



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEBERKESANAN KAEDAH PEMBELAJARAN TERADUN DALAM CERPEN

HANI HARLIZA BINTI GHAZALI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (PENGAJIAN KURIKULUM)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2017



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan kaedah pembelajaran teradun terhadap pencapaian, minat, pembelajaran sendiri dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) pelajar terhadap pengajaran cerpen. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kuasi eksperimental telah digunakan dalam kajian ini. Pemilihan subjek kajian dijalankan secara persampelan kelompok melibatkan 80 orang pelajar tingkatan lima aliran sains dan kemanusiaan yang dipilih secara rawak berpasangan di sebuah sekolah di daerah zon Bangsar Kuala Lumpur. Subjek kajian terdiri daripada 40 orang pelajar kumpulan rawatan dan 40 orang pelajar kumpulan kawalan. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah ujian pra, ujian pasca dan juga soal selidik. Data dianalisis dengan menggunakan ujian-t untuk melihat kesignifikan kajian. Hasil kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan signifikan terhadap pencapaian, minat, pembelajaran sendiri dan KBAT pelajar dalam kumpulan rawatan berbanding dengan kumpulan kawalan. Kesimpulannya, kaedah pembelajaran teradun telah meningkatkan pencapaian, minat, pembelajaran sendiri dan KBAT pelajar terhadap cerpen. Implikasi kajian ialah pembelajaran secara teradun dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran cerpen bersesuaian dengan kurikulum masa depan bagi menyediakan pelajar untuk menghadapi cabaran abad ke-21.





THE EFFECTIVENESS OF BLENDED LEARNING METHOD IN THE TEACHING OF SHORT STORIES

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of blended learning method in the teaching of short stories on the students' achievements, interests, self-learning and higher order thinking skills (HOTS). Quantitative approach with experimental quasi design was used in this study. The selection of the research subjects was conducted through sampling involving 80 Form Five Science and Humanities students from one of the schools in Bangsar area in Kuala Lumpur. From the 80 research subjects, 40 of them were placed in the experimental group and the other 40 were placed in the control group. The instruments used to collect information for this study were pre-test, post-test and questionnaires. Data from the study was analysed by using t-test to determine the significance of the study. Findings from the study showed a significant increase in the achievement, interests, self-learning and HOTS of the experimental group compared to the control group. To conclude from the study, blended learning methodology in the teaching of short stories enhanced the students' achievement, interests, self-learning and HOTS. The implication from this study is that blended learning method can increase the effectiveness of the teaching and learning of short stories which is relevant to our future curriculum in producing students who are able to face the challenges in the 21st century.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRAC	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN DAN ISTILAH	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	4
1.3	Penyataan Masalah	7
1.4	Objektif Kajian	10
1.5	Persoalan Kajian	11
1.6	Hipotesis	12
1.7	Kepentingan Kajian	13
1.7.1	Kepentingan Kepada Kementerian Pendidikan	14
1.7.2	Kepentingan Kepada Sekolah	15
1.7.3	Kepentingan Kepada guru	15
1.7.4	Kepentingan Kepada Pelajar	16

1.8	Definisi Konsep	17
1.8.1	Pengajaran Konvensional	17
1.8.2	Pembelajaran Teradun	18
1.8.3	Cerpen	19
1.8.4	Komponen Kesusasteraan Melayu (KOMSAS)	19
1.8.5	Minat	20
1.8.6	Pencapaian	20
1.8.7	Pembelajaran Kendiri	21
1.8.8	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	21
1.19	Kerangka Konseptual	22
1.10	Rumusan	23

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	24
2.2	Pembelajaran Maksimum	25
2.3	Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan	26
2.4	Pembelajaran Berbantuan Komputer	27
2.5	1Bestarinet	29
2.6	Frog Virtual Learning Environment (Frog VLE)	30
2.7	Pembelajaran Teradun	31
2.8	Pendekatan Pembelajaran Teradun	34
2.9	Komponen Kesusasteraan (KOMSAS) dalam Bahasa Melayu	36
2.10	Pembelajaran Teradun dan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia	40
2.11	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	41



2.12	Pembelajaran Teradun dalam meningkatkan pencapaian pelajar	42
2.13	Pembelajaran Teradun dalam Meningkatkan Minat Pelajar	44
2.14	Pembelajaran Teradun dalam Meningkatkan Pembelajaran Kendiri	45
2.15	Pembelajaran Teradun dan KBAT	49
2.16	Konsep Pembelajaran Teradun dalam Pengajaran Cerpen	50
2.17	Pembelajaran Teradun dan Kurikulum Masa Depan	52
2.18	Pengintegrasian Pembelajaran Teradun dalam Persekitaran Maya Frog VLE	54
2.19	Teori	55
2.19.1	Teori Kognitif	55
2.19.2	Teori Behaviorisme	56
2.19.3	Teori Konstruktivisme	57
2.20	Teori Pembelajaran dalam Persekitaran Teradun	59
2.21	Model ADDIE	61
2.18.1	Analisis	62
2.18.2	Reka Bentuk	63
2.18.3	Pembangunan	63
2.18.4	Perlaksanaan	63
2.18.5	Penilaian	64
2.22	Model ADDIE dalam pembelajaran Teradun	65
2.19	Rumusan	67



**BAB 3 METODOLOGI KAJIAN**

3.1	Pengenalan	68
3.2	Reka Bentuk Kajian	69
3.3	Lokasi Kajian	71
3.4	Ancaman-ancaman yang dikawal	72
3.4.1	Faktor Sejarah	73
3.4.2	Faktor Kematangan	73
3.4.3	Kesan Pengujian	74
3.4.4	Faktor Guru	74
3.4.5	Faktor Masa dan Persekitaran	75
3.5	Populasi dan persampelan	75
3.5.1	Populasi	75
3.5.2	Persampelan	76
3.6	Kajian Rintis	78
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	80
3.8	Instrumen Kajian	81
3.8.1	Ujian Pra	82
3.8.2	Ujian Pasca	82
3.8.3	Borang Soal Selidik	87
3.8.4	Kesahan dan Kebolehpercayaan Alat Kajian	89
3.8.5	Pemerhatian	91
3.8.6	Tatacara dan penganalisan data	91
3.8.7	Rancangan Pengajaran	92
3.8.7.1	Rancangan Pengajaran Kaedah Pembelajaran Teradun	92
3.8.7.2	Pengajaran Secara Konvensional	93
3.9	Rumusan	94



**BAB 4 DAPATAN KAJIAN**

4.1	Pengenalan	95
4.2	Analisis Profil Responden Kajian	95
4.2.1	Taburan Sampel Mengikut Jantina	96
4.2.2	Taburan Sampel Berdasarkan Gred Pencapaian Bahasa Melayu	97
4.3	Ujian Hipotesis Nul	98
4.3.1	Hipotesis Terhadap Pencapaian	98
4.3.1.1	Keputusan Ujian Pra	99
4.3.1.2	Keputusan Ujian Pasca	101
4.3.2	Hipotesis Terhadap Minat Pelajar Terhadap Cerpen	104
4.3.3	Hipotesis Terhadap Pembelajaran Kendiri Terhadap Cerpen	107
4.3.4	Hipotesis Terhadap Soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi	110
4.4	Analisis Data Pemerhatian	114
4.5	Rumusan	119

**BAB 5 RUMUSAN DAN PERBINCANGAN**

5.1	Pengenalan	121
5.2	Perbincangan Hasil Kajian	122
5.2.1	Perbincangan Latar Belakang Sampel Kajian	122
5.2.2	Perbincangan Kaedah Pembelajaran Teradun terhadap pencapaian pelajar	123
5.2.3	Perbincangan Kaedah Pembelajaran Teradun terhadap Minat Pelajar	125





5.2.3	Perbincangan Kaedah Pembelajaran Teradun terhadap Pembelajaran Kendiri Pelajar	126
5.2.3	Perbincangan Kaedah Pembelajaran Teradun terhadap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Pelajar	129
5.3	Implikasi Kajian	131
5.3.1	Implikasi Terhadap Pelajar	132
5.3.2	Implikasi Terhadap Guru	133
5.3.3	Implikasi Terhadap Pentadbiran Sekolah	135
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	137
5.5	Batasan Kajian	139
5.6	Rumusan	140
	RUJUKAN	141



**SENARAI JADUAL****No. Jadual****Muka Surat**

2.1	Perbezaan Pendekatan Pembelajaran Teradun	35
2.2	Model ADDIE untuk Pengajaran Secara Pembelajaran Teradun	61
3.1	Reka Bentuk Kajian	71
3.2	Pembahagian Sampel	78
3.3	Pekali Saiz Alpha Cronbach (Peraturan Umum)	80
3.4	Panduan Pemarkahan Soalan Pemahaman	86
4.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	96
4.2	Taburan Pencapaian Pelajar dalam Peperiksaan Akhir Tahun Tingkatan 4	97
4.3	Keputusan Ujian Pra	100
4.4	Keputusan Ujian Pasca	101
4.5	Jadual Minat Pelajar Terhadap Cerpen	105
4.6	Jadual Pembelajaran Kendiri Pelajar Terhadap Cerpen	108
4.7	Jadual Menjawab Soalan Kemahiran Aras Tinggi (KBAT) Pelajar Terhadap Cerpen	111
4.8	Hasil Pemerhatian Pelajar Tentang Minat Kumpulan Teradun	116
4.9	Hasil Pemerhatian Pelajar Tentang Minat Kumpulan Konvensional	117



**SENARAI RAJAH****No. Rajah****Muka Surat**

1.1	Kerangka Konsep	22
2.1	Kaedah Pembelajaran Secara Teradun	33
4.1	Tahap Pencapaian Pelajar Terhadap Pemahaman Cerpen	102
4.2	Pencapaian Markah Pelajar	103
4.3	Sites VLE Frog Yang Dibangunkan Guru	106
4.4	Tugasan Cerpen	109
4.5	Perbincangan Soalan yang Telah Dikemukakan Secara Perbincangan Maya	112
4.6	Forum	113





SENARAI SINGKATAN DAN ISTILAH

KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KOMSAS	Komponen Kesusasteraan Melayu
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
VLE	Virtual Learning Environment





BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pengenalan

Inovasi dalam pendidikan di Malaysia telah menunjukkan perkembangan yang positif selari dengan perkembangan teknologi maklumat. Malaysia, seharusnya menjadikan bidang pendidikan menjadi aset yang utama dalam melahirkan pakar dalam sesuatu bidang untuk menuju ke sebuah negara yang mempunyai teknologi tinggi. Hal ini menyebabkan pelbagai kaedah telah dirancang untuk menjadikan pembelajaran sesuatu yang menyeronokkan dan berkesan dikalangan pelajar. Peningkatan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) telah menyumbang impak yang sangat besar dalam pelaksanaan sistem pendidikan di Malaysia. Kementerian





Pendidikan Malaysia (KPM) telah menetapkan penggunaan ICT sebagai salah satu kepentingan dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) di sekolah berdasarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (PPPM) (Noraini, Norazilawati, Wong & Mahizer, 2014)

Gelombang teknologi internet dilihat banyak merubah corak kehidupan sesebuah masyarakat dan komuniti di seluruh dunia seperti dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial dan sebagainya (Noraini, 2010). Perkembangan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan amat perlu dalam menghasilkan impak positif kepada keberhasilan pelajar. Usaha ke arah keberhasilan ini akan menyebabkan wujudnya inovasi dalam pendidikan. Kajian yang telah dijalankan sama ada di dalam negara mahupun di luar negara telah menyatakan bahawa interaksi antara pelajar dan guru meningkat setelah teknologi digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran (Wong, Teo, Russo, 2013 ; Beauchamp dan Kennewell, 2010).

Gabungan diantara teknologi maklumat berdasarkan tahap keselesaan belajar dan cara pembelajaran pelajar dapat membantu guru merancang aktiviti di dalam kelas agar pengajaran menjadi lebih berkesan. Guru seharusnya lebih kreatif mencari idea dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang menarik bagi memotivasikan dan memupuk minat pelajar serta menjadikannya sebagai daya tarikan dalam proses pembelajaran alaf baru (Sharifah dan Kamarul, 2011).

Dalam usaha meningkatkan penggunaan teknologi maklumat, Kementerian Pendidikan Malaysia telah mewujudkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 hingga 2015. Usaha ini merupakan keperluan dalam meletakkan penggunaan





teknologi maklumat sebagai keutamaan dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran di semua sekolah seluruh Malaysia. Hal ini demikian telah menyebabkan Kementerian Pendidikan Malaysia telah memperkenalkan satu platform maya (VLE). Platform ini bertujuan menyediakan satu persekitaran pembelajaran maya yang bercirikan fleksibiliti dan mobiliti (Projek 1BestariNet, Kementerian Pendidikan Malaysia).

Aplikasi dan inovasi dalam aspek pendidikan telah menyebabkan kebanyakan sekolah di Malaysia memberi penekanan ke arah kaedah pembelajaran secara digital. Ini bertujuan untuk memberi manfaat kepada para pendidik serta pelajar khususnya. Melalui persekitaran pembelajaran yang kondusif, secara tidak langsung kaedah ini telah memberi satu ruang dan peluang yang amat luas kepada guru dan pelajar untuk berinteraksi tanpa had masa, sempadan dan tempat. Selain itu, kaedah ini mengasah kemahiran pelajar untuk menggunakan komputer dan internet untuk berinteraksi serta berkomunikasi secara atas talian. Salah satu kaedah yang boleh dijalankan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dilengkapi dengan ciri-ciri abad ke-21 adalah dengan kaedah pembelajaran secara teradun (Ngau Chai & Muhammad Syafiq, 2016).

Melalui inovasi pendidikan, kaedah pembelajaran teradun yang memudahkan pihak pelajar dan guru. Kedua-dua pihak tidak lagi merasa kekangan dan terbeban untuk memperolehi serta mendapatkan maklumat dan kemudahan. Penggunaan teknologi maklumat telah membantu tugas guru dan pelajar untuk mendapatkan maklumat seperti yang mereka rasai suatu waktu dahulu kerana telah dipermudahkan dengan adanya teknologi. Hal ini kerana pembelajaran secara teradun ini merujuk





kepada penggunaan teknologi internet untuk menghantar serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dalam teknologi serta media lain juga dapat digunakan dalam pembelajaran ini. Hal ini telah menjadikan pembelajaran secara teradun untuk menjadi lebih dominan (Pusat Pengajaran dan Pembelajaran Universiti (UTLC) UUM, 2013).

1.2 Latar Belakang Kajian

Era pendidikan masa kini, telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan yang pesat. Perubahan dan perkembangan ini tidak hanya melibatkan kandungan dan falsafah kurikulum, kaedah dan teknik-teknik pengajaran bahkan juga pendekatan dalam pembelajaran itu sendiri. Oleh itu, setiap pelajar amat memerlukan masa mereka yang tersendiri bagi proses pembelajaran yang berkesan. Hal ini kerana setiap pelajar mempunyai tahap kemampuan yang berbeza dalam memahami sesuatu bahan pembelajaran yang baharu diajar. Justeru itu, satu kaedah pembelajaran yang berkesan perlu diwujudkan bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan (Annisa, 2013).

Situasi ini memperlihatkan keperluan satu kaedah pembelajaran teradun perlu diaplikasikan terutama dalam pembelajaran Komponen Kesusasteraan Melayu atau KOMSAS. Kementerian Pelajaran Malaysia telah memperkenalkan KOMSAS pada bulan Mac 2000 dan telah dimasukkan dalam sukatan mata pelajaran Bahasa Melayu. Komponen Kesusasteraan Melayu yang subjek mata pelajaran Bahasa Melayu terdiri daripada pelbagai karya sastera berbentuk cerpen, novel, sajak, cerita klasik, drama





serta puisi lama iaitu syair, gurindam, pantun, bahasa berirama dan seloka. Antologi sastera dan novel yang telah diperaku oleh Kementerian Pendidikan yang perlu dilaksanakan (Huraian Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu, 2001).

KOMSAS telah diperkenalkan dalam sukatan dengan tujuan akan memupuk minat membaca dalam kalangan pelajar. Di samping itu, KOMSAS akan melahirkan perasaan semasa membaca serta adanya penghayatan terhadap bahan sastera ini. KOMSAS telah dilaksanakan dalam mata pelajaran Bahasa Melayu seharusnya mempunyai perancangan yang berkesan daripada pihak guru, pelajar dan teks bagi mencapai keberkesanan maksimum dalam pengajaran serta pembelajaran komponen sastera. Hal ini selaras dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia (2001) yang menyatakan sesungguhnya keperluan menambah komponen sastera dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah untuk mengukuhkan dan meningkatkan minat pelajar membaca dalam pelbagai genre sastera. Strategi ini bertujuan agar matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan iaitu untuk melahirkan insan yang seimbang dari segi Intelekt, Rohani, Emosi dan Jasmani dalam pengajaran KOMSAS ini dapat dijayakan. (Huraian Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu, 2001).

Walau bagaimanapun, pembelajaran secara konvensional dalam pengajaran dan pembelajaran menunjukkan peranan guru amat terhad. Pengetahuan guru hanya terhad dan peranan guru hanya menyalurkan pengetahuan sebanyak mungkin dengan menggunakan papan putih sebagai elemen utama semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan di Malaysia, pengajaran dan pembelajaran KOMSAS amat berguna dan amat sesuai kerana dapat membantu pelajar meningkatkan kemahiran bahasa dan meningkatkan terhadap bahasa sastera. Bagi





melaksanakan pengajaran dan pembelajaran KOMSAS di dalam kelas dengan lebih maksimum, guru tidak seharusnya terhad menggunakan buku teks semata-mata. Penggunaan bahan-bahan tambahan lain yang bersesuaian amat perlu bagi mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi mengelakkan kebosanan murid. Pembelajaran secara interaktif akan menggalakkan mereka mengambil bahagian dalam setiap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Chew, 2011).

Dalam mewujudkan suasana pembelajaran berkesan, guru sewajarnya mengintegrasikan penggunaan kaedah pembelajaran secara teradun semasa proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dalam elemen KOMSAS berbentuk cerpen. Pembelajaran secara konvensional memerlukan perubahan kaedah seseorang pelajar itu belajar dan mendapatkan maklumat. Melalui kaedah penyampaian yang telah dijalankan oleh guru digabungkan lagi dengan elemen-elemen pembelajaran secara maya maka pembelajaran yang diperoleh pelajar akan menjadi lebih berkesan (Pusat Pengajaran Dan Pembelajaran Universiti (UTLC), UUM, 2013).

Di awal abad ke 21, kaedah pembelajaran secara teradun telah mula diperkenalkan dalam bidang pendidikan. Ini kerana kaedah ini merupakan satu pendekatan yang menggabungkan kaedah konvensional untuk menghadapi pengajaran dan komputer sebagai bahan pengantara dalam persekitaran pedagogi pembelajaran. (Dodon Yendri, 2015). Hal ini kerana kaedah ini dapat membolehkan interaksi dua hala antara guru dan pelajar dalam pelbagai situasi seperti persidangan video antara guru dan pelajar melalui perbincangan tajuk yang sedang dipelajari.





Suasana persekitaran pembelajaran yang positif dan amat berkesan amat penting dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran agar dapat mencapai objektif pembelajaran. Umumnya, keadaan persekitaran pembelajaran yang berkesan dapat melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran (Jauriah, Zainab, Mashita dan Yusoff, 2014). Hal ini menyebabkan aktiviti pembelajaran secara teradun diwujudkan.

1.3 Penyataan Masalah

Transformasi di dalam bidang pendidikan perlu dilakukan bagi menjadikan sesuatu mata pelajaran itu menjadi lebih menarik, interaktif dan mudah dikuasai. Ini jelas dapat dilihat dengan kemajuan teknologi telah memberi kesan yang amat besar dalam sistem pendidikan di Malaysia. Penekanan kepada kualiti pendidikan yang sebenar amat memerlukan penggunaan metodologi yang bersesuaian dan seiring dengan perubahan zaman. Oleh hal yang demikian, satu strategi atau kaedah pengajaran dan pembelajaran yang menarik seharusnya diaplikasikan dalam menarik minat pelajar untuk menguasai sesuatu subjek pembelajaran.

Dalam mempelajari dan menguasai subjek KOMSAS berbentuk cerpen ini memerlukan minat yang mendalam dalam kalangan pelajar. Hal ini demikian kerana faktor minat merupakan sebab utama subjek KOMSAS berbentuk cerpen ini sukar diterima. Seringkali pelajar merasa terbeban dengan bahan sastera ini kerana pelajar menyifatkan teks dan konteksnya sukar difahami. Selain itu, pelajar juga kurang berminat untuk mendalami dan membaca kandungan karya sastera. Kesan daripada itu, pelajar gagal untuk memahami maksud yang disampaikan dalam karya tersebut





terutamanya karya yang berbentuk cerpen. Selain itu, kaedah pengajaran secara konvensional juga seperti kaedah bercerita dan kuliah menyebabkan pelajar kurang memahami terhadap apa yang telah disampaikan oleh guru terutamanya kerana tahap kefahaman pelajar adalah tidak sama antara satu dengan yang lain.

Selain itu, pelajar juga menyatakan bahawa karya sastera tidak mempunyai apa-apa kepentingan kepada mereka (Abdul Rasid, Shamsudin dan Norzila, 2011). Pelajar beranggapan bahawa karya sastera yang dipelajari adalah tidak sesuai dan tidak relevan dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada masa kini. Di samping itu, karya sastera terutamanya karya yang berbentuk cerpen adalah sangat sukar untuk difahami. Akibat daripada pengabaian pembelajaran berbentuk karya sastera yang memerlukan proses pembacaan yang amat panjang menyebabkan pelajar tidak minat



terhadap cerpen.

Menurut Chew (2011) menyatakan bahawa kaedah pembelajaran seharusnya diperbaiki agar suasana pembelajaran yang hidup dan menyeronokkan dapat merangsang minat murid selaras dengan keperluan jiwa mereka sebagai remaja dan dapat mempelbagaikan kaedah yang bersesuaian dengan pelbagai genre sastera juga dengan tahap keupayaan murid. Hal ini kerana pelajar juga kurang minat membaca terutamanya pelajar yang berada pada tahap yang sederhana dan lemah. Hal ini akan menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran cerpen KOMSAS tidak mencapai matlamat yang ditetapkan kerana kemahiran membaca amat perlu dalam menghayati karya sastera (Naffi Mat, 2012).





Menurut Chew (2011) melalui hasil kajian beliau menyatakan pelajar didapati sukar memahami KOMSAS kerana terlalu banyak genre-genre berbeza yang perlu difahami. Selain itu, melalui pemerhatian dan temu bual yang tidak formal bersama guru Bahasa Melayu di salah sebuah Sekolah Menengah Kebangsaan yang terletak di Zon Bangsar Kuala Lumpur, didapati pelajar tidak memberikan tumpuan di dalam kelas semasa pengajaran dan pembelajaran Cerpen. Berdasarkan kelakuan pelajar telah menunjukkan sikap yang negatif sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran yang sedang dijalankan.

Menurut Chew (2011) menjelaskan bahawa punca utama kumpulan pelajar bertingka-laku seperti itu disebabkan kerana kaedah pembelajaran dan pengajaran yang digunakan iaitu secara konvensional tidak memberangsangkan. Situasi ini berlaku kerana kebanyakan guru Bahasa Melayu di sekolah masih bersandarkan buku teks semata-mata dan bersifat sehalu (Chew, 2011). Oleh itu, satu keperluan kajian perlu dijalankan untuk mengenal pasti kaedah pembelajaran KOMSAS yang sesuai ke atas pelajar Tingkatan Lima. Kajian ke atas kaedah pengajaran KOMSAS akan menjalankan kajian ke atas beberapa faktor yang mempengaruhi kaedah pengajaran dan pembelajaran KOMSAS dikalangan pelajar dalam aspek minat, pencapaian akademik, pembelajaran sendiri dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).



1.4 Objektif Kajian

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk melihat keberkesanan kaedah secara pembelajaran teradun berbanding kaedah pengajaran konvensional dalam pembelajaran Cerpen. Objektif penyelidikan ini akan memberi tumpuan kepada:

- i) Menenal pasti kaedah pembelajaran teradun dapat meningkatkan pencapaian pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional;
- ii) Menenal pasti kaedah pembelajaran teradun dapat meningkatkan minat pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional;
- iii) Menenal pasti kaedah pembelajaran teradun dalam meningkatkan pembelajaran sendiri pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional; dan
- iv) Menenal pasti kaedah pembelajaran teradun dapat meningkatkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional.





1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian penyelidikan yang akan dijalankan ini adalah :-

- i) Adakah terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun dapat meningkatkan pencapaian pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional?
- ii) Adakah terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun dalam meningkatkan minat pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional?
- iii) Adakah terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun dalam meningkatkan pembelajaran sendiri pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional?
- iv) Adakah terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun dalam meningkatkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional?





1.6 Hipotesis

Hipotesis kajian penyelidikan yang akan dijalankan ini adalah :-

Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun untuk meningkatkan pencapaian pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun untuk meningkatkan pencapaian pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional.

Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun untuk meningkatkan minat pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun dalam meningkatkan minat pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional.

Hipotesis 3

H_0 : Tidak terdapat perbezaan signifikan antara kaedah pembelajaran teradun dalam meningkatkan pembelajaran sendiri pelajar terhadap cerpen berbanding kaedah pembelajaran konvensional.

