

# **Keberkesanan lawatan lapangan maya terhadap pencapaian murid tahun lima dalam matapelajaran Sains**

## **ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan penggunaan lawatan lapangan maya dalam meningkatkan pencapaian murid serta mengenal pasti tahap minat murid terhadap mata pelajaran sains. Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah rendah di daerah Kuala Penyu. Sampel kajian adalah terdiri daripada 60 orang murid tahun lima yang dibahagikan kepada kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Reka bentuk kajian yang digunakan dalam pelaksanaan kajian ini adalah kuasi-eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif dalam proses pengumpulan dan penganalisan data. Kumpulan kawalan akan menjalani sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah konvensional manakala kumpulan rawatan akan menjalani sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan lawatan lapangan maya. Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini adalah set borang soal selidik serta set ujian pencapaian yang terdiri daripada ujian pra dan ujian pasca. Borang soal selidik digunakan untuk mengukur tahap minat murid terhadap mata pelajaran sains kesan penggunaan lawatan lapangan maya manakala set ujian pencapaian digunakan untuk mengukur pencapaian murid. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kumpulan rawatan memperoleh skor min ujian pasca yang lebih tinggi secara signifikan iaitu 51.86 ( $sp=17.25$ ) berbanding kumpulan kawalan yang memperoleh nilai skor min ujian pasca 43.00 ( $sp=14.83$ ). Hasil analisis ini menunjukkan bahawa kaedah pengajaran yang menggunakan lawatan lapangan maya dalam mempelajari tajuk Kemandirian Spesies telah meningkatkan pencapaian murid berbanding penggunaan kaedah pengajaran konvensional. Dapatan kajian juga menunjukkan minat murid terhadap mata pelajaran sains kesan penggunaan lawatan lapangan maya adalah tinggi, dengan nilai purata skor min 4.03 ( $sp=0.63$ ). Penggunaan lawatan lapangan maya sebagai kaedah pengajaran sains berupaya menarik minat murid kerana adanya elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi dan video.