

KESAN APLIKASI WEBQUEST TERHADAP MINAT DAN PRESTASI DALAM TOPIK ELEKTRONIK DI SEKOLAH MENENGAH

MOHANA THAS A/L MANIARASU

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2021



KESAN APLIKASI WEBQUEST TERHADAP MINAT DAN PRESTASI DALAM TOPIK ELEKTRONIK DI SEKOLAH MENENGAH

MOHANA THAS A/L MANIARASU



DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA SAINS PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI TEKNIKAL DAN VOKASIONAL
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021





Sarjana Penyelidikan

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 12 (hari bulan) Januari (bulan) 2021.

i. Perakuan pelajar :

Saya, **MOHANA THAS A/L MANIARASU. M20131000743. FTV** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **KESAN APLIKASI WEBQUEST TERHADAP MINAT DAN PRESTASI DALAM TOPIK ELEKTRONIK DI SEKOLAH MENENGAH** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **DR. RIDZWAN BIN CHE' RUS** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **KESAN APLIKASI WEBQUEST TERHADAP MINAT DAN PRESTASI DALAM TOPIK ELEKTRONIK DI SEKOLAH MENENGAH** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi SARJANA- MOD A syarat untuk memperoleh Ijazah **SARJANA PENDIDIKAN TEKNIKAL DAN VOKASIONAL**.

17 September 2021

Tarikh

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN
"[TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK]"
DECLARATION OF "[THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM]"**

Tajuk / Title: **KESAN APLIKASI WEBQUEST TERHADAP MINAT DAN PRESTASI
DALAM TOPIK ELEKTRONIK DI SEKOLAH MENENGAH**

No. Matrik / Matric's No.: M20131000743
Saya / I: MOHANA THAS A/L MANIARASU

mengaku membenarkan Tesis (Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that my Thesis is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) and reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The Library is not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

☐ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: _____

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)

Prof Madya Dr Ridzwan Che Rus
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih dirakamkan kepada Prof Dr. Ridzwan Bin Che Rus dan Dr Sethuprakash a/l Vengidason atas segala nasihat, dorongan, bantuan dan keprihatinan semasa menyempurnakan tesis ini. Bimbingan, pandangan dan tunjuk ajar yang dihulurkan oleh kedua-dua orang penyelia saya banyak membantu kepada kejayaan tesis ini. Saya amat menghargai kesabaran Prof Dr. Ridzwan Bin Che Rus yang sedia berkongsi maklumat dan kepakaran, senang dihubungi dan cepat dalam tindakan semasa sesi penyeliaan sepanjang pengajian ini. Semangat kesabaran, pembacaan yang teliti, minat terhadap kajian ini serta maklumbalas daripada beliau yang menyakinkan amat membantu untuk menyempurnakan tesis ini. Ribuan terima kasih diucapkan kepada kedua-dua orang panel pakar, dari Fakulti Teknikal dan Vokasional Universiti Pendidikan Sultan Idris atas kesudian memberi pandangan dan saranan bagi memurnikan dan menentusahkan instrument kajian. Pada kesempatan ini, saya juga ingin merakamkan ribuan terima kasih kepada Pn Amirumi, pelajar PhD Universiti Pendidikan Sultan Idris yang prihatin, sedia memberi bimbingan dan tunjuk ajar semasa menganalisis data kajian untuk tesis ini. Ribuan terima kasih juga saya ingin merakamkan kepada pengetua, guru dan 60 pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Chan Waa 2 selaku sampel kajian atas kerjasama yang diberikan semasa kajian ini dijalankan. Saya ingin merakamkan lestari budi kasih yang tidak terhingga kepada isteri tercinta, Gangga a/p Satyanarain di atas segala pengorbanan, dorongan dan kesabaran beliau mengiringi saya mengharungi segala cabaran sepanjang tempoh pengajian ini. Ucapan jutaan terima kasih dirakamkan kepada kedua-dua ibu bapa saya dan ahli keluarga saya yang telah memberi galakan dan dorongan sepanjang kajian ini dijalankan. Akhir sekali, khas kepada kawan karib saya, Ganapathi (pensyarah UiTM) yang sentiasa menemani saya dan menghulurkan bantuan, motivasi serta berjuang bersama-sama saya untuk mengharungi cabaran-cabaran sepanjang pengajian ini. Semoga Tuhan membalas budi baik semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung di dalam menyempurnakan tesis ini.



ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk menentukan kesan aplikasi WebQuest terhadap minat dan prestasi dalam topik Elektronik Tingkatan Dua di Sekolah Menengah. WebQuest merupakan perisian PdP yang mementingkan interaksi dalam persekitaran bilik darjah. Reka bentuk kajian adalah kuasi-eksperimen menggunakan ujian pra dan pos. Sampel kajian seramai 60 orang pelajar Tingkatan Dua telah dipilih secara rawak berkelompok dan seramai 30 orang pelajar dalam kumpulan rawatan dan 30 pelajar dalam kumpulan kawalan. Aplikasi ini juga dikenali sebagai Web pembelajaran berasaskan WebQuest telah dibina menggunakan model ADDIE dan disahkan oleh tiga orang pakar. Instrumen kajian terdiri daripada ujian pencapaian bagi topik elektronik dan satu set soal-selidik. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan inferens. Analisis deskriptif menggunakan kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai. Analisis inferens yang digunakan pula adalah ujian-t bebas. Hasil ujian-t bebas menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara min ujian pasca kumpulan rawatan dan min ujian pasca kumpulan kawalan [$t(58)=13.18$; $p<0.05$]. Dapatan soal-selidik pula menunjukkan bahawa responden dalam kumpulan rawatan sangat bersetuju ($M=3.97$; $SP=0.53$) bahawa web pembelajaran berasaskan Webquest adalah menarik daripada aspek paparan antara muka dan isi kandungan. Kesimpulannya, dapatan utama kajian menunjukkan bahawa web pembelajaran berasaskan WebQuest adalah berkesan dalam meningkatkan pencapaian dan minat pelajar dalam topik elektronik. Implikasinya, web pembelajaran berasaskan WebQuest ini boleh digunakan oleh guru dan pihak sekolah dalam meningkatkan pencapaian dan minat pelajar tingkatan dua dalam topik elektronik.

IMPACT OF WEBQUEST APPLICATION ON INTEREST AND PERFORMANCE IN THE TOPIC OF FORM TWO ELECTRONICS IN SECONDARY SCHOOLS

ABSTRACT

This study was conducted to determine the impact of WebQuest application on interest and performance in the topic of Form Two Electronics in Secondary Schools. WebQuest is a PdP software that emphasizes interaction in the classroom environment. The study design was quasi-experimental using pre and post tests. The study sample was 60 students. Form Two was randomly selected in groups and a total of 30 students in the treatment group and 30 students in the control group. This application, also known as WebQuest-based learning Web, was built using the ADDIE model and certified by three experts. The research instrument consisted of achievement tests for electronic topics and a set of questionnaires. Quantitative data were analyzed descriptively and inferences. Descriptive analysis using frequency, percentage, mean and standard deviation. The inference analysis used was an independent t-test. The results of the independent t-test showed that there was a significant difference between the mean post-test of the treatment group and the mean of the post-test of the control group [$t(58) = 13.18$; $p < 0.05$]. The findings of the questionnaire showed that the respondents in the treatment group strongly agreed ($M = 3.97$; $SP = 0.53$) that WebQuest-based learning web is interesting in terms of interface display and content. In conclusion, the main findings of the study show that WebQuest-based web learning is effective in improving student achievement and interest in electronic topics. Implications, this WebQuest-based learning web can be used by teachers and schools in improving the achievement and interest of form two students in electronic topics.

ISI KANDUNGAN

Muka

Surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTARK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvii

BAB 1 PENGENALAN

1.1. Pendahuluan	1
1.2. Latar belakang kajian	2
1.2.1. PdP berasaskan web	5
1.2.2. PdP berasaskan web- WebQuest	7
1.3. Latar belakang masalah	8
1.4. Penyataan masalah	11
1.5. Objektif kajian	14
1.6. Persoalan kajian	14
1.7. Hipotesis kajian	15
1.8. Skop dan batasan kajian	16

1.9. Kerangka konseptual kajian	18
1.10. Model reka bentuk pembangunan WebQuest	18
1.11. Kepentingan kajian	19
1.11.1. Guru	19
1.11.2. Pelajar	20
1.11.3. Sekolah	20
1.11.4. Kementerian Pelajaran Malaysia	20
1.12. Definisi operasional	21
1.12.1. Pendidikan	21
1.12.2. Teknologi maklumat dan komunikasi	22
1.13. Kesimpulan	26

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1. Pendahuluan	28
2.2. Latar belakang kemahiran hidup	28
2.3. Latar belakang ICT dalam pendidikan	30
2.4. Kepentingan ICT (WebQuest) dalam pendidikan	31
2.5. Pembelajaran berorientasikan peperiksaan	33
2.6. Pembelajaran secara laman web WebQuest	34
2.7. Teori Konstruktivisme	41
2.8. Kajian tentang minat	42
2.9. Kajian tentang prestasi	43
2.10. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)	44
2.11. Kajian literatur	46

2.12. Kajian-kajian lepas	50
2.13. Kesimpulan	51

BAB 3 METODOLOGI

3.1. Pendahuluan	53
3.2. Reka bentuk kajian	55
3.3. Instrumen Kajian	58
3.4. Kesahan	59
3.4.1. Kesahan luaran	59
3.4.2. Kesahan dalaman	60
3.5. Populasi Dan Sampel Kajian	64
3.6. Proses Pengumpulan Data	67
3.7. Instrumen Kajian	69
3.8. Rasional Pemilihan Reka Bentuk	73
3.9. Pembolehubah Kajian	74
3.10. Pengumpulan Data	75
3.11. Lokasi Kajian	76
3.12. Analisis Data	76
3.13. Kesimpulan	79

BAB 4 METODOLOGI PEMBANGUNAN WEBQUEST

4.1. Pendahuluan	80
------------------	----

4.2. Fasa pertama: fasa analisis	82
4.3. Fasa kedua: fasa reka bentuk	83
4.4. Fasa ketiga: fasa pembangunan	86
4.5. Fasa keempat: fasa pelaksanaan	90
4.6. Fasa kelima: fasa penilaian	90

BAB 5 DAPATAN KAJIAN

5.1. Pendahuluan	96
5.2. Analisis latar belakang responden	97
5.3. Analisis kemudahan komputer	99
5.4. Analisis terhadap objektif kajian	100
5.4.1. Objektif pertama	100
5.4.1.1. Paparan antara muka WebQuest	101
5.4.1.2. Isi kandungan WebQuest	102
5.4.1.3. Struktur PdP WebQuest	103
5.4.2. Objektif kedua (mengukur tahap minat pelajar)	105
5.4.3. Objektif ketiga (mengukur tahap pencapaian pelajar)	126
5.5. Kesimpulan	133

BAB 6 PENUTUP

6.1. Pendahuluan	135
6.2. Refleksi reka bentuk, pembangunan dan penilaian WebQuest	135
6.3. Reka bentuk, pembangunan dan penilaian WebQuest	135
6.4. Dapatan Kajian dan Perbincangan	138

6.4.1. Sudut pendidikan	136
6.4.2. Sudut teknikal	138
6.5. Sumbangan Kajian	142
6.6. Cadangan	142
6.7. Penutup	145
RUJUKAN	151
LAMPIRAN	154



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka surat
3.1 Reka bentuk kuasi eksperimen kumpulan kawalan tidak serupa	55
3.2 Bilangan populasi	65
3.5 Maklumat perjalanan kajian	68
3.6 Taksonomi Bloom	70
3.7 Pengkelasan skala likert	72
3.8 Pengkelasan skala likert bagi item soal selidik	73
3.9 Analisis data	78
4.1 Reka bentuk kuasi eksperimen kumpulan kawalan tidak serupa	95
5.1 (a) Jantina kumpulam rawatan	97
5.1 (b) Jantina kumpulan kawalan	98
5.2 Analisis kemudahan komputer	99
5.3 (a) Paparan antara muka	101
5.3 (b) Isi Kanduangan WebQuest	102
5.3 (c) Struktur PdP WebQuest	103
5.4 (a) Q1	105
5.4 (b) Q2	106
5.4 (c) Q3	107
5.4 (d) Q4	108



5.4 (e) Q5	109
5.4 (f) Q6	110
5.4 (g) Q7	111
5.4 (h) Q8	112
5.4 (i) Q9	113
5.4 (j) Q10	114
5.4 (k) Q11	115
5.4 (l) Q12	116
5.4 (m) Q13	117
5.4 (n) Q14	118
5.4 (o) Q15	120
5.4 (p) Q16	121
5.4 (q) Q17	122
5.4 (r) Q18	123
5.4 (s) Q19	124
5.4 (t) Q20	125
5.4 (u) Q21	126
5.5 (a) Keputusan peperiksaan sebelum dan selepas Pdp WebQuest	127
5.5 (b) Statistik sampel berpasangan	128
5.5 (c) Statistik sampel berpasangan	128

5.6 (a) Perbezaan markah Pdp berasaskan buku teks serta Pdp berasaskan WebQuest	130
5.6 (b) Min markah dan tahap KB ujian pencapaian secara keseluruhan	131



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka surat
1.1 Kerangka konseptual kajian	18
2.1 Unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT)	44
3.1 Gambaran reka bentuk kajian	56
3.2 Proses pemilihan sampel kajian	66
3.3 Ringkasan prosedur kajian	69
4.1 (a) Laman utama WebQuest	81
4.1 (b) Maklum balas pelajar	83
4.1 (c) Reka bentuk Webquest	85
4.1 (d) Laman utama model WebQuest	86
4.1 (e) & (f) Pengenalan	87
4.1 (g) Tugas	88
4.1 (h) Proses	88
4.1 (i) Penilaian	89
4.1 (j) Maklum balas pelajar	89
4.1 (k) Fasa penilaian	93
5.1 (a) Jantina kumpulan rawatan	98
5.1 (b) Jantina kumpulan kawalan	98





5.2 Analisis kemudahan komputer	99
5.3 (a) Q1	106
5.3 (b) Q2	107
5.3 (c) Q3	108
5.3 (d) Q4	109
5.3 (e) Q5	110
5.3 (f) Q6	111
5.3 (g) Q7	112
5.3 (h) Q8	113
5.3 (i) Q9	114
5.3 (j) Q10	115
5.3 (k) Q11	116
5.3 (l) Q12	117
5.3 (m) Q13	118
5.3 (n) Q14	119
5.3 (o) Q15	120
5.3 (p) Q16	121
5.3 (q) Q17	122
5.3 (r) Q18	123
5.3 (s) Q19	124
5.3 (t) Q20	125



SENARAI SINGKATAN

RMK	11 Rancangan Malaysia Kesebelas
ICT	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
IPTS	Pengajian Tinggi Swasta
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
DBP KL	Dewan Bahasa dan Pustaka Kuala Lumpur
ABBM	Alat Bahan Bantu Mengajar
KR	Kumpulan Rawatan
KK	Kumpulan Kawalan
UTAUT	Unified Theory of Acceptance and Use of Technology
ADDIE	Analyse, Design, Develop, Implement, Evaluation
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
ERT	Ekonomi Rumah Tangga
KHB	Kemahiran Hidup Bersepadu
PBK	Pengajaran Berbentuk Komputer
PK1	Penolong Kanan 1
t	Ujian t
SPSS	Statistical Package for Social Science
Sig	<i>Stands For Significance Level</i>



BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pendahuluan

Bab ini memberi pendedahan awal kajian dan membincangkan beberapa tajuk kecil yang berkaitan, antaranya ialah latar belakang kajian, pernyataan masalah, persoalan kajian, matlamat kajian, objektif kajian, definisi operasional, batasan kajian, kepentingan kajian, dan kesimpulan kepada bab ini. Fokus utama perbincangan ialah mengenai keberkesanan penggunaan WebQuest Elektronik dalam topik “Elektronik Tingkatan 2” Kemahiran Hidup untuk meningkatkan minat pelajar.





1.2 Latar Belakang Kajian

Sistem pendidikan, melalui sistem persekolahan, merupakan elemen yang penting bagi sesebuah negara dalam usaha menuju ke arah membangunkan masyarakat dari segi ekonomi, politik, dan sosial. Sistem persekolahan bukan sahaja berperanan untuk memberi pelajaran kepada masyarakat semata-mata, bahkan ia merupakan salah satu saluran untuk menyampaikan kepada rakyat berkenaan dengan wadah perjuangan negara yang sangat mementingkan nilai-nilai murni dalam masyarakat berbilang kaum demi mencapai perpaduan. Malaysia ialah sebuah negara yang mempunyai masyarakat berbilang kaum, agama, dan adat resam yang dikenali sebagai masyarakat majmuk. Pelaksanaan sistem pendidikan yang dijalankan perlu mengikut keperluan dan kesesuaian masyarakat



05-Malaysia (Mior Khairul, 2011).

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

Masyarakat Malaysia yang terdiri dari bangsa Melayu, Cina, India, lain-lain etnik, dan beragama Islam, Buddha, Hindu, dan Kristian menjadi rujukan pihak pemerintah sebelum sesuatu dasar dirangka agar manfaat dan faedah dapat dirasakan oleh semua golongan masyarakat. Melalui pendidikan, nilai-nilai murni seperti hormat-menghormati, bertoleransi, bekerjasama, dan aspek-aspek moral diterapkan kepada masyarakat yang bertujuan untuk melahirkan pewaris negara yang berkualiti, bertanggungjawab, berdaya saing, bijak, dan mempunyai sifat patriotik di mana ia penting untuk memupuk perpaduan dalam kalangan masyarakat. Sistem persekolahan yang terbaik adalah sistem persekolahan yang meliputi keseluruhan kehidupan masyarakat Malaysia, di mana ia tidak hanya terhenti apabila seseorang individu tamat persekolahan atau tamat pengajian di institusi-institusi





pengajian tinggi, tetapi ia menjadi kesinambungan dalam kehidupan hingga ke hari tua dengan memberi sumbangan bagi memartabatkan bangsa dan negara (Humaira Niza, 2015).

Pendidikan pula dapat menyeimbangkan sosio-ekonomi antara kaum dan kumpulan etnik di mana ia dapat dilihat melalui peluang-peluang pekerjaan, pendapatan, dan pegangan ekuiti (Robiah Sidin, 1994:8). Apabila keadaan ini tercapai, kestabilan ekonomi, politik, dan sosial akan dapat berkembang. Pendidikan, mengikut Plato, ialah suatu proses membentuk individu yang berakhlak mulia. Menurut Jean Jacques Rousseau, 1762 pula, pendidikan sebagai suatu proses yang berterusan dan bermula dari masa kanak-kanak lagi. Dalam proses ini, segala kebolehan semulajadi lahir dengan sendirinya mengikut kehendak dan peraturan semulajadi (Mok Soon Sang, 2000: xvi). Masyarakat dan pendidikan adalah bergerak seiring kerana pendidikan adalah acuan membentuk insan. (Sosiohumanika, 2011).

Selain daripada itu, Rancangan Malaysia Kesebelas (RMK 11) menyatakan matlamat utama Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (Pendidikan Prasekolah hingga Lepas Menengah) adalah untuk melahirkan rakyat Malaysia yang memiliki pengetahuan, kemahiran berfikir secara kritis, kemahiran kepimpinan, kemahiran bahasa, etika dan kerohanian serta identity nasional untuk berjaya dalam abad ke-21. Selari dengan RMK 11, kualiti pendidikan negara akan bertambah baik jika



teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) digunakan kerana ia boleh meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar, di samping mempercepatkan proses belajar.

Tenaga kerja yang mahir, berteknologi moden, berilmu pengetahuan, mempunyai daya pemikiran yang kreatif dan kritis, berdaya saing dan celik komputer perlu dilahirkan dari pusat-pusat pengajian tinggi samada di Universiti Awam mahupun di Institut Pengajian Tinggi Swasta (IPTS) agar negara kita dapat bersaing di mata dunia. Proses PdP dapat dipertingkatkan mutunya dan dipelbagaikan penyampaian dan penerimaannya melalui beberapa teknik seperti berbentukan komputer dan perisian, melalui sistem rangkaian (*networking*), perisian dan pangkalan data atau maklumat atau melalui sistem internet, perisian dan pangkalan data. Penggunaan alat bantu mengajar ini dikatakan dapat meningkatkan minat serta merangsangkan minda pelajar di zaman siber ini dan telah dianggap dan diakui sebagai pemangkin proses PdP (Johari Hassan & Fazliana Rashida Abdul Rahman, 2003). Kemahiran Hidup adalah satu mata pelajaran dalam kurikulum Bersepadu yang dirancang untuk membolehkan murid-murid menggunakan pelbagai alat dan bahan serta melalui berbagai-bagai teknik untuk menghasilkan sesuatu pengalaman yang membolehkan murid-murid celik teknologi dan memberikan mereka pengalaman mengendalikan pelbagai alat tangan dan bahan (Siti Salwa Manap, 2014).

Mata pelajaran Kemahiran Hidup bertujuan untuk membentuk sebuah masyarakat yang berorientasikan teknologi selaras dengan hasrat negara dan perkembangan industri elektronik yang pesat berkembang di negara ini. Secara tidak langsung akan menimbulkan kesedaran kepada murid-murid agar peka terhadap perkembangan dan perubahan teknologi



dengan harapan untuk melahirkan masyarakat yang cenderung dengan perkembangan baru berasaskan kepada sains dan teknologi. Penguasaan kemahiran ini dapat membantu murid-murid mengatasi masalah dalam kehidupan harian yang banyak bergantung kepada kemajuan teknologi. (Azizi Yahaya, 2008).

Menurut Norazah (2006), PdP berasaskan web bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada para pendidik menguruskan bahan pengajaran, menghasilkan persekitaran pembelajaran yang efektif, serta melibatkan penyertaan aktif di kalangan pelajar dalam proses PdP adalah sangat sesuai dijadikan kaedah alternatif dalam proses pengajaran ICT. Memandangkan kemudahan dan penggunaan Internet semakin meluas, pengenalan kepada kaedah PdP berasaskan web diharapkan dapat mempelbagaikan kaedah



1.2.1 PdP Berasaskan Web

PdP berasaskan web bukan sahaja bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada para pendidik menguruskan bahan pengajaran, menghasilkan persekitaran pembelajaran yang efektif malah ia juga dapat melibatkan penyertaan aktif dalam kalangan pelajar dalam proses PdP. Menurut Pang (1998) dalam kajiannya mengenai proses mengoptimumkan penggunaan web bagi mempertingkatkan hasil pengajaran, pengintegrasian PdP



menggunakan web melibatkan penemuan dan penerimaan sumber, komunikasi, melakukan aktiviti PdP serta menghasilkan web.

Proses pengintegrasian PdP menggunakan web melibatkan komponen berikut, iaitu i) pengintegrasian web pada masa yang sesuai, ii) penglibatan aktif pelajar, iii) perolehi sumber web yang bermakna, iv) web bukan sahaja digunakan untuk menghantar bahan kursus, v) polisi sekolah yang mewajibkan penggunaan web, vi) pengintegrasian web dalam kurikulum, dan vii) reka bentuk laman web yang baik (Norazah Nordin, 2009). Oleh itu, untuk mengoptimumkan penggunaan web ke arah pengajaran yang lebih berkesan.

05-4506832 Kajian untuk menilai kaedah pembelajaran secara web melalui proses pengajaran secara praktikal telah dikaji oleh Chang (2001). Tujuan kajian beliau ialah untuk melihat sama ada proses pembelajaran secara web dapat membantu memberikan kefahaman kepada pelajar semasa proses pembelajaran dijalankan dan mempertingkatkan kemajuan pembelajaran di kalangan pelajar. Dalam dapatan kajian beliau, 85.84 peratus pelajar mengatakan pembelajaran web sangat sesuai dan ia memberikan keseronokan semasa proses pembelajaran dijalankan. Jung et al. (2002) dalam kajian mereka telah mengkaji hubungan antara bidang akademik, semangat kolaboratif dan interaksi sosial terhadap kepuasan pembelajaran, penyertaan dan sikap terhadap persekitaran PdP berasaskan web.

Interaksi akademik yang dimaksudkan meliputi interaksi di antara pelajar dan sumber pembelajaran atas talian di samping interaksi pelajar dan guru, manakala interaksi kolaboratif dalam kalangan para pelajar boleh berlaku apabila sekumpulan pelajar

bekerjasama dalam menyelesaikan sesuatu topik atau berkongsi idea dan bahan-bahan untuk menyelesaikan masalah yang diberi. Interaksi sosial di antara pelajar dan guru berlaku apabila guru-guru menyesuaikan strategi untuk memperkembangkan kerjasama antara individu pelajar. Dapatan kajian menunjukkan interaksi dalam kumpulan secara kolaboratif sangat tinggi. Selain itu, pelajar-pelajar mempunyai perubahan sikap yang positif terhadap proses pembelajaran yang aktif ini.

Satu kajian tentang ciri-ciri amalan kesan pembelajaran pada abad ke-21 yang menekankan ciri-ciri amalan pedagogi inovatif guru yang akan membawa pembaharuan terhadap pembelajaran telah dijalankan oleh Law et al. (2002). Dapatan kajian beliau membuktikan pelajar bersikap lebih positif, mereka berupaya mempelajari kemahiran literasi maklumat dengan menggunakan internet. Di samping itu, mereka juga berupaya untuk berfikir secara kritis, belajar dari pelbagai sumber, serta berupaya belajar dari komuniti mereka dengan saling menghormati idea di antara satu sama lain.

1.2.2 PdP Berasaskan Web – *Web Quest*

Salah satu model mengintegrasikan penggunaan web dalam aktiviti bilik darjah ialah pendekatan *WebQuest* (Dodge 1995). *WebQuest* merupakan aktiviti inkuiri yang mengarahkan sebahagian atau kesemua maklumat yang diperoleh daripada Internet oleh pelajar. Pada asasnya, *WebQuest* mempunyai enam komponen iaitu Pengenalan, Tugas, Maklumat, Proses, Penilaian, dan Kesimpulan. Model *WebQuest* ini direka bentuk oleh Dodge dan rakan sekerjanya March (1998), yang berfungsi sebagai rangka kerja yang boleh

digunakan oleh guru untuk pembinaan bahan pembelajaran yang berpusatkan pelajar dengan menggunakan Internet.

Dalam bahagian pengenalan, tajuk biasanya dilancarkan dengan memaparkan maklumat menarik tentang latar belakang dan cabaran tentang sesuatu masalah autentik. Kemudian diikuti dengan penerangan yang umum tentang tugas yang diberikan dalam bahagian tugas. Satu set halaman web di mana pelajar boleh meneroka untuk memperoleh maklumat dalam melengkapkan tugas mereka dibekalkan dalam bahagian maklumat ataupun terdapat pada bahagian proses.

Di samping itu, dalam bahagian proses terdapat juga penerangan langkah demi langkah yang perlu diikuti oleh para pelajar dalam melengkapkan tugas mereka. Bahagian penilaian pula menjelaskan kriteria penilaian, pada kebiasaannya penunjuk pada format digunakan untuk menilai hasil tugas pelajar. Kesimpulan pula memberikan secara menyeluruh rumusan *WebQuest*, mengingatkan pelajar apa yang mereka telah pelajari, dan menggalakkan mereka memperluaskan pengalaman mereka dalam bidang yang lain.

1.3 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di negara kita telah melalui transformasi radikal yang selari dengan falsafah pendidikan Malaysia, ia telah menyebabkan penstukturan semula kurikulum yang sedia ada dengan menerapkan unsur teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) (Nor

Fadila Mohd Amin & Chiew Kai Wan, 2010). Transformasi ini disebabkan oleh, PdP yang berasakan multimedia yang kian menjadi semakin pesat di seluruh dunia pada masa kini (Ahmad Moghni Salbani, Gobi Sinnaiah, 2007).

Selain daripada itu, terdapat fakta dimana, secara umumnya penggunaan atau pengaplikasian teknologi dalam pengajaran dilihat memberikan impak yang positif (Rafiza Abdul Razak, 2013). Peryataan ini dikukuhkan lagi dengan kajian yang telah dilakukan oleh Mohd Aris (2007) di mana berdasarkan kajiannya, beliau mendapati bahawa kaedah pengajaran berbentuk komputer memberi kesan yang amat memberangsangkan terhadap pencapaian pelajar samaada kumpulan pelajar di kawasan bandar ataupun luar bandar.

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih berkembang potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan (KPM 2001). Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara (Falsafah Pendidikan kebangsaan).

Selain daripada itu, mata pelajaran Kemahiran Hidup diperkenalkan bertujuan untuk membekalkan para pelajar dengan kemahiran asas untuk mereka mengendalikan hidup secara proaktif dalam dunia teknologi dan perdagangan (Kementerian Pendidikan

Malaysia, 1992). Justeru itu, sistem pendidikan Kemahiran Hidup berasaskan ICT bermula dari sekolah rendah mampu memastikan para pelajar bergerak seiring dengan kemajuan teknologi (Norsuhada Mahmood, 2010).

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat DBP KL, 2007 ICT adalah singkatan kepada *Information and Communication Technology* dan di dalam bahasa ia ditakrifkan sebagai Teknologi Maklumat dan Komunikasi. Teknologi membawa pengertian dimana alat yang digunakan oleh manusia dan alat yang ada pada manusia iaitu ilmu pengetahuan, kemahiran dan kepakaran dalam ilmu tertentu untuk menyelesaikan masalah hidup. Maklumat merujuk kepada makluman, pemberitahuan, keterangan, butir-butir dan pengetahuan.

Komunikasi pula bermaksud perhubungan secara langsung ataupun dengan perantara surat, radio, telefon dan lain-lain komunikasi atau berhubung dengan atau yang sampai kepada orang ramai amnya. Pendidikan bermaksud mendidik, didikan, latihan atau ajaran. Secara keseluruhannya, pelaksanaan webquest dalam pendidikan membawa

maksud menggunakan ICT secara saintifik, terancang dan bersesuaian demi meningkatkan kecekapan proses dan keberkesanan pembelajaran dan pengajaran.

1.4 Pernyataan Masalah

Zaman moden ini, banyak perubahan kepada dunia tanpa sempadan telah menyebabkan program pendidikan untuk penguasaan teknologi maklumat menjadi satu keperluan yang mendapat perhatian banyak pihak. Walaupun suatu ketika dahulu Teknologi Maklumat dan Komunikasi yang juga dikenali sebagai ICT, merupakan satu gaya hidup golongan tertentu sahaja tetapi kini ia adalah suatu kemestian bagi kita semua untuk melibatkan diri di dalamnya. Ini kerana teknologi maklumat ditunjangi oleh pengetahuan, maklumat dan ilmu yang berubah secara pantas, dapat memamatkan masyarakat tersebut seterusnya membolehkan mereka menjadi lebih produktif dan mampu bersaing dengan masyarakat antarabangsa (Sofiah, 2004).

Disebalik dengan pernyataan yang diberikan oleh pengkaji Sofiah, 2004 permasalahan yang dihadapi dalam kemahiran hidup iaitu guru-guru sekolah masih terikat dengan kaedah pengajaran berpusatkan guru, di mana guru tidak terlibat secara langsung dalam penggunaan ICT. Hal ini disokong oleh Mizan (2010), di mana beliau menyatakan bahawa kekerapan penggunaan Multimedia dalam pengajaran masih di tahap sederhana malah terdapat di kalangan guru tidak pernah menggunakan multimedia sebagai ABBM dalam sesi pengajaran. Kemudahan yang ada menjadi tidak akan memberi makna sekiranya

guru tidak mengambil tindakan dengan menggunakan multimedia sebagai ABBM dalam proses pengajaran masing-masing.

Matlamat kebanyakan guru hanyalah ke arah menyediakan pelajar untuk menghadapi peperiksaan pada setiap hujung tahun. Maka, apa yang terjadi adalah proses pembelajaran yang berlaku secara dasarnya sahaja, tidak mementingkan kefahaman pelajar sama ada pelajar benar-benar menguasai kemahiran yang dipelajari atau pun tidak. Hal ini dinyatakan oleh (Ahmad & Harun, 2004) dengan menyatakan bahawa ada kalanya setiap konsep yang disampaikan kurang jelas dan berada jauh di luar konteks sebenar. Hasilnya pelajar tidak mendapat dan memahami apa yang dipelajari dan ini akan memberi kesan ke atas sikap, minat dan pencapaian pelajar terhadap mata pelajaran tersebut. Pernyataan Ahmad & Harun disokong oleh Fauziah Hashim (2002) dimana, pembelajaran secara tradisional menyebabkan kebosanan dalam mata pelajaran Kemahiran Hidup kerana guru selalu mengajar mengikut buku teks dan ia menyebabkan fikiran pelajar mudah menjadi beku dan tidak kreatif. Beliau juga menyatakan bahawa pelajar didedahkan kepada penghafalan rumus tanpa mengetahui konsep sebenarnya.

Prestasi dan minat pelajar boleh diubah sekiranya sesuatu pembelajaran yang diajar dapat mengatasi kelemahan yang dihadapi oleh pelajar melalui amalan penggunaan modul pengajaran berasaskan Multimedia. Hal ini diakui oleh Hashim (1998) dalam kajian berkenaan penggunaan Multimedia dalam pengajaran berkenaan elektronik dengan menyatakan, penggunaan kepelbagaian pergerakan dan kedudukan dalam struktur sistem pengaliran arus elektrik telah meningkatkan kadar kefahaman dan menarik perhatian

sebanyak 75 peratus berbanding dengan 40 peratus apabila pelajar melihat dan mendengar dan 20 peratus sahaja daripada apa yang dilihat. Selain daripada itu, pengajaran berpusatkan guru di Sekolah Menengah Kebangsaan Chan Wa 2 dan Sekolah Menengah Kebangsaan Bukit Kepayang menunjukkan perkembangan yang tidak memuaskan dalam topik elektronik dimana pelajar memperolehi band yang sangat sederhana dalam topik elektronik berbanding dengan topik-topik yang lain dalam Kemahiran Hidup Tingkatan 2 (Sistem rumusan perkembangan pembelajaran murid).

Memandangkan pembelajaran tradisional hanya mendatangkan kebosanan dan prestasi yang tidak memuaskan maka pengkaji berpendapat bahawa seseorang guru perlu melengkapkan dirinya sebagai celik komputer atas keperluan penggunaan ICT dan Internet dalam proses PdP. Elektronik pembelajaran e-pembelajaran membenarkan perkongsian maklumat yang berkesan melalui pembudayaan teknologi maklumat dan komunikasi. E-pembelajaran walaupun bukan merupakan penyelesaian menyeluruh tetapi adalah pilihan terbaik untuk merealisasikan pengajaran menggantikan kaedah tradisi “*chalk and talk*”.

Justeru dengan permasalahan ini pengkaji bercadang membangunkan sebuah aplikasi e-pembelajaran untuk meningkatkan minat dan fokus terhadap proses PdP dalam bab Elektronik yang sering menunjukkan penurunan prestasi pelajar. Aplikasi yang ingin dibangunkan oleh pengkaji dalam meningkatkan prestasi dan minat pelajar dalam pengajaran ialah Webquest. Webquest ini merupakan sebuah konsep dan idea yang telah dibangunkan oleh Bernie Dodge of San Diego State University pada tahun 1995. Webquest

merupakan sebuah aktiviti penyelidikan di mana, pelajar berinteraksi dengan maklumat yang diperoleh daripada sumber-sumber di Internet, Dodge (1997).

1.5 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan aplikasi WebQuest dalam PdP topik “Elektronik Tingkatan 2” Kemahiran Hidup terhadap minat dan prestasi pelajar. Objektif khusus yang ingin dicapai melalui kajian ini adalah seperti berikut:

- a) Membangunkan aplikasi WebQuest bagi topik Elektronik, Kemahiran Hidup Tingkatan 2.
- b) Mengenalpasti minat pelajar bagi kumpulan rawatan terhadap aplikasi WebQuest.
- c) Mengenalpasti penerimaan pelajar bagi kumpulan rawatan terhadap aplikasi WebQuest.
- d) Menentukan kesan aplikasi WebQuest terhadap pencapaian pelajar.

1.6 Persoalan Kajian

Persoalan kajian ini adalah berdasarkan objektif kajian seperti berikut;

- a. Adakah aplikasi WebQuest bagi topik Elektronik, Kemahiran Hidup Tingkatan 2 yang dibangunkan memperoleh kesahan dan kebolehpercayaan?
- b. Apakah minat pelajar bagi kumpulan rawatan terhadap aplikasi WebQuest?
- c. Apakah penerimaan pelajar bagi kumpulan rawatan terhadap aplikasi WebQuest?

- d. Apakah terdapat perbezaan yang signifikan dalam min skor pencapaian prestasi pelajar dalam ujian pra dan pos bagi kumpulan rawatan?
- e. Apakah terdapat perbezaan yang signifikan dalam min skor pencapaian prestasi pelajar dalam ujian pra dan pos bagi kumpulan kawalan?

1.7 Hipotesis Kajian

Berdasarkan persoalan kajian beberapa hipotesis telah dibentuk bagi menguji dapatan kajian. Berikut merupakan hipotesis kajian:

 05-4506832 H_{01} Tidak terdapat perbezaan yang signifikan min skor pencapaian prestasi pelajar dalam ujian pra dan pos bagi kumpulan rawatan?

H_{02} Tidak terdapat perbezaan yang signifikan min skor pencapaian prestasi pelajar dalam ujian pra dan pos bagi kumpulan kawalan?

1.8 Skop dan Batasan Kajian

Skop

Bidang kajian melibatkan penggunaan pengetahuan dalam pengajaran memang luas. Oleh itu, pengkaji perlu mengecilkan fokus (Creswell, 2012) supaya kajian dapat diuruskan dengan mudah. Dalam kajian ini pengkaji mengumpulkan maklumat kesan pengajaran berasaskan Webquest dalam kalangan pelajar tingkatan dua yang mengambil mata pelajaran Kemahiran Hidup dari sekolah menengah harian di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia.

Manakala batasan kajian ini adalah topik “Elektronik Tingkatan 2” Kemahiran Hidup di peringkat sekolah menengah rendah iaitu melibatkan pelajar tingkatan 2 Setia dan 2 Murni daripada dua buah sekolah iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Chan Wa II dan Sekolah Menengah Kebangsaan Bukit Kepayang sahaja disebabkan kajian ini hanya mengkaji impak penggunaan Webquest dalam mata pelajaran Kemahiran Hidup Tingkatan 2. Pemilihan sekolah adalah berdasarkan prestasi pelajar dalam matapelajaran Kemahiran Hidup.

Selain daripada itu, kajian ini juga hanya melibatkan kumpulan pelajar dari pencapaian sederhana sahaja. Ini disebabkan kajian ini menjurus kepada kesan WebQuest terhadap



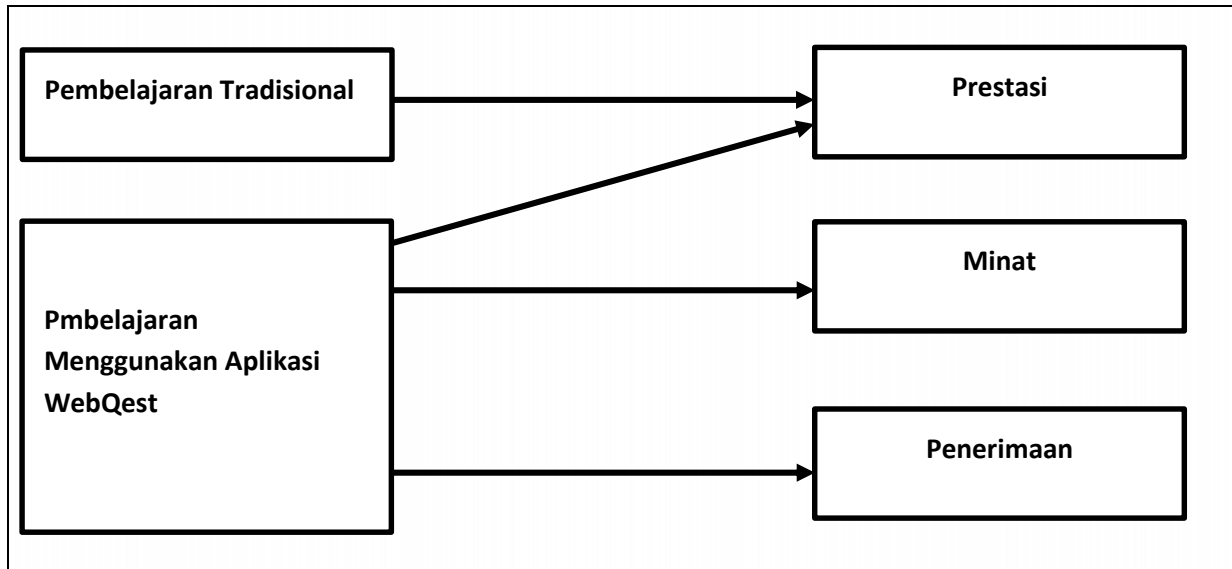
PdP Kemahiran Hidup dimana menurut Bahagian Pembangunan Kurikulum (2014a) kumpulan pelajar yang berprestasi baik biasanya sudah menunjukkan keupayaan dan kemahiran bagi menjawab soalan berunsur KBAT. Manakala bagi kumpulan lemah dikhuatiri akan kurang bermotivasi bagi menjawab soalan-soalan berunsur KBAT dalam kajian yang dijalankan (Koay & Maria Salih, 2016). Manakala dalam kajian ini hanya pelajar dalam kumpulan pencapaian sederhana sahaja akan dipilih sebagai sampel kajian.

Pengkaji memilih menjalankan kajian ini di dua sekolah menengah dalam daerah Seremban, Negeri Sembilan iaitu, Sekolah Menengah Jenis Kebangsaan Chan Wa 2 dan Sekolah Menengah Kebangsaan Bukit Kepayang. Sekolah-sekolah tersebut dipilih kerana kedua-dua sekolah mempunyai ciri yang hampir sama iaitu dari segi latar belakang sekolah (sekolah dalam bandar). Selain itu, kedua-dua sekolah memenuhi kriteria kajian iaitu mempunyai ramai pelajar dari latar belakang sederhana.

Topik dalam subjek Kemahiran Hidup amat luas dimana ia meliputi 12 topik asas, namun kajian hanya membatasi kepada topik “Elektronik” sahaja.



1.10 Kerangka Konseptual Kajian



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian Adaptasi daripada *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) *

Tujuan kerangka konsep ini adalah untuk menjelaskan secara grafik mengenai kajian yang akan dijalankan. Ianya merupakan hubungan perkaitan di antara pembelajaran tradisional dan pembelajaran berasaskan aplikasi Webquest (pemboleh ubah bebas), dan minat, prestasi, tahap penerimaan (pemboleh ubah bersandar). Di mana, hubungan perkaitan ini akan memberi kesan terhadap pencapaian pelajar dimana secara tidak langsung ia menunjukkan penglibatan pelajar seperti yang dikaji oleh, Abdilah (2002) dimana seseorang yang berminat dalam perkara yang dipelajarinya akan menunjukkan pencapaian yang tinggi sementara sekiranya pelajar mempunyai minat yang sederhana atau rendah

akan memperlihatkan pencapaian yang rendah serta skor iaitu pencapaian markah pelajar dalam peperiksaan.

1.12 Kepentingan Kajian

Kajian ini memberikan faedah kepada pihak-pihak dimana mereka terlibat dalam bidang pendidikan khususnya terhadap pelajar. Pihak-pihak yang mendapat faedah daripada kajian ini ialah seperti berikut:

1.12.1 Guru

Kajian ini penting bagi mendapatkan maklumat awal untuk mengenalpasti persepsi guru dan kesan penggunaan perisian dari segi pengaplikasian, perancangan masa, kesesuaian, kualiti dan kuantiti terhadap mata pelajaran Kemahiran Hidup (Nor Fadila Mohd Amin, 2010). Ia adalah kerana, guru merupakan golongan yang terlibat secara langsung dalam penggunaan perisian *WebQuest*. Selain daripada itu, mereka juga akan berhadapan dengan situasi mencabar dan menyulitkan ketika melaksanakan pengajaran di sekolah. Guru yang cekap dari segi kemahiran dan pengendalian ICT (*WebQuest*) dapat menangani masalah pembentukan konsep dalam pengajaran dan melakukan pemulihan dan pengayaan kepada murid yang diperlukan dengan bantuan perisian multimedia, grafik dan lain-lain.

1.12.2 Pelajar

Penggunaan *WebQuest* ini menggalakkan pelajar untuk belajar sendiri dan memupuk sikap berdikari dalam menerokai ilmu (Chiew Kai Wan, 2010). Seiring dengan itu, pelajar juga dapat menimba ilmu ICT melalui penggunaan *WebQuest* dan meningkatkan minat pelajar.

1.12.3 Sekolah

Di peringkat sekolah pula, dapatan kajian ini diharapkan agar dapat membantu mereka dalam usaha meningkatkan minat pelajar melalui proses PdP mata pelajaran Kemahiran Hidup dengan menggunakan *WebQuest*. Selain daripada itu, pengkaji juga berharap agar pihak sekolah dapat membentuk satu iklim pembelajaran yang kondusif dan memastikan kelengkapan, perkakasan serta perisian yang dibekalkan adalah sesuai dan mudah diaplikasikan. Kerjasama dan saling bersefahaman antara semua pihak di sekolah adalah penting untuk mencapai kejayaan dalam perlaksanaan pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan perisian multimedia seterusnya meningkatkan minat pelajar.

1.12.4 Kementerian Pelajaran Malaysia

Kementerian Pelajaran Malaysia juga dapat mengambil tindakan dalam memperbaiki kelemahan sistem PdP dari segi cara penyampaikan, kemahiran dan nilai yang

sepatutnya diterapkan supaya sesi PdP menjadi menarik dan berkualiti. Secara tidak langsung, dapatan kajian yang diharapkan dapat membantu penggubalan dalam perisian multimedia bagi mata pelajaran Kemahiran Hidup.

1.12 Definisi Operasional

Sebelum menjalankan kajian, kefahaman tentang istilah atau perkataan dalam kajian adalah mustahak. Berikut adalah istilah-istilah penting digunakan.

1.12.1 Pendidikan

Perkataan pendidikan dalam Bahasa Melayu ialah kata nama terbitan daripada kata akar didik yang membawa maksud jaga, pelihara dan ajar (Zakaria Stapa, 2012). Perkataan pendidikan juga bersinonim dengan ajaran, latihan, tarbiah, pelajaran, bimbingan, asuhan dan tunjuk ajar. Dalam Bahasa Inggeris, pendidikan disebut sebagai *education* (Simpson dan Weiner 1989) yang dikatakan berasal daripada cantuman dua kalimah dalam bahasa latin iaitu *e'ex* dan *ducereduc* bererti 'memimpin' yang dapat diinterpretasikan sebagai mengumpul maklumat ke dalam diri bagi membentuk bakat (Abdullah Ishak 1995). Selain daripada itu, pendidikan juga merupakan salah satu agenda besar yang boleh mempengaruhi kualiti dan ketamadunan sesebuah bangsa di dunia. Manusia akan dianggap mundur sekiranya tiada pendidikan (Hussin Bin Sarju, 2010). Individu yang berilmu dan meletakkan

ilmu sebagai cara hidup dan lebih mudah membuat satu keputusan yang tepat (Wan Hassan 2007).

1.12.2 Teknologi Maklumat Dan Komunikasi

Teknologi Maklumat dan Komunikasi menurut Kamus Dewan Edisi Keempat Teknologi maklumat dan komunikasi ialah teknologi yang berkaitan dengan pemerolehan, penyimpanan, pemprosesan dan penyebaran maklumat melalui penggunaan teknologi komputer dan telekomunikasi. *Senn (1998)* menyatakan teknologi maklumat dan komunikasi mengandungi tiga komponen iaitu komputer, komunikasi dan tahu-guna. Gabungan ketiga-tiga komponen ini mencipta peluang kepada manusia dan organisasi untuk lebih produktif, berkesan dan Berjaya

1.12.3 Minat

Definisi minat adalah suatu perasaan suka, rasa tertarik (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002) motivasi (Krapp, Hidi, & Renninger, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konteks atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Minat menunjukkan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang pembelajaran tertentu bagi individu (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002). Hidi dan Renninger meyakini bahawa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam

pengetahuan seseorang iaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016).

Bergin menyebutkan bahawa konsep minat terdiri dari minat individu (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002) dan situasi (Lin & Huang, 2016) (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002) (Krapp, 2002). Minat individu didefinisikan sebagai minat mendalam pada suatu bidang atau kegiatan yang timbul berdasarkan pengetahuan, emosi, pengalaman peribadi yang sudah ada (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002), dan merupakan keinginan dari dalam diri untuk memahami sehingga menimbulkan pengalaman baru (Fryer, 2015).

Prestasi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang individu setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mereka mengikuti proses PdP. Prestasi biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, atau huruf. Menurut Singgih D. Gunarsa prestasi adalah hasil maksimum yang dapat dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha belajar.

Selain daripada itu, prestasi merupakan perubahan kapasiti dan isi seseorang dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap, sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukannya. Prestasi belajar dapat pula disebut sebagai bukti

keberhasilan yang dicapai oleh seseorang individu setelah melaksanakan usaha-usaha belajar, yang merupakan hasil interaksi individu tersebut dengan lingkungan belajarnya. Interaksi yang dimaksudkan dalam hal ini adalah proses pembelajaran. Apabila interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungan belajarnya baik, maka individu dapat mempersiapkan dirinya dengan lebih baik pada akhir proses belajar yang diikutinya. Oleh sebab itu, lingkungan yang baik dan kesiapan yang baik dalam diri individu tersebut sangat diperlukan untuk mencapai prestasi belajar yang diinginkan.

1.12.5 Aplikasi WebQuest

WebQuest merupakan kaedah pembelajaran berasaskan web yang telah dibangunkan berdasarkan prinsip pembelajaran Konstruktivisme pada bulan Februari tahun 1995 oleh Bernie Dodge di San Diego State University (Dodge, 1995). Ia merupakan pembelajaran yang berorientasikan penyelidikan dan inkuiri iaitu kesemua maklumat yang digunakan oleh pelajar didapati melalui jaringan Internet. Modul pembelajaran yang dibangunkan ini akan mengikut langkah-langkah pembinaan WebQuest seperti yang disarankan oleh Dodge (1995) seperti berikut:



(a) Pengenalan

Memberi penerangan mengenai pengalaman pembelajaran yang akan diterokai dengan latar belakang tajuk yang menyeluruh dengan bahan rangsangan yang menarik perhatian pelajar.

(b) Tugas

Kemudian penerangan diberi tentang tugas yang disediakan. Tugas yang disediakan perlu menarik dan menyatakan hasil pembelajaran dan fokus yang diperlukan. Ia juga perlu menjelaskan tentang produk akhir yang dikehendaki.

(c) Proses dan Sumber



05- Menerangkan langkah demi langkah bagaimana menyempurnakan tugas ini.



ptbupsi

(d) Penilaian

Mengandungi rubrik untuk menilai tugas pelajar. Kriteria yang terdapat dalam rubrik menggambarkan hasil pembelajaran yang diharapkan.

(e) Kesimpulan

Menyimpulkan hasil projek dan mengimbas semula apa yang telah dilakukan oleh pelajar





1.12.6 Pelajar

Menurut Kamus Am (1995), pelajar merujuk kepada murid atau mahasiswa. Selain daripada itu, pelajar juga merupakan seseorang individu yang unik dan berbeza di antara satu sama lain walaupun mereka berada dalam tahap pembelajaran yang sama. Perbezaan individu ini merangkumi dari aspek pemikiran, tindak balas, minat, kecenderungan, pencapaian dan pemahaman. Justeru, pelajar-pelajar ini akan mempunyai gaya yang tersendiri untuk menerima dan bertindakbalas serta menggunakan rangsangan dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang diambil oleh setiap pelajar adalah dengan menurut tanggapan subjektif mereka terhadap kehendak pengajar atau konteks pembelajarannya.



1.13 Kesimpulan

Secara kesimpulannya, pengkaji berharap agar kajian yang akan dijalankan ini akan memberikan keputusan yang positif dalam mengenalpasti keberkesanan penggunaan *WebQuest* dalam topik “Elektronik Tingkatan 2” Kemahiran Hidup untuk meningkatkan minat pelajar. Selain daripada itu, kajian ini diharapkan agar dapat memberikan kesedaran kepada Guru besar, Kementerian Pelajaran Malaysia dan Guru Kemahiran Hidup tentang betapa pentingnya pelaksanaan mata pelajaran Kemahiran Hidup berdasarkan teknik penggunaan *WebQuest* dalam pengajaran dan pembelajaran.

