., Wan Ismail, W. O. A. S., Nazeri, N. A. A. M., Azhar, N. H., Hasbullah, F. A. S., Azman, S. N. N., Noor Ikram, S. N. B., & Adna, R. S. (2026). Kajian Keberkesanan Dan Penerimaan Pelajar Terhadap Aplikasi E-Aqidah Dalam Pembelajaran Akidah: Satu Kajian Di Sekolah Menengah Kebangsaan Di Kuala Nerus. *International Journal of Modern Education*, 8(29), 1063-1079.

Abstrak:

Dalam era pendidikan abad ke-21, integrasi teknologi digital semakin menjadi keperluan dalam mengukuhkan keberkesanan proses pembelajaran di sekolah. Walau bagaimanapun, penguasaan konsep akidah dalam kalangan pelajar masih menghadapi cabaran kerana pendekatan pengajaran tradisional kurang berupaya menarik minat dan mengekalkan tumpuan pelajar. Kajian ini dijalankan untuk menguji keberkesanan penggunaan aplikasi E-Aqidah terhadap pemahaman pelajar mengenai topik-topik dalam domain Akidah Tingkatan Satu di bawah mata pelajaran Pendidikan Islam. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuantitatif melibatkan 136 orang pelajar Tingkatan Satu di Sekolah Menengah Kebangsaan di daerah Kuala Nerus melalui soal selidik yang terdiri daripada dua bahagian. Bahagian A menilai pemahaman pelajar terhadap empat subtopik Akidah Tingkatan Satu melalui ujian pra dan pasca, manakala bahagian B mengumpulkan data mengenai minat pelajar dalam menggunakan aplikasi E-Aqidah menggunakan skala Likert empat kategori. Dapatan kajian menunjukkan peningkatan signifikan merentasi semua item ujian, dengan peningkatan antara 45.57% hingga 145% selepas penggunaan aplikasi. Peningkatan skor ini melibatkan soalan fakta asas dan juga konsep abstrak seperti fitrah dan tauhid, sekali gus menunjukkan keberkesanan aplikasi dalam menyokong pelajar berbeza tahap penguasaan. Item yang mendapat markah rendah dalam ujian pra turut mencatat peningkatan ketara dalam ujian pasca, manakala pola peningkatan konsisten merentasi beberapa subtopik mengukuhkan bukti bahawa pendekatan digital interaktif dapat memantapkan penguasaan akidah. Maklum balas Bahagian B turut menunjukkan majoriti pelajar berada pada tahap "setuju" dan "sangat setuju" terhadap keberkesanan aplikasi dari segi reka bentuk mesra pengguna, audio-visual dan aktiviti kuiz yang membantu tumpuan serta motivasi. Secara keseluruhannya, penggunaan aplikasi yang menampilkan ciri-ciri interaktif seperti audio-visual dan gamifikasi berupaya meningkatkan pemahaman serta dapat menggalakkan minat pelajar terhadap topik Akidah secara khusus dan terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam secara amnya.

DOI:10.35631/IJMOE.829062

Kata Kunci:

Aplikasi Digital, Pendidikan Abad Ke-21, Pembelajaran Berpusatkan Pelajar, Pendidikan Islam

Abstract:

In the era of 21st-century education, the integration of digital technology is increasingly becoming a necessity in strengthening the effectiveness of the learning process in schools. Nevertheless, the mastery of aqidah (creed) concepts among students still faces challenges as traditional teaching approaches are less capable of attracting interest and maintaining student focus. This study was conducted to test the effectiveness of using the E-Aqidah application on students' comprehension of topics within the Form One Akidah domain under the subject of Islamic Education. This study employs a quantitative design involving 136 Form One students at national secondary schools in the Kuala Nerus district through a questionnaire consisting of two parts. Part A assesses student comprehension of four Form One Akidah subtopics through a pre-test and post-test, while Part B collects data on

student interest in using the E-Aqidah application using a four-category Likert scale. The study findings indicate a significant increase across all test items, with improvements ranging from 45.57% to 145% after using the application. This increase in scores involves basic factual questions as well as abstract concepts such as innate nature (fitrah) and monotheism (tauhid), thus demonstrating the application's effectiveness in supporting students with different levels of proficiency. Items that received low marks in the pre-test also recorded a significant increase in the post-test, while a consistent pattern of improvement across several subtopics reinforces the evidence that an interactive digital approach can strengthen the mastery of faith (aqidah).

Feedback from Part B also showed that the majority of students were at the "agree" and "strongly agree" levels regarding the application's effectiveness in terms of user-friendly design, audio-visuals, and quiz activities that aid focus and motivation. Overall, the use of applications featuring interactive characteristics such as audio-visual and gamification can increase comprehension while simultaneously encouraging students' interest towards the topic of Aqidah specifically, and towards the subject of Islamic Education generally.

Keywords:

21st- Century Education, Digital Application, Islamic Education, Student-Centered Learning



© The authors (2026). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. For commercial re-use, please contact ijmoe@gaexcellence.com.

Pengenalan

Bidang Akidah merupakan komponen asas dalam mata pelajaran Pendidikan Islam yang berperanan membentuk kefahaman keimanan, pemikiran dan sahsiah pelajar sejak peringkat awal sekolah menengah. Penguasaan akidah yang mantap penting bagi memastikan pelajar bukan sekadar mengetahui fakta malah mampu memahami dan menghayati konsep keimanan dalam kehidupan seharian. Namun, kajian terdahulu menunjukkan bahawa penguasaan akidah dalam kalangan pelajar sekolah menengah masih berada pada tahap sederhana dengan kecenderungan pelajar menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam (Mas'od et al., 2024; Zainuddin et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan semasa, pendekatan pengajaran tradisional yang berpusatkan guru dan kurang interaktif didapati kurang berkesan dalam membantu pelajar memahami konsep abstrak dalam akidah. Hambali et al. (2022) menegaskan bahawa pengintegrasian teknologi dalam Pendidikan Islam perlu diperkasakan bagi meningkatkan penglibatan dan kefahaman pelajar. Seiring dengan itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen audio, visual dan interaksi aktif telah dikenal pasti sebagai pendekatan yang berpotensi meningkatkan keberkesanan pembelajaran (Trimansyah, 2021; Bitu et al., 2024).

Selain itu, faktor minat pelajar turut mempengaruhi keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Baham et al. (2022), minat pelajar mempunyai hubungan yang signifikan dengan strategi pengajaran yang digunakan, khususnya strategi yang melibatkan penglibatan aktif pelajar. Elemen gamifikasi dan pembelajaran interaktif berasaskan teknologi

mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik serta membantu pelajar memahami kandungan dengan lebih bermakna (Zulfikri et al., 2023; Mulyati et al., 2021).

Dalam pembelajaran Akidah yang melibatkan dalil al-Qur'an dan konsep ketuhanan, penggunaan media audio dan audio-visual didapati dapat membantu pelajar memahami konteks ayat serta mengukuhkan daya ingatan mereka (Azzahra et al., 2025; Raudatussolihah, 2022; Kaimin et al., 2016). Di samping itu, pembelajaran sendiri yang fleksibel dan mengikut tempo pelajar (self-paced learning) turut menyokong kefahaman yang lebih mendalam, terutamanya melalui penggunaan aplikasi digital yang mudah diakses dan menyediakan nota ringkas serta aktiviti interaktif (Heng, 2018; Salame et al., 2024).

Sehubungan itu, pembangunan aplikasi E-Aqidah sebagai medium pembelajaran digital interaktif dilihat selari dengan keperluan pedagogi abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berpusatkan pelajar. Penggunaan aplikasi pembelajaran yang fleksibel juga membolehkan pelajar melakukan ulang kaji secara sendiri tanpa terikat dengan masa dan tempat tertentu (Abidin et al., 2023 seperti dipetik dalam Arigiyati et al., 2021; Mohamad, 2020). Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk menilai keberkesanan dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi E-Aqidah dalam pembelajaran Akidah.

Walaupun pelbagai inisiatif telah dilaksanakan untuk meningkatkan kualiti pengajaran Pendidikan Islam, tahap kefahaman pelajar terhadap topik Akidah masih menunjukkan jurang yang ketara. Kebiasaannya terdapat masalah dalam memahami konsep abstrak, dalil naqli dan kaitannya dengan penghayatan akhlak dalam kehidupan seharian (Zainuddin, 2023; Mas'od et al., 2024). Pendekatan pengajaran konvensional yang berpusatkan guru dan kurang interaktif menyebabkan pelajar lebih cenderung menghafal tanpa memahami secara mendalam sekali gus menurunkan motivasi dan minat mereka terhadap subjek tersebut (Hambali et al., 2022). Tambahan pula, penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran Akidah masih kurang dinilai secara empirikal dari segi keberkesanan terhadap kefahaman pelajar serta tahap penerimaan mereka, hakikatnya media pembelajaran interaktif dan berasaskan teknologi ini berpotensi meningkatkan penglibatan, pemahaman dan minat pelajar (Hambali et., 2022; Zainuddin, 2023). Oleh itu, sebuah kajian menjadi satu keperluan bagi menilai sejauh mana aplikasi E-Aqidah mampu menjadi medium pembelajaran yang berkesan, meningkatkan kefahaman, penglibatan dan penerimaan pelajar secara lebih bermakna selaras dengan objektif kajian ini. Sehubungan itu, satu aplikasi interaktif telah dibangunkan khusus untuk bab Akidah Tingkatan Satu. Aplikasi ini boleh diakses melalui link secara mudah dan menyediakan pelbagai bahan pembelajaran yang menyeluruh, termasuk nota ringkas untuk rujukan cepat, nota lengkap yang padat bagi pemahaman mendalam serta pelbagai jenis latihan interaktif dan kuiz. Pembangunan aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi pelajar, memudahkan pemahaman konsep akidah secara menyeluruh dan menyokong pembelajaran sendiri di luar waktu kelas, sejajar dengan pedagogi abad ke-21 dan keperluan pembelajaran generasi digital. Aplikasi ini diharapkan dapat menutup jurang antara kaedah tradisional dan keperluan pembelajaran masa kini serta membantu pelajar mengaplikasikan konsep akidah dalam kehidupan seharian secara lebih efektif.

Objektif utama kajian ini adalah seperti berikut: i. Membangunkan aplikasi interaktif E-Aqidah bagi menyokong pembelajaran Akidah secara berpusatkan pelajar; ii. Menilai keberkesanan aplikasi E-Aqidah dalam meningkatkan kemahiran pelajar dalam pembacaan dan pengecaman tulisan Jawi serta kefahaman terhadap konsep asas Akidah; iii. Mengenal pasti cabaran utama yang dihadapi pelajar termasuk hafalan tanpa pemahaman mendalam, motivasi rendah dan

keterbatasan kaedah pengajaran tradisional yang kurang interaktif; iv. Menilai potensi aplikasi dalam meningkatkan minat dan penglibatan pelajar; serta v. Membangunkan aplikasi mengikut prinsip reka bentuk pedagogi digital kontemporari dengan penggunaan nota ringkas, latihan interaktif, audio untuk pelajar auditori dan video animasi untuk pelajar visual selaras dengan literatur semasa (Hambali et al., 2022).

Kajian Literatur

Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahawa penguasaan akidah dalam kalangan pelajar sekolah menengah masih berada pada tahap sederhana dengan kecenderungan pelajar menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam (Mas'od et al., 2024; Zainuddin et al., 2023). Pendekatan pengajaran konvensional yang berpusatkan guru dan kurang interaktif menyebabkan pelajar lebih cenderung menghafal tanpa memahami secara mendalam, sekali gus menurunkan motivasi dan minat mereka terhadap subjek tersebut (Hambali et al., 2022). Oleh itu, Hambali et al. (2022) menegaskan bahawa pengintegrasian teknologi dalam Pendidikan Islam perlu diperkasakan bagi meningkatkan penglibatan dan kefahaman pelajar.

Seiring dengan itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen audio, visual dan interaksi aktif telah dikenal pasti sebagai pendekatan yang berpotensi meningkatkan keberkesanan pembelajaran (Trimansyah, 2021; Bitu et al., 2024). Elemen gamifikasi dan pembelajaran interaktif berasaskan teknologi mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik serta membantu pelajar memahami kandungan dengan lebih bermakna (Zulfikri et al., 2023; Mulyati et al., 2021). Dalam pembelajaran Akidah yang melibatkan dalil al-Qur'an dan konsep ketuhanan, penggunaan media audio dan audio-visual didapati sangat membantu pelajar dalam memahami konteks ayat serta mengukuhkan daya ingatan mereka (Azzahra et al., 2025; Raudatussolihah, 2022; Kaimin et al., 2016).

Selain itu, pembelajaran sendiri yang fleksibel dan mengikut tempo pelajar (self-paced learning) turut menyokong kefahaman yang lebih mendalam, terutamanya melalui penggunaan aplikasi digital yang mudah diakses dan menyediakan nota ringkas serta aktiviti interaktif (Heng, 2018; Salame et al., 2024). Walau bagaimanapun, penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran Akidah masih kurang dinilai secara empirikal dari segi keberkesanan terhadap kefahaman pelajar serta tahap penerimaan mereka. Kelompangan kajian ini menuntut kepada satu penilaian yang komprehensif terhadap media pembelajaran interaktif dalam ekosistem Pendidikan Islam.

Metadologi Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kuantitatif dengan pendekatan soal selidik bagi menilai keberkesanan penggunaan aplikasi E-Aqidah dalam membantu pemahaman pelajar terhadap topik Akidah Tingkatan Satu. Reka bentuk kajian ini dipilih kerana sesuai untuk mengumpul data secara sistematik berkaitan tahap kefahaman dan minat pelajar melalui respons berpandukan skor dan skala yang ditetapkan.

Jumlah populasi pelajar Tingkatan Satu di Sekolah Menengah Kebangsaan di daerah Kuala Nerus yang terpilih adalah seramai 210 orang. Menurut Krejcie et al. (1970), sampel kajian bagi populasi 210 orang adalah seramai 136 orang. Oleh itu, pengkaji telah memilih 136 orang responden daripada sejumlah populasi tersebut yang terdiri daripada 84 orang pelajar perempuan dan 52 orang pelajar lelaki sebagai sampel kajian.

Instrumen kajian yang digunakan ialah borang soal selidik yang mengandungi dua bahagian utama dengan keseluruhan 10 soalan. Bahagian A berfungsi sebagai instrumen ujian pra dan pasca intervensi yang berbentuk ujian kefahaman terhadap topik Akidah Tingkatan Satu, merangkumi empat subtopik utama iaitu Islam sebagai agama fitrah, asas akidah Islam, beriman kepada Allah, serta nama-nama Allah al-Khaliq dan al-Musawwir. Penggunaan instrumen berasaskan kandungan kurikulum ini adalah selaras dengan pandangan Arsaythamby Veloo (2011) yang menyatakan bahawa pengukuran penguasaan pelajar perlu menggunakan alat ukur yang menepati kandungan kursus.

Bahagian B pula terdiri daripada tiga soalan bagi mendapatkan data berkaitan minat dan kecenderungan pelajar terhadap penggunaan aplikasi E-Aqidah, khususnya dalam memahami tajuk-tajuk di bawah bidang Akidah Tingkatan Satu. Hal ini bertepatan dengan pandangan Ahmad Jafri Baham et al. (2022) yang menyatakan bahawa minat pelajar mempunyai hubungan dengan strategi pengajaran dan pembelajaran dalam memberi kesan terhadap keberkesanan pembelajaran. Soalan-soalan dalam Bahagian B menggunakan skala Likert empat mata iaitu (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) tidak setuju dan (1) sangat tidak setuju.

Borang soal selidik Bahagian A diberikan sebanyak dua kali, iaitu sebelum dan selepas penggunaan aplikasi E-Aqidah. Skor yang diperoleh daripada kedua-dua ujian ini direkodkan dan dibandingkan bagi menilai tahap peningkatan kefahaman pelajar selepas intervensi. Bagi Bahagian B pula, soal selidik hanya dijawab oleh pelajar selepas penggunaan aplikasi E-Aqidah bagi menilai persepsi serta minat pelajar terhadap penggunaan aplikasi tersebut.

Keputusan dan Perbincangan

Bahagian A: Ujian Pra dan Pasca

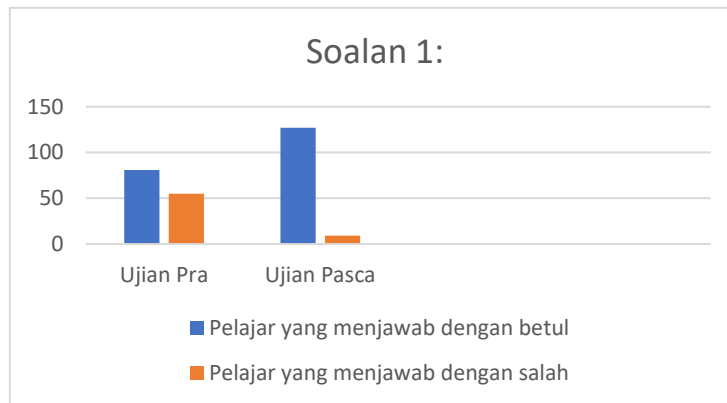
Berdasarkan borang soal selidik bahagian A, terdapat 7 soalan berbentuk aneka pilihan jawapan yang terdiri daripada pilihan jawapan A, B, C dan D. Soalan yang dikemukakan diambil daripada kandungan-kandungan dalam bidang Akidah Tingkatan Satu iaitu subtopik Islam sebagai agama fitrah, asas akidah Islam, beriman kepada Allah, dan nama-nama Allah Al-Khaliq dan al-Musawwir.

Merujuk kepada Jadual 1, berikut merupakan instrumen kajian berbentuk soalan yang digunakan dalam borang soal selidik untuk mengukur tahap kefahaman pelajar sebelum dan selepas penggunaan aplikasi E-Aqidah.

Jadual 1: Borang Soal Selidik Bahagian A

Bil	Item
1.	Apakah maksud Islam sebagai agama fitrah?
2.	Akidah dari segi istilah ialah
3.	Berdasarkan surah ar-Rum ayat 30, manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan...
4.	Apakah bukti bahawa Islam merupakan agama fitrah?
5.	Dalil naqli beriman kepada Allah yang maha mencipta dan memiliki alam ini sepenuhnya
6.	Asas iman seseorang ialah

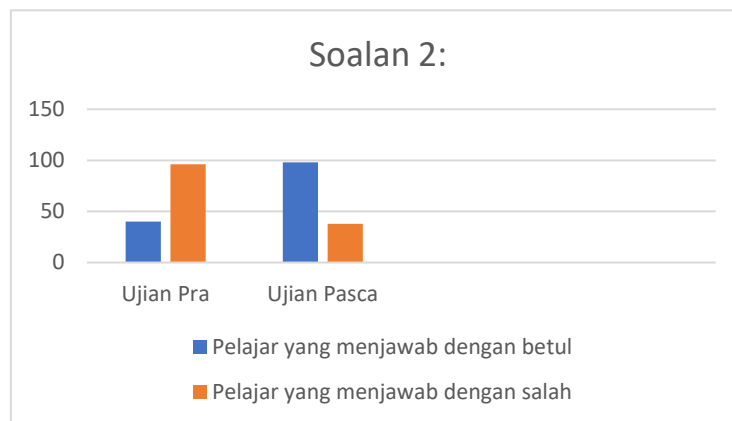
7. Allah Maha Mencipta makhluk dengan pelbagai rupa dan identiti yang tersendiri tanpa berpandukan sebarang contoh sebelumnya. Perkara ini perujuk kepada nama Allah yang mana?



Rajah 1: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 1

Berpandukan rajah 1 bagi soalan “Apakah maksud Islam sebagai agama fitrah?” didapati bahawa daripada 136 orang responden, 81 orang pelajar dapat menjawab soalan 1 dengan betul manakala 55 orang yang lain menjawab dengan salah pada ujian pra. Peningkatan sebanyak 56.8% telah berlaku setelah penggunaan aplikasi E-Aqidah apabila pelajar yang menjawab soalan 1 dengan betul telah meningkat kepada 127 orang manakala yang salah hanya 9 orang sahaja.

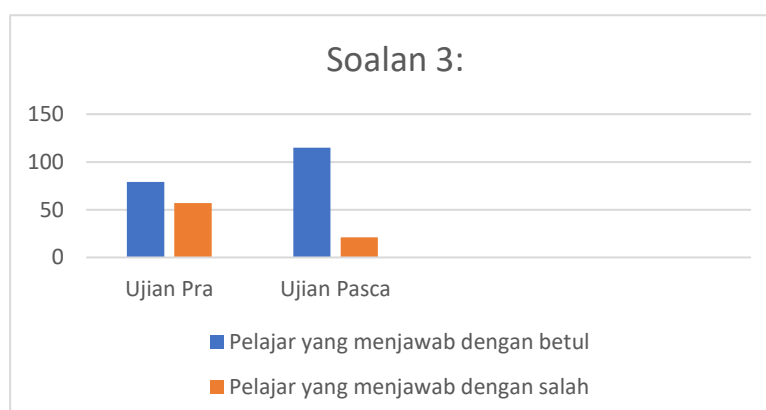
Peningkatan yang berlaku ini adalah berfaktor daripada penggunaan media pembelajaran interaktif yang terdapat di dalam aplikasi E-Aqidah. Media pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan bahan dengan berbagai media seperti video rakaman dengan pengendalian komputer kepada pelajar yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan hasil keberkesanan (Trimansyah, 2021). Melalui pembelajaran yang interaktif, pelajar akan lebih menunjukkan minat terhadap pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dalam memahami topik-topik. Melalui keterlibatan diri dan motivasi yang tinggi, pelajar cenderung untuk menjadi lebih aktif dalam proses belajar yang seterusnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran mereka (Yuliana Sesi Bitu et al., 2024). Ini membuktikan bahawa aplikasi ini telah berjaya meningkatkan kefahaman pelajar pada soalan.



Rajah 2: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 2

Rajah 2 merupakan graf bagi soalan “Akidah dari segi istilah ialah” menunjukkan 40 orang pelajar menjawab soalan 2 dengan betul dan 96 orang menjawab dengan jawapan yang salah ketika ujian pra dijalankan. Keputusan ujian pasca pula menunjukkan seramai 98 orang pelajar menjawab soalan dengan betul dan 38 orang pelajar telah menjawab jawapan yang salah. Ini telah mencatatkan peratusan kenaikan sebanyak 145%.

Hal ini menunjukkan bahawa soalan 2 mencatatkan peningkatan yang paling tinggi di antara kesemua soalan yang lain. Peningkatan yang signifikan ini dipercayai disebabkan oleh integrasi elemen gamifikasi dalam aplikasi, iaitu permainan interaktif yang menarik dan tidak membosankan. Perkara ini disokong oleh Zulfikri et al. (2022) yang menyatakan bahawa strategi belajar melalui bermain perlu disepadukan dengan penggunaan teknologi melalui pelbagai medium. Gamifikasi juga turut termasuk di dalam media pembelajaran interaktif sepertimana yang telah dibincangkan. Menurut Tri Mulyati et al. (2021), kelebihan dari pembelajaran interaktif adalah dapat menjadikan pelajar lebih bebas dalam mengungkapkan rasa ingin tahu dalam dirinya sehingga hasil belajar yang diperoleh jadi lebih bermakna. Justeru, faktor-faktor ini menjelaskan peningkatan tinggi yang dicatatkan pada soalan 2.

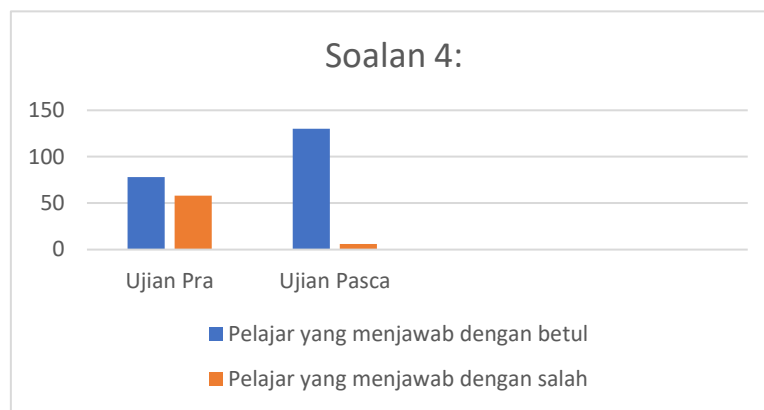


Rajah 3: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 3

Rajah 3 adalah mewakili soalan “Berdasarkan surah ar-Rum ayat 30, manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan...” telah mencatatkan 79 orang pelajar menjawab soalan 3 dengan betul pada ujian pra dan selebihnya menjawab jawapan yang salah. Setelah melaksanakan ujian

pasca, bilangan pelajar yang menjawab dengan betul meningkat kepada 115 orang dan menjadikan peratus kenaikan 45.57%.

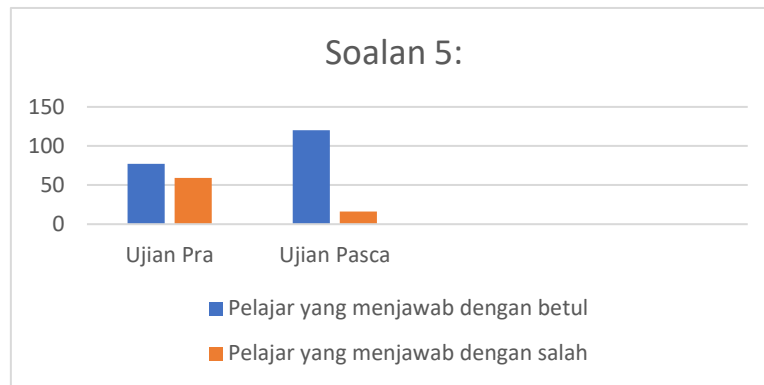
Soalan 3 melibatkan pemahaman pelajar terhadap konteks ayat al-Qur'an daripada surah ar-Rum ayat 30. Peningkatan ini dipercayai disebabkan oleh penyertaan unsur audio dalam aplikasi E-Aqidah. Menurut Azzahra et al. (2025), penggunaan media audio dalam pembelajaran membolehkan pelajar mendengar cerita atau arahan, sekali gus meningkatkan tahap pemahaman melalui pendengaran serta mengukuhkan ingatan mereka terhadap maklumat verbal. Semasa ujian pra, pelajar membaca sendiri soalan 3, manakala pada ujian pasca mereka mendengar audio bacaan ayat al-Qur'an daripada aplikasi. Oleh itu, unsur audio terbukti membantu pelajar memahami konteks ayat dan menjawab soalan dengan lebih tepat.



Rajah 4: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 4

Berdasarkan rajah 4 bagi soalan “Apakah bukti bahawa Islam merupakan agama fitrah?” seramai 78 orang menjawab soalan 4 dengan betul dan 58 orang menjawab dengan salah pada tahap awal. Ujian pasca mencatatkan peningkatan sebanyak 66.67%.

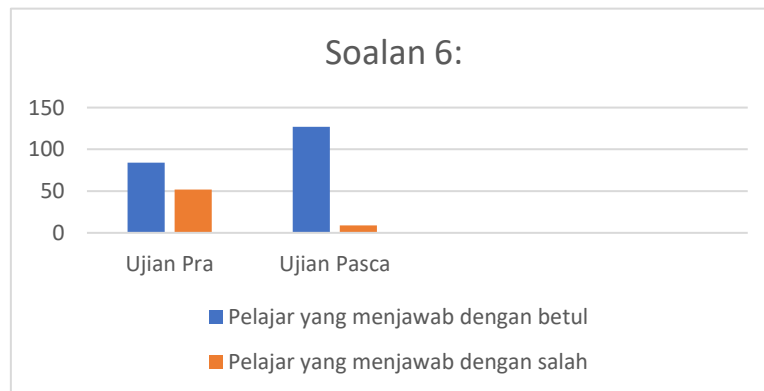
Selain mengetengahkan elemen audio semata-mata, aplikasi ini turut menggunakan elemen gabungan iaitu audio-visual. Pekara ini juga turut membantu kefahaman pelajar dalam memahami isi kandungan pembelajaran seterusnya dapat menjawab soalan dengan baik. Komunikasi dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini adalah dalam bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang menjurus kepada penglihatan mahupun pendengaran (Raudatussolihah, 2022). Menurut Siti Khadizah Kaimin et al. (2016), penggunaan audio visual dapat meningkatkan daya ingatan dan kemahiran murid. Media audio-visual diterapkan di dalam E-Aqidah melalui segmen penerangan ringkas setiap topik dan animasi ringkas. Dalam aplikasi E-Aqidah, media audio-visual diterapkan melalui segmen penerangan dan animasi ringkas setiap topik, yang menyokong kefahaman pelajar.



Rajah 5: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 5

Rajah 5 mewakili soalan “Dalil naqli beriman kepada Allah yang maha mencipta dan memiliki alam ini sepenuhnya adalah” memperlihatkan 77 orang pelajar berjaya menjawab soalan 5 dengan betul manakala 59 orang lagi menjawab salah pada ujian pra. Penggunaan aplikasi E-Aqidah dilihat mempengaruhi skor para pelajar apabila berlaku peningkatan sebanyak 55.84% daripada bilangan pelajar yang menjawab dengan betul pada ujian pra.

Soalan 5 juga berkaitan dengan pemahaman pelajar terhadap konteks ayat al-Qur’an seperti soalan 3. Peningkatan daripada hanya 77 orang sahaja yang menjawab dengan betul kepada 120 orang membuktikan bahawa kaedah audio menjadi perangsang yang amat baik untuk meningkatkan kefahaman dan daya ingatan pelajar terdapat ayat-ayat al-Qur’an. Oleh itu, kaedah audio terbukti menyokong pemahaman pelajar terhadap kandungan al-Qur’an secara lebih mendalam.

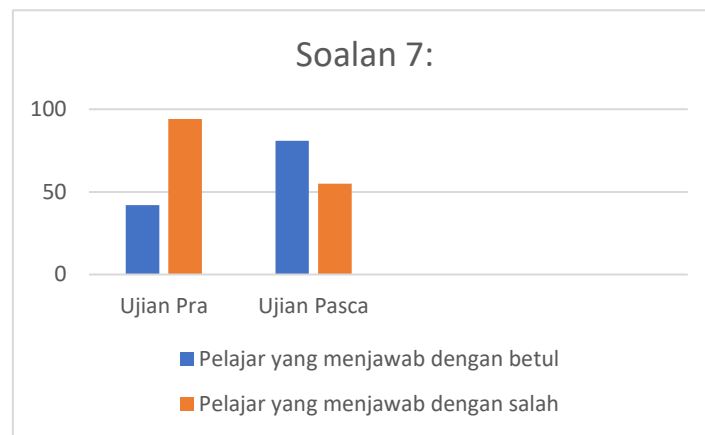


Rajah 6: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 6

Rajah 6 adalah soalan “Asas iman seseorang ialah” menunjukkan seramai 84 orang menjawab soalan 6 dengan betul sebelum penggunaan aplikasi E-Aqidah, manakala peratus meningkat kepada 51.19% apabila bilangan pelajar yang betul meningkat kepada 127 orang.

Selain faktor media pembelajaran interaktif, gamifikasi, audio dan audio-visual, peningkatan pada soalan 6 turut menjelaskan bagaimana pembelajaran berasaskan tempo pelajar dapat membantu pelajar dalam pembelajaran. Hal ini kerana, penggunaan aplikasi E-Aqidah adalah fleksibel dan mudah. Pelajar boleh menghentikan pembelajaran pada mana-mana bahagian

yang tidak difahami, kemudian menyambung semula selepas mereka jelas dengan kandungan tersebut. Keupayaan untuk mengulang sesi pembelajaran sebanyak yang diperlukan turut membantu mengukuhkan pemahaman secara lebih mendalam. “Self-paced learning” berupaya menyumbang kepada pengalaman belajar yang lebih bersifat peribadi dan sesuai dengan keperluan individu (Heng, 2018).



Rajah 7: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 7

Rajah 7 mewakili soalan “Allah Maha Mencipta makhluk dengan pelbagai rupa dan identiti yang tersendiri tanpa berpandukan sebarang contoh sebelumnya. Perkara ini perujuk kepada nama Allah yang mana?” memaparkan seramai 42 orang pelajar menjawab soalan 7 dengan betul, manakala 94 orang yang lain memilih jawapan yang salah pada ujian pra. Namun begitu, bilangan pelajar yang betul meningkat pada ujian pasca iaitu kepada 81 orang dan menjadikan peratus kenaikan sebanyak 92.86%.

Peningkatan peratus pelajar yang dapat menjawab dengan betul pada soalan 7 berfaktor daripada nota-nota padat dan mudah yang tersedia di dalam aplikasi E-Aqidah berbeza dengan buku teks yang memerlukan beberapa muka surat, aplikasi ini menyediakan nota padat yang merangkumi keseluruhan bab dalam satu paparan skrin sahaja. Oleh itu, pelajar dapat mengakses maklumat dengan lebih mudah dengan masa yang lebih singkat. Sebagaimana menurut Salame et al. (2024), nota ringkas dan padat membantu pelajar faham maklumat dengan lebih mudah dan ingat semula dengan lebih senang.

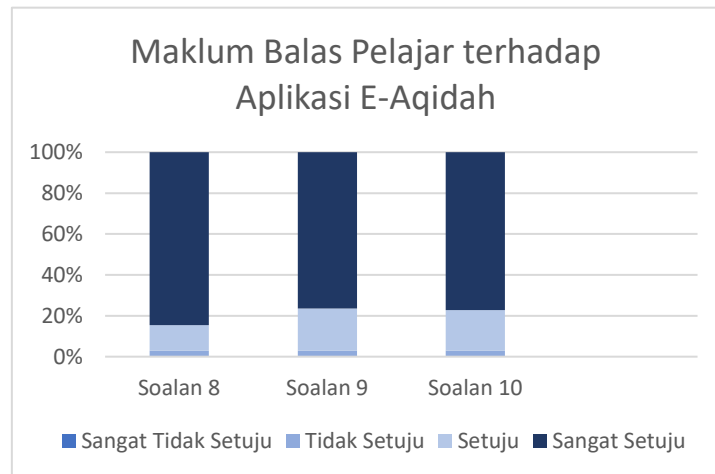
Bahagian B: Minat dan Pengalaman Pelajar Terhadap Aplikasi E-Aqidah

Pada bahagian B borang soal selidik ini dikemukakan tiga soalan yang bertujuan untuk mendapatkan maklum balas daripada pelajar mengenai aplikasi ini. Pelajar perlu memilih antara empat pilihan jawapan iaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju kepada soalan-soalan yang diberikan.

Merujuk kepada Jadual 2, berikut merupakan instrumen kajian yang digunakan untuk mengetahui kecenderungan pelajar khususnya terhadap pengalaman penggunaan aplikasi.

Jadual 2: Borang Soal Selidik Bahagian B

Bil.	Item
1.	Aplikasi mudah digunakan
2.	Nota dan permainan dalam aplikasi membantu saya memahami konsep akidah
3.	Saya akan menggunakan aplikasi ini untuk membuat ulangkaji



Rajah 8: Bilangan Pelajar Yang Menjawab Soalan 8

Rajah 8 menunjukkan maklum balas 136 orang pelajar terhadap tiga soalan bahagian B iaitu soalan 8 “Aplikasi mudah digunakan”, soalan 9 “Nota dan permainan dalam aplikasi membantu saya memahami konsep dengan baik” dan soalan 10 “Saya akan menggunakan aplikasi ini untuk membuat ulangkaji. Untuk soalan 8, 2.94% memilih Tidak Setuju, 12.5% Setuju dan 84.56% Sangat Setuju. Soalan 9, 2.94 % Tidak Setuju, 20.59% Setuju dan 76.47% Sangat Setuju. Manakala soalan 10, 2.94% Tidak Setuju, 19.85% Setuju dan 77.21% Sangat Setuju. Ini menunjukkan majoriti pelajar memberikan maklum balas positif terhadap aplikasi.

Selain menguji keberkesanan aplikasi E-Aqidah melalui ujian pra dan pasca, pengkaji juga telah menilai kerelevanan penggunaan aplikasi E-Aqidah daripada pengalaman pengguna iaitu 136 orang responden yang sama. Majoriti pelajar bersetuju bahawa aplikasi ini mudah untuk digunakan. Mereka juga bersetuju bahawa nota dan permainan yang terdapat di dalam aplikasi membantu mereka memahami topik dengan baik dan bersetuju bahawa aplikasi ini boleh dijadikan sebagai salah satu medium untuk mengulangkaji pelajaran terutamanya bagi bidang Akidah Tingkatan Satu. Aplikasi yang boleh diakses di telefon pintar ataupun komputer berupaya memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel, kerana pelajar tidak terikat dengan waktu dan tempat tertentu, mereka dapat belajar di mana saja dan bila-bila masa sahaja sesuai dengan keperluan mereka (Abidin et al., 2023, seperti dipetik dalam Arigiyati, Kuncoro and Kusumaningrum, 2021). Perkara ini juga bertepatan dengan matlamat pendidikan abad ke-21 yang ingin mengalihkan kaedah PdP kepada “*student-centered learning*” iaitu pembelajaran yang berpusatkan pelajar, manakala guru hanya berperanan sebagai fasilitator atau pembimbing. Penggunaan aplikasi dalam pendidikan menyokong pembelajaran berpusatkan pelajar. Ia juga boleh dipraktikkan ketika hendak melakukan proses ulangkaji. Menurut Amirul Mukminin Mohamad (2020), proses ulangkaji yang dintegrasikan dengan gaya pembelajaran abad ke-21 menggunakan pembelajaran berpusatkan pelajar merupakan

satu langkah alternatif untuk tabiat pembelajaran yang lebih berkesan. Justeru, dapat dirumuskan bahawa penggunaan aplikasi E-Aqidah dapat meningkatkan kefahaman, motivasi, dan minat pelajar di samping dapat mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran, sekaligus mengamalkan pedagogi moden yang berpusatkan pelajar.

Penutup

Kesimpulannya, hasil kajian ini membuktikan bahawa penggunaan aplikasi E-Aqidah telah memberikan kesan yang sangat positif terhadap tahap kefahaman pelajar dalam topik akidah, khususnya berkaitan konsep Islam sebagai agama fitrah. Perbandingan antara keputusan ujian pra dan ujian pasca menunjukkan peningkatan yang ketara dalam bilangan pelajar yang menjawab soalan dengan betul bagi semua item yang diuji. Peningkatan peratusan yang direkodkan bagi setiap soalan membuktikan bahawa aplikasi ini berkesan dalam membantu pelajar memahami konsep akidah dengan lebih jelas dan berkesan. Selain itu, peningkatan prestasi pelajar ini juga mencerminkan keberkesanan pendekatan pembelajaran berasaskan teknologi yang diaplikasikan melalui E-Aqidah. Kandungan pembelajaran yang disusun secara sistematik serta penggunaan elemen interaktif seperti nota ringkas dan permainan pembelajaran berjaya menarik minat pelajar serta meningkatkan penglibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung membantu pelajar mengukuhkan pemahaman terhadap konsep-konsep asas akidah seperti fitrah manusia, asas iman serta nama dan sifat Allah SWT. Dapatan maklum balas pelajar turut menunjukkan tahap penerimaan yang sangat baik terhadap aplikasi E-Aqidah. Majoriti pelajar bersetuju bahawa aplikasi ini mudah digunakan, membantu pemahaman konsep dan sesuai dijadikan bahan ulang kaji. Maklum balas positif ini membuktikan bahawa aplikasi E-Aqidah bukan sahaja berkesan dari segi pencapaian akademik, malah mampu meningkatkan motivasi dan minat pelajar terhadap pembelajaran akidah. Oleh itu, aplikasi ini wajar dijadikan sebagai bahan sokongan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam secara lebih meluas.

Penghargaan:	Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) dan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia atas segala sokongan dan kemudahan yang diberikan sepanjang pelaksanaan kajian ini. Penghargaan turut diberikan kepada pihak Sekolah Menengah Kebangsaan Batu Rakit, Terengganu, khususnya para pentadbir, guru dan pelajar Tingkatan Satu yang terlibat sebagai responden. Komitmen serta kerjasama yang diberikan amat membantu dalam melengkapkan proses pengumpulan data kajian.
Penyataan Pembiayaan:	Tiada Pembiayaan
Penyataan Konflik Kepentingan:	Penulis mengisytiharkan bahawa tidak ada konflik kepentingan mengenai penerbitan kertas ini. Semua pengarang telah menyumbang kepada kerja ini dan meluluskan versi akhir manuskrip untuk diserahkan kepada Jurnal Pendidikan Moden Antarabangsa (IJMOE).

Penyataan Etika:	Kajian ini telah dijalankan selaras dengan prinsip dan garis panduan etika penyelidikan akademik. Responden kajian terdiri daripada 136 orang pelajar Tingkatan Satu di Sekolah Menengah Kebangsaan Batu Rakit, daerah Kuala Nerus, Terengganu, yang melibatkan 84 orang pelajar perempuan dan 52 orang pelajar lelaki. Persetujuan bermaklumat telah diperoleh daripada semua peserta sebelum pengumpulan data dijalankan, dan penyertaan dalam kajian ini adalah secara sukarela. Identiti responden dirahsiakan sepenuhnya bagi memastikan kerahsiaan dan identiti responden tidak didedahkan. Semua maklumat yang dikumpul digunakan hanya untuk tujuan penyelidikan akademik dan analisis ilmiah tanpa sebarang pendedahan identiti individu.
Penyataan Sumbangan Penulis:	Semua penulis telah memberikan sumbangan yang signifikan terhadap pembangunan manuskrip ini. Nur Alya Amani Zainudin, Reneisha Savira Adna, Fatin Syahirah Hasbullah, dan Siti Nor Nabilah Azman bertanggungjawab dalam proses konseptualisasi kajian, penentuan metodologi, serta penyeliaan keseluruhan pelaksanaan penyelidikan. Nurul Hanim Azhar dan Siti Nur Bahyah Noor Ikram pula mengendalikan pengumpulan data, analisis data, serta pentafsiran dapatan kajian. Sementara itu, Nur Nafizah Absarina Mohd Nazeri menyumbang dalam penyediaan sorotan literatur, penulisan draf manuskrip, dan semakan kritikal kandungan. Semua penulis telah membaca dan meluluskan versi akhir manuskrip ini sebelum dihantar untuk penerbitan.

Rujukan

- Ab Halim, N., Ismail, WOASW, Ab Ghani, B., & Khamis, NM. (2025). Trend dan hala tuju masa depan dalam teknologi pendidikan Islam: tinjauan sistematik. *Jurnal Pendidikan Dalam Talian Malaysia*, 9 (1), 168-180. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v9i1.255>
- Abidin, A. A., Cantona, E. Z., Wicaksana, M. A., Annastasya, S., & Sukmana, T. (2023). Dampak penggunaan smartphone pada proses pembelajaran. *Scientific Journal of Education*, 1(2), 124-132. <https://journal.csspublishing.com/index.php/education/article/view/111>
- Azzahra, H., Chandra, C., & Kharisma, I. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar: Strategi, Manfaat, dan Implementasinya. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 113-121. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1621>
- Bahar, A. J., & Sham, F. M. (2022). Pendekatan Minat Kepada Pelajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam. *e-BANGI*, 19(7), 109-123. <https://ejournal.upsi.edu.my/>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697>
- Hambali & Lubis, (2022). Pengintegrasian Teknologi Dalam Pendidikan: Cabaran Guru. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 8(1), 49-63. <https://doi.org/10.24191/ijmal.v8i1.7454>
- Heng, T. J. (2018). *Factors influencing perceived self-paced learning: Maximizing ICT use among UTAR undergraduate students* [Tesis Sarjana, Universiti Tunku Abdul Rahman]. UTAR Institutional Repository. <http://eprints.utar.edu.my/3201/>
- Kaimin, S. K., & Mohd Aderi Che Noh, M. A. (2016). Kaedah Media Audio Visual Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam. Wacana Pendidikan Islam Siri II, November. https://www.academia.edu/32403377/KAEDAH_MEDIA_AUDIO_VISUAL_DALA_M_PENGAJARAN_DAN_PEMBELAJARAN_PENDIDIKAN_ISLAM
- Mas'od, S. U., & Samat @ Darawi, A. B. (2024). Tahap Pengetahuan Pendidikan Akidah: Satu Kajian Dalam Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Daerah Kluang. *International Journal of Education, Psychology and Counselling*, 9(54). 512-522. <http://dx.doi.org/10.35631/IJEPCC.954038>
- Mohamad, A. M. (2020). Keberkesanan Quiziz sebagai medium alternatif ulangkaji dan pembelajaran sendiri [The effectiveness of Quizizz as an alternative medium of revision and self-learning]. *Jurnal Personalia Pelajar*, 23(2), 29-37. <http://journalarticle.ukm.my/15973/>
- Moharam, M. M. A.-H., Mokhtar, S., & Thia, K. (2021). Pendekatan Kaedah Interaktif Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam Abad ke-21 di Sekolah Menengah Kebangsaan Kota Kinabalu. 5th International Conference on Teacher Learning and Development (ICTLD) 2021. <https://eprints.ums.edu.my/id/eprint/33099/>
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2021). Pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran dimasa pandemi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>
- Mulyati, T., Sanjaya, A., & Hermawan, A. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 120-135. <https://doi.org/10.31004/inovasi.v5i2.210>

- Ni'mah, Z., & Rahmawati, H. (2023, November). Teknologi pendidikan dalam pendidikan islam: Kajian literatur yang sistematis. Dalam Prosiding Persidangan Antarabangsa Ke-6 Pengurusan Teknologi Pendidikan 2023 (ms 148-155). https://www.researchgate.net/publication/377865179_Educational_Technology_in_Islamic_Education_A_Systematic_Literature_Review
- Omar, J., & Muhamad, N. (2024) Kepentingan Pemikiran Kritis Dalam Pengajaran Akidah KSSM Mendepani Era Digital. *Firdaus Journal*, 4(2), 36-49. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/firdaus/article/view/10489>
- Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 3(1), 53-60. <https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/eljour/article/view/140/105>
- Risdiana Chandra Dhewy. (2022). Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4575-4578. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.3224>
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif. Journal of Social Science Research*, 3(2), 9680-9694. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536>
- Salame, I. I., Tuba, M., & Nujhat, M. (2024). Note-taking and its impact on learning, academic performance, and memory. *International Journal of Instruction*, 17(3), 599-616. <https://e-iji.net/ats/index.php/pub/article/view/630>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Trimansyah, T. (2021). Kecendrungan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13-27. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>
- Ubaedullah, D., & Suryono, F. (2025). Teknologi dalam Kurikulum Pendidikan Islam: Cabaran dan Peluang. *Jurnal Al Burhan*, 5 (2), 369-391. <https://jurnal.staidaf.ac.id/jab/article/view/609>
- Veloo, A. (2011). Keupayaan teori dan pelaksanaan pentaksiran dalam pembelajaran. *Journal of Governance and Development*, 7, 8-15. <https://www.e-journal.uum.edu.my/index.php/jgd/article/view/14046>
- Zainuddin, M. Z., & Muhammad, S. @ H. (2023). Tahap Pengetahuan Akidah Pelajar Sekolah Menengah di Seremban, Negeri Sembilan. *Journal of Contemporary Islamic Studies*, 9(1), 1-18. <https://doi.org/10.24191/jcis.v9i1.2>
- Zulfikri, A. Z., & Masnan, A. H. (2023). The Use of Interactive Games in Children's Teaching and Learning Processes: An Innovation: Penggunaan permainan interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak: Suatu inovasi. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 12(1), 128-134. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/6635>

Lampiran

نام:	6) اسان ایمان مساورغ ایله
	A بر ایمان کشف الله
	B بر ایمان کشف رسول
	C بر ایمان کشف ملائكة
	D بر ایمان کشف هاري قیامة
1) لاکه مقصود اسلام سیلگای اگام فطره؟	7) الله مها منجیقا مخلوق دغن قلینگای روقا دان ایدنتونی یغ ترسدیری تنغا برقدوکن سبارغ چونتوه سیلوم. فرکرا این مروجوگ کشف نام الله یغ مان؟
A اگام یقدواریتی ترفه نینیق مویغ.	A الأحد
B اگام یغ برویه مفیکوت کادان زمان	B انخاف
C اگام یغ سمواي دغن تلوری کجائین ماعنسی	C الخالق
D اگام یغ نجیقا اولیه ماعنسی اونلوق مملوهی کفرلوان سوسیل	D المصور
2) عقیده دری سگی امیتله ایله...	8) انتارا بریکوت، یغ مانکه بوکن بوقتی کفر اسان الله سیلگای الخالق؟
A ایکن انتا سیمقولن	کجائین سیلغ دان مالم
B فرکشان دان فریوتن	B ماعنسی یغ بریذا روقا
C کجکین هینوق اومت اسلام	C نوموه نوموه یغ قلینگای جنیس
D کجکین دان کایمان یغ منتف ترهاف روگون ایمان دان فرکرا؟ غامیب	D کجائین وایغ تونای ددالم نوعقیت
3) برداسرکن سورة الروم ایت 30، ماعنسی نجیقتان اولیه الله دالم کادان	9) مانکه بریکوت یغ منولجوقن بهارا اسلام مبالورکن فطره ماعنسی دغن چارا یغ بامیق؟
A منولق کینرن نوهد	A ممیزکن ارق سوقایا نیدق نوتکن
B منجیقا اگام سندری	B مایغ زنا تنالی ممیزکن فرکپوین.
C برسدیا مویما اگام الله	C مغلاروسکن ریا اونلوق کاونتولن
D تینق مقناهو دی تنلغ اگام	D مایغ فرکپوین اونلوق مغاول هارا نلسو
4) لاکه بوقتی بهارا اسلام مروجلکن اگام فطره؟	10) لاکه سومیر عقیده دالم اسلام یغ موشکن تنلغ کسان الله؟
A صیفت اسلام برسمو این دغن فطره ماعنسی	A سورة الناس
B اسلام هان سمواي دغملکن اولیه یغما عرب	B سورة الفاتحة
C اجرن اسلام سنلئاس برویه مفیکوت زمان ماعنسی	C سورة البقرة
D اسلام منولق کفرلوان دان تلوری سمولا جادی ماعنسی	D سورة الاحقاص
5) دلیل نغی بر ایمان کشف الله یغ مها منجیقا دان ممیایی عالم این سقوه هان الله	
A البیة ایت/ایة 5	
B المائدة ایت/ایة 6	
C المائدة ایت/ایة 17	
D البقرة ایت/ایة 222	