

4000015941

180740



PUMS99:1

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS@

JUDUL: PENGEMBANGAN MODEL RIVER TREASURE HUNT DALAM PENGETAHUAN DAN PEMBELAJARAN TOPIK SALIRAN GEOGRAFI TINGKATAN SATU.
 UJAZAH: IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN

SAYA KODIANA BT TOWINS LAWADI SESI PENGAJIAN: 08/09
 (HURUF BESAR)

mengaku membenarkan tesis (LPSM/Sarjana/Doktor Falsafah) ini disimpan di Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Sabah.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajaran tinggi.
4. Sila tandakan (/)

SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau Kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

Disahkan Oleh

AD

(TANDATANGAN PENULIS)

(TANDATANGAN PUSTAKAWAN)

Alamat Tetap: Pejabat Surat 391,
89257, Tamparuli

Nama Penyelia

Tarikh: 17/11/2008

Tarikh: _____

CATATAN:- *Potong yang tidak berkenaan.

**Jika tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa /organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT dan TERHAD.

@Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana secara penyelidikan atau disertai bagi pengajian secara kerja kursus dan Laporan Projek Sarjana Muda (LPSM).

PERPUSTAKAAN UMS



1400015941

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

PENGGUNAAN MODEL *RIVER TREASURE HUNT*
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TOPIK
SALIRAN GEOGRAFI TINGKATAN SATU

ADDIANA BT JOWINIS LAWADI

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

SEKOLAH PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN
SOSIAL
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH
2008

PENGAKUAN

Saya mengakui bahawa ini adalah hasil kerja saya kecuali nukilan, ringkasan dan rujukan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan segala sumbernya.



(ADDIANA BT JOWINIS LAWADI)

HT2005-3603

PENGESAHAN

Projek Sarjana Muda Pendidikan ini yang bertajuk "Penggunaan Model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran dan pembelajaran topik saliran Geografi Tingkatan Satu" adalah disediakan oleh Addiana Bt Jowinis Lawadi (HT2005-3603) untuk memenuhi syarat bagi mendapatkan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan dengan Kepujian Universiti Malaysia Sabah.

Disahkan:



(En. Mohd. Khairuddin bin Abdullah)
Penyelia Projek Sarjana Muda Pendidikan
Sekolah Pendidikan dan Pembangunan Sosial
Universiti Malaysia Sabah

Tarikh : 17/11/2008

ABSTRAK

PENGGUNAAN MODEL *RIVER TREASURE HUNT* DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TOPIK SALIRAN GEOGRAFI TINGKATAN SATU.

Dalam penyelidikan ini, penggunaan model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran dan pembelajaran topik saliran dalam Geografi Tingkatan Satu dikaji. Model ini merupakan satu model yang lebih berpusatkan pelajar dan dihasilkan dengan pengabungan kaedah permainan dan model sebenar. Kajian ini mengkaji sama produk kajian dapat menarik minat pelajar terhadap penggunaan model kajian dalam pengajaran dan pembelajaran topik saliran serta meningkatkan prestasi pelajar dalam pembelajaran topik itu. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen manakala instrumen yang digunakan ialah ujian pra dan ujian pasca serta borang soal selidik. Responden kajian merupakan 30 pelajar Tingkatan satu daripada satu sekolah terpilih. Penyelidik menggunakan ujian-t dan statistik deskriptif bagi menguji dapatan kajian. Dengan model ini, pelajar dapat belajar tanpa tekanan dan boleh mengingati dan memahami fakta dengan lebih mudah dalam topik saliran. Ini terbukti apabila nilai min untuk minat terhadap model terletak pada aras tinggi dan juga penggunaan model juga dapat meningkatkan prestasi pelajar iaitu perbezaan keputusan ujian pasca kedua-dua kumpulan.

ABSTRACT

USAGE OF RIVER TREASURE HUNT MODEL IN TEACHING AND LEARNING PROCESS OF FORM ONE GEOGRAPHY

In this study, researcher examines the use of River Treasure Hunt model within the topic of drainage in Form One Geography. This student centred model was produced based on game and real model combination. The main objective of this study was to examine whatever the research product can draw student's interest when studying drainage topic and enhances student's performance in this topic. The research designs used in this study was quasi-experiment while the instruments used were pre-test and post-test besides questionnaire. The respondents involved in this study are 30 Form One students from a chosen school. Researcher use t-test and descriptive statistic to analyze the data obtained. Via this model, students were able to study without pressure and studying the topic more easier than before. This was supported by the high level mean towards the interest of the model and the application of the model also can enhances student's performance through the difference of the result of both groups in post test.



ISI KANDUNGAN

PERKARA	MUKA SURAT
TAJUK	i
PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ISI KANDUNGAN	vi-vii
SENARAI JADUAL	ix-x
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI FOTO	xii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2-3
1.3 Pernyataan Masalah	3-5
1.4 Soalan Kajian	5
1.5 Tujuan Kajian	5
1.6 Objektif Kajian	6
1.7 Hipotesis Kajian	6-7
1.8 Definisi Operasional	7
1.8.1 Permainan	7
1.8.2 Sungai	7
1.8.3 Model <i>River Treasure Hunt</i>	8
1.8.4 Pengajaran	8
1.8.5 Pembelajaran	8-9
1.8.6 Treasure Hunt	9
1.9 Kesignifikanan Kajian	9
1.10 Limitasi Kajian	10
1.11 Kerangka Konseptual	11
1.12 Kesimpulan	11-12

BAB 2 SOROTAN KAJIAN

2.1	Pendahuluan	13
2.2	Definisi Konsep	13
	2.2.1 Permainan	13-14
2.3	Teori Pengajaran	14
	2.3.1 Teori Kognitif	14-16
2.4	Model Pembelajaran	16
	2.4.1 Model Konstruktivisme	16-18
2.5	Kajian-Kajian Lepas	19
	2.5.1 Kajian dalam negara	19-30
	2.5.2 Kajian luar negara	30-33
2.6	Kesimpulan	33

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	34
3.2	Pendekatan Kajian	34-35
3.3	Persampelan	35
	3.3.1 Populasi kajian	35-36
	3.3.2 Sampel kajian	36
3.4	Instrumen Kajian	37
	3.4.1 Model <i>River Treasure Hunt</i>	37
	3.4.2 Soalan ujian	37-38
	3.4.3 Soal selidik	38-40
3.5	Prosedur Kerja/pemungutan data	40-41
3.6	Penganalisaan data	42-43
3.7	Kajian rintis	43-44
3.8	Kesimpulan	44

BAB 4 PROTOTAIP PRODUK

4.1	Pengenalan	45
4.2	Reka Bentuk Model Permainan <i>River Treasure Hunt</i>	45
	4.2.1 Model bentuk muka bumi saliran	45
	4.2.2 Kertas klu	46
	4.2.3 Kertas label	47
4.3	Bahan-Bahan	48
	4.3.1 Bahan Semula Jadi	48
	4.3.2 Bahan Bukan Semula Jadi	48-49
4.4	Kos Bahan	49
4.5	Manual Penggunaan Model Permainan	49-50
4.6	Kesimpulan	50

BAB 5 PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA	
5.1 Pengenalan	52
5.2 Profil pelajar	52-53
5.3 Dapatan kajian	54
5.3.1 Dapatan soal selidik	54-55
5.3.2 Dapatan ujian pra dan pasca	55-59
5.4 Pengujian hipotesis	59
5.4.1 Hipotesis pertama	60-61
5.4.2 Hipotesis kedua	62
5.4.3 Hipotesis ketiga	63
5.5 Ringkasan dapatan kajian	64
5.6 Kesimpulan	64
BAB 6 RUMUSAN, DAPATAN DAN PERBINCANGAN	
6.1 Pengenalan	65
6.2 Rumusan dapatan kajian	65-67
6.3 Perbincangan	67-70
6.4 Implikasi	70
6.4.1 Implikasi terhadap pelajar	70-71
6.4.2 Implikasi terhadap guru	71
6.5 Cadangan	72
6.5.1 Cadangan kepada pihak kementerian	72
6.5.2 Cadangan kepada pihak guru	72-73
6.5.3 Cadangan kajian lanjutan	73
6.6 Kesimpulan	73
RUJUKAN	74-81
LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

Jadual	Muka Surat
Jadual 3.1: Populasi Kajian	36
Jadual 3.2 : Sampel Kajian	37
Jadual 3.3: Soalan Ujian	38
Jadual 3.4: Selang skala min	40
Jadual 3.5 : Prosedur Kajian	40
Jadual 3.6: Analisa Data	43
Jadual 3.7: Kesahan untuk soal selidik	44
Jadual 4.1 : Bahan Semula Jadi Dan Kegunaannya	48
Jadual 4.2: Bahan Bukan Semula Jadi Dan Kegunaannya	48
Jadual 4.3: Perincian Kos Bahan	49
Jadual 5.1: Tarikh kajian dijalankan	51
Jadual 5.2 Sampel Kajian	53
Jadual 5.3: Dapatan awal soal selidik	54
Jadual 5.4 Markah Ujian Pra Dan Pasca Bagi Kumpulan Kawalan	56
Jadual 5.5: Markah Ujian Pra Dan Pasca Bagi Kumpulan Rawatan	58
Jadual 5.6: Statistik Deskriptif	60
Jadual 5.7 Selang Skala Min	61
Jadual 5.8: Keputusan Analisis Ujian Pra Dan Pasca Bagi Kumpulan Kawalan menggunakan Ujian-T Sampel Tak Bersandar	62
Jadual 5.9: Keputusan Analisis Ujian Pra Dan Pasca Bagi Kumpulan Kawalan menggunakan Ujian-T Sampel Tak Bersandar	63



SENARAI RAJAH

Rajah	Muka surat
Rajah 1.1: Kerangka konseptual kajian	11
Rajah 3.1 : Reka bentuk kuasi-eksperimental bagi kaedah ujian pra-pasca kumpulan- kumpulan tidak seimbang (Chua, 2006)	35
Rajah 5.1: Gred markah ujian pra dan pasca bagi kumpulan kawalan	57
Rajah 5.2: Gred markah ujian pra dan pasca bagi kumpulan rawatan	59



SENARAI FOTO

Foto	Muka surat
Foto 1: Pandangan Depan Model	46
Foto 2: Model <i>River Treasure Hunt</i> Dengan Balang Kaca	46
Foto 3: Kertas Klu	47
Foto 4: Kertas Label Awal	47
Foto 5: Kertas Label	47

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Pelajar-pelajar pada masa kini memerlukan rangsangan yang pelbagai untuk memotivasiikan mereka untuk belajar. Kaedah konvensional yang berpandukan kepada buku teks semata- mata menyebabkan pelajar menjadi pasif. Menurut Gower(1986), dalam bilik darjah tradisional, guru terlupa bahawa kaedah pengajaran yang mereka gunakan akan menyebabkan pelajar terlalu bergantung kepada mereka. Hal ini kerana kaedah pengajaran tradisional yang mereka sebenarnya telah menyekat perkembangan kreativiti dan pengetahuan pelajar.

Noraziah(1981) dengan kertas kerjanya yang bertajuk "Alatan Mengajar Dalam Pengajaran Bahasa" menerangkan bahawa 'alat bantu' yang digunakan mestilah sebagai salah satu bahagian yang padu (integral part) dalam proses tersebut. Penggunaan alat atau model yang bersesuaian mampu menimbulkan rangsangan positif dalam pengajaran dan pembelajaran . Penggunaan alat bantu bertujuan menambah kelancaran perhubungan guru dengan pelajar dan sebaliknya, pelajar dengan pelajar serta membantu atau mempercepatkan proses pemahaman mereka.

Penggunaan alat bantu dan kaedah pengajaran yang dipilih oleh seseorang guru sering kali gagal mencapai objektifnya. Justeru, guru haruslah lebih kreatif.

Menurut Abdul Rahim (1999), daya kreativiti yang tinggi membolehkan sesuatu kaedah dan metod pengajaran mencorakkan perkembangan minda, emosi dan nilai para pelajar. Guru harus kreatif dan bijak memilih kaedah pengajaran pembelajaran yang boleh menarik minat serta mencabar kebolehan pelajar merangsang pembelajaran dan menyeronakkan. Mengikut Lovitt (1995) pula, proses pengajaran dan pembelajaran akan bermakna apabila guru mampu mengajar mengajar bagaimana cara belajar, bagaimana cara berfikir, bagaimana cara menyelesaikan masalah , membuat keputusan dan bagaimana memotivasi mereka untuk belajar.

1.2 Latar belakang

Pendidikan Geografi sangat penting di dalam pembangunan sesebuah negara dan amat ditekankan di negara-negara maju seperti Amerika dan Britain yang menganggap Geografi sebagai satu alat penting dalam teras pembangunan negara. (Mohd Faris, 2003 ; Mohamad dan Mohmadisa dalam Augustine Towonsing, 2006).

Mata pelajaran Geografi merupakan salah satu daripada mata pelajaran teras yang wajib diambil oleh pelajar sekolah menengah rendah tingkatan 1 hingga 3, manakala ia merupakan mata pelajaran elektif di peringkat sekolah menengah atas. Mata pelajaran ini bertujuan memberikan pelajar pengetahuan mengenai fenomena alam dan organisasi ruangan berdasarkan interaksi manusia dengan alam sekitar fizikal dan alam sekitar manusia. (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001)

Kajian - kajian awal ahli akademik terhadap pencapaian dan minat dalam kalangan pelajar bagi mata pelajaran Geografi memperlihatkan pencapaian pelajar terhadap Geografi masih tidak memuaskan dan tanggapan pelajar terhadap mata pelajaran Geografi sebagai satu mata pelajaran yang sukar. (Wan Rozali, 2003). Tambahan pula, pengajaran dan pembelajaran guru-guru Geografi yang tidak efektif, (Shuki, 2003), berbentuk tradisional (Idris ,1912 dalam Wan Rozali, 2003) dan pengajaran dengan 'chalk and talk'. (Wan Rozali, 2002 dalam Wan Rozali, 2003).

Walau bagaimanapun, ramai pelajar mempunyai persepsi yang negatif terhadap mata pelajaran ini, iaitu mata pelajaran ini sukar difahami. Hal ini mungkin disebabkan

ciri dan kaedah sebahagian pembelajarannya bersifat sains, matematik, analisis dan tafsiran. Oleh kerana mata pelajaran Geografi merupakan mata pelajaran yang dinamik dan berkembang mengikut ruang dan masa, maka penyampaiannya memerlukan inovasi (Main, 2004).

Mengikut Abd Ghafar Md Din (1996), kaedah permainan boleh dijadikan kaedah pengajaran sekiranya dikendalikan secara bersungguh-sungguh dan teratur. Sehubungan dengan itu, walaupun pelajaran disampaikan dalam bentuk permainan, namun objektif pengajaran dapat juga disampaikan. Menurut beliau juga, terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan bagi memilih kaedah permainan yang sesuai . Antara aspek tersebut ialah seperti mudah diterangkan, mudah dilakukan iaitu sama ada di dalam mahupun luar kelas dan sebaiknya permainan tersebut tidak memerlukan banyak perubahan pada struktur dan susunan kelas. Aspek seterusnya adalah boleh diubahsuai dan peralatan yang digunakan dan tidak memerlukan kos yang tinggi.

1.1 Pernyataan masalah

Geografi menjadi disiplin yang membosankan kerana kandungan sukatan pelajaran yang terlalu luas dan pendekatan pengajaran dan pembelajaran turut terpengaruh dan disesuaikan dengan matlamat iaitu untuk penguasaan fakta yang terlalu banyak melalui amalan kaedah yang 'stereotyped' bukan sahaja kepada pelajar tetapi juga kepada guru. (Koh Eng Kiat,1975 dalam Ahmad Sane,1995)Tiga perkara yang dicadangkan oleh Robert McNee, 1971(dalam Ahmad Sane, 1995) untuk menjadikan Geografi sebagai bidang yang menarik, bermakna dan mencabar untuk dipelajari adalah pengurangan unsur yang remeh temeh, menyediakan suasana penglibatan pelajar dan kesepadan unsur-unsur disiplin Geografi secara menyeluruh dan berstruktur. Dalam kajian ini, suasana penglibatan pelajar cuba ditimbulkan.

Topik saliran dikategorikan dalam bahagian Geografi fizikal yang dianggap susah bagi pelajar. Menurut M.S Rao(1993), bahagian Geografi fizikal adalah berkaitan dengan faktor-faktor fizikal seperti tanah, laut dan atmosfera. Ia juga mengkaji fenomena-fenomena yang berkaitan dengan faktor fizikal tersebut. Kajian tentang teori

gerakan dan struktur bumi, lautan dan air, cuaca dan tumbuhan juga termasuk dalam Geografi fizikal.

Topik Saliran memerlukan satu kaedah pengajaran yang baik untuk difahami oleh pelajar. Hal ini kerana, topik saliran mempunyai banyak subtajuk. Topik ini mempunyai subtopik seperti pola saliran, profil panjang dan profil rentas sungai. Bahagian-bahagian ini pula mempunyai bentuk muka bumi yang banyak dan mengelirukan pelajar untuk memahami konsep dan proses pembentukannya. Selalunya pelajar akan menghafal konsep-konsep tersebut supaya lulus ujian atau peperiksaan. Menurut Omardin Ashari dan Yunus Mohammad, 1996 (dalam Shanity Guyih, 2004) kaedah pembelajaran yang bercorak hafalan tidak berupaya untuk mengembangkan pemikiran kritis pelajar hingga menyebabkan pelajar menjadi bosan untuk belajar.

Sementara itu, Crow & Crow (1983) menerangkan bahawa pelajar susah ingat semula sesuatu yang tidak faham atau tidak dipelajari dengan betul. Ingatan bertugas semasa sesuatu idea dipelajari, dikekalkan, diingat semula dan dikenali. Untuk menghafal idea baru, pelajar perlu mengaitkan idea baru dengan idea lain yang telah dipelajari dengan teliti. Ini dapat meningkatkan penghafalan seseorang pelajar.

Untuk mengajar topik saliran ini, satu pendekatan baru dibuat untuk mengurangkan cara pengajaran yang biasa iaitu semuanya berdasarkan fakta yang membosankan pelajar. Menurut Idris bin Mohd.Noor(1997), daya kekuatan pancaindera manusia menerima maklumat adalah 1 % deria rasa, 1.5% deria sentuhan, 3.5% deria bau, 11% deria dengar dan 83% deria penglihatan dimaksimumkan oleh pembelajaran. Dalam kajian ini, penggunaan pancaindera dalam pengajaran dan pembelajaran cuba dimaksimumkan.

Justeru, untuk mengajar topik saliran ini, satu permainan dibuat berdasarkan kepada pengubahsuaian konsep permainan “treasure hunt”. Permainan yang dibuat tersebut adalah berdasarkan kepada konsep permainan pendidikan. Pelajar akan diminta untuk melabelkan bentuk-bentuk muka bumi saliran pada model profil sungai melalui klu-klu yang disediakan. Pelajar akan berasa seronok dan tidak tertekan untuk

mengambil bahagian di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran pada hari tersebut. Selepas pelajar melabelkan kesemua bentuk muka bumi tersebut, barulah guru akan menerangkan secara ringkas tentang jenis dan ciri-ciri pembentukan bentuk muka bumi tersebut. Dengan penglibatan yang aktif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran, barulah pengajaran bermakna dapat diperolehi. Pelajar akan lebih bermotivasi dan berminat untuk mempelajari Geografi.

1.4 Soalan kajian

Menurut Khalid Johari, (2003: 41) beliau menyatakan bahawa persoalan kajian merupakan suatu perincian terhadap masalah yang telah terbentuk. Maksudnya ialah setiap persoalan dalam kajian hendaklah dibuat secara berurutan mengikut langkah demi langkah penyelesaian kajian. Persoalan kajian itu juga hendaklah dinyatakan secara ringkas tetapi jelas bagi masalah yang timbul dan cuba untuk diselesaikan dalam suatu kajian.

Persoalan kajian lebih sesuai untuk digunakan dalam penyelidikan yang bersifat kualitatif kerana memandangkan penggunaan persoalan kajian hanya memerlukan jawapan tanpa perlu pembuktian sama ada diterima atau ditolak sepertimana dalam hipotesis. Persoalan yang diutarakan dalam kajian ini ialah berdasarkan tujuan kajian ini dilakukan. Beberapa persoalan telah timbul dan antaranya ialah seperti yang berikut:

- I. Adakah pelajar tidak berminat dengan penggunaan model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran dan pembelajaran topik saliran?
- II. Adakah terdapat perbezaan skor min ujian pra antara kumpulan kawalan dan rawatan?
- III. Adakah terdapat perbezaan skor min ujian pasca antara kumpulan kawalan dan rawatan?

1.5 Tujuan kajian

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk menguji tentang penggunaan model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran subtopik bentuk muka bumi saliran tingkatan 1. Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran Geografi.

1.6 Objektif kajian

Secara umumnya, kajian ini bertujuan untuk meninjau penggunaan model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran topik bentuk muka bumi saliran tingkatan 1.

Kajian ini mempunyai beberapa objektif kajian yang khusus. Objektif-objektif khusus tersebut adalah:

- I. Untuk menarik minat pelajar terhadap penggunaan model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran dan pembelajaran topik saliran.
- II. Untuk mengenalpasti perbezaan skor min ujian pra antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.
- III. Untuk mengenalpasti perbezaan skor min ujian pasca antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan

1.7 Hipotesis kajian

Berdasarkan tujuan dan objektif kajian, saranan atau andaian sementara yang dibuat oleh pengkaji untuk menjelaskan fenomena yang dikaji tentang kemungkinan dapatkan atau penyelesaian sesuatu kajian.

Menurut Khalid Johari (2003) terdapat dua jenis hipotesis yang biasa digunakan dalam penyelidikan iaitu hipotesis alternatif dan juga hipotesis nul. Hipotesis alternatif ialah jangkaan penyelidik tentang penemuan yang akan diperoleh. Hipotesis jenis ini tidak memerlukan pengujian secara statistik. Hipotesis nul pula ialah pernyataan andaian penyelidik tentang persamaan stastistik dan logik yang bertentangan dengan hipotesis alternatif.

Terdapat beberapa hipotesis-hipotesis yang dibuat untuk melaksanakan kajian ini. Hipotesis-hipotesis tersebut adalah seperti berikut:

- H_{01} : Pelajar kumpulan rawatan tidak menunjukkan minat terhadap model *River Treasure Hunt* dalam pengajaran dan pembelajaran topik saliran.
- H_{02} : Tidak terdapat perbezaan skor min ujian pra antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.
- H_{03} : Tidak terdapat perbezaan skor min ujian pasca antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

1.8 Definisi operasional

Dalam kajian ini terdapat beberapa istilah-istilah yang dirasakan amat penting dan perlu mempunyai definisi operasional yang khusus. Pemilihan definisi terhadap beberapa istilah ini adalah berdasarkan kepada keserasian dan kesamaan terhadap istilah yang digunakan. Tujuan diadakan definisi untuk istilah dalam kajian ini adalah bagi membolehkan objektif, tujuan dan kepentingan kajian akan dapat dicapai.

1.8.1 Permainan

Permainan adalah satu aktiviti yang mengasyikkan, inisiatif, pemikiran, pengawasan dan kemahiran yang boleh digunakan dalam bentuk yang menyeluruh. (Musa, 1992) Froebel dalam Musa (1992) pula menyatakan permainan mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan manusia. Permainan diperlukan oleh manusia dalam semua peringkat umur kerana permainan dapat memberi kebebasan, kepuasan, 'kesihatan' mental dan jasmani. Menurut Amory & Seagram, 2006, permainan merupakan satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar di mana pelajar dapat menggunakan pengetahuan sedia ada untuk mengukuhkan lagi ingatan dan pemahaman ilmu tersebut.

1.8.2 Sungai

Sungai adalah satu bentuk muka bumi yang boleh menakung air. Ia berfungsi sebagai tempat penakungan air secara semula jadi. Sungai adalah sebahagian daripada lembangan saliran.

1.8.3 Model River Treasure Hunt.

Model *River Treasure Hunt* adalah satu model bentuk muka bumi sungai yang dihasilkan dengan skala yang lebih kecil. Di dalam model permainan ini, pelajar diminta untuk melabelkan bentuk muka bumi yang terdapat dalam model tersebut. Pelajar akan diberikan kertas klu mengenai bentuk muka bumi tersebut seperti air terjun dan tasik ladang. Pelajar kemudian diminta melabelkan bentuk muka bumi yang difikirkan berdasarkan penerangan yang diberikan berdasarkan kertas klu yang diberikan.

1.8.4 Pengajaran

Pengajaran merupakan aktiviti atau proses yang berkaitan dengan penyebaran ilmu pengetahuan atau kemahiran yang tertentu. Ia meliputi perkara-perkara seperti aktiviti perancangan, pengelolaan, penyampaian, bimbingan dan penilaian yang bertujuan menyebar ilmu pengetahuan atau kemahiran kepada pelajar-pelajar dengan cara yang berkesan.(Mok Soon Sang, 2004).

Menurut Prof. Madya Dr. Abdullah Mohd Noor(1998) , pada umumnya kaedah pengajaran bermaksud tindakan-tindakan yang guru lakukan dalam mengendalikan proses pengajaran-pembelajaran. Guru-guru terlatih adalah bijak memilih dan menggunakan kaedah yang paling sesuai bagi membantu pelajar-pelajar dan diri mereka dalam usaha mencapai objektif pengajaran yang telah dirancang. Pemilihan sesuatu kaedah atau strategi haruslah berasaskan kepada kriteria tertentu seperti gaya pembelajaran pelajar, tajuk pengajaran, jenis pengetahuan atau kemahiran yang hendak disampaikan, tahap pencapaian pelajar, persekitaran pembelajaran, nilai dan sikap yang ingin dipupuk.

1.8.5 Pembelajaran

Mok Sok Sang (2004) meringkaskan pandangan tokoh-tokoh seperti Robert M. Gagne, Guy Le Francois dan Kelvin Seifert mengenai pembelajaran kepada dua implikasi. Implikasi pertama ialah pembelajaran yang berlaku ialah hasil daripada latihan atau pengalaman. Ini bermakna sebarang perubahan tingkah laku kerana pertumbuhan, kematangan, atau kelukaan misalnya tidak boleh disebut sebagai pembelajaran.

Implikasi kedua ialah perubahan tingkah laku yang melalui pembelajaran mempunyai ciri ketekalan. Berdasarkan kepada konsep ini, perubahan tingkah laku buat sementara sahaja misalnya tindakan perlahan-lahan kerana letih, mabuk kerana minuman keras, halusinasi kerana makan ubat atau salah guna dadah, tidak kaitan dengan pembelajaran.

Mengikut Prof. Madya Dr. Abdullah Mohd Noor(1998) pula, pembelajaran merupakan proses interaktif. Proses interaktif tersebut adalah hasil aktiviti guru dan pelajar yang menjadi elemen utama dalam suasana pembelajaran yang spesifik. Bentuk interaktif dalam pembelajaran berkait rapat dengan kefahaman guru tentang sifat setiap individu pelajarnya.

1.8.6 Treasure hunt

Treasure Hunt adalah satu proses di mana pelajar diberikan petunjuk-petunjuk untuk menamatkan satu misi yang diberikan. Melalui kertas-kertas klu yang disediakan, mereka dikehendaki melabelkan bentuk muka bumi saliran pada model bahagian hulu sungai sebelum mendapatkan ‘harta’ atau ‘ganjaran’ yang tersembunyi kerana berjaya menyelesaikan misi tersebut.

1.9 Kesignifikanan kajian

Dapatan kajian ini diharap boleh membantu para pendidik untuk mempelbagaikan lagi teknik dan kaedah pengajaran yang sedia ada ke arah meningkatkan prestasi pelajar disamping memenuhi aspirasi negara untuk melahirkan guru yang benar-benar cemerlang dan berkualiti. Guru tidak lagi tertumpu kepada pengajaran menggunakan penggunaan buku teks yang bersifat fakta yang membosankan pelajar-pelajar.

Sementara itu, pelajar pula menjadi lebih bermotivasi untuk belajar dan ikut serta dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan kurangnya tekanan untuk mempelajari sesuatu topik. Pelajar lebih bersikap relaks dan berfikiran kreatif dan kritis semasa proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan konsep ala-ala permainan ‘treasure hunt’. Secara tidak langsung, pelajar dapat memahami secara ringkas proses pembentukan dan mengingati bentuk-bentuk muka saliran sungai.

1.10 Limitasi kajian

Cadangan penggunaan model ini merujuk kepada subtopik bentuk muka bumi dalam topik saliran dalam mata pelajaran Geografi di tingkatan 1 sahaja. Kajian hanya difokuskan kepada pengajaran topik saliran pada subtopik profil panjang dan profil rentas sungai sahaja. Subtopik jenis-jenis pola sungai tidak disentuh dalam pelaksanaan kajian ini.

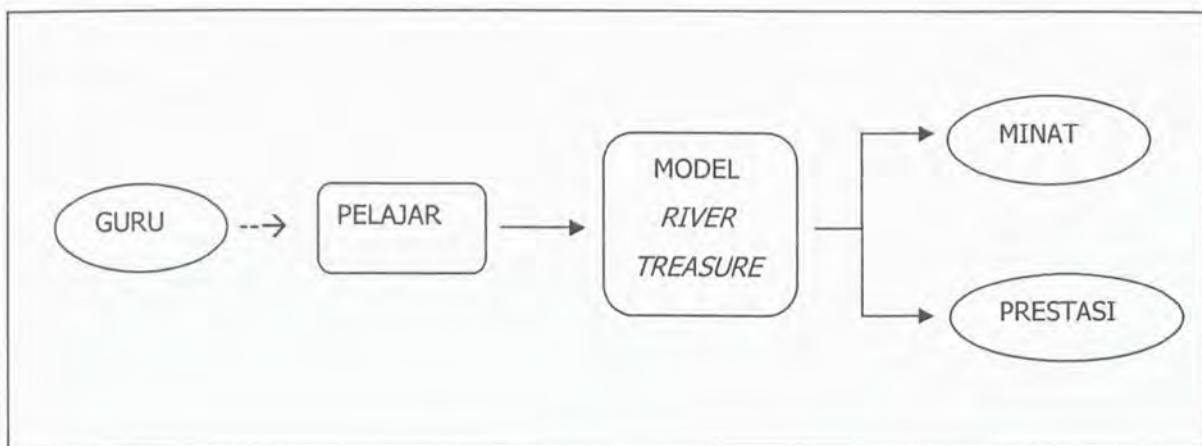
Kajian ini ingin mengkaji tentang minat pelajar terhadap mata pelajaran Geografi. Oleh itu, pelajar tingkatan 1 dipilih untuk kajian ini kerana persepsi mereka terhadap mata pelajaran geografi pada peringkat ini akan menentukan sama ada mereka akan menyukai mata pelajaran Geografi ataupun tidak.

Sampel kajian ini hanya 60 orang pelajar tingkatan 1 dan terdiri daripada 2 kelas. Satu kelas seramai 30 orang pelajar dijadikan kumpulan rawatan yang diajar topik saliran menggunakan model *River Treasure Hunt* manakala satu kelas lagi seramai 30 orang pelajar lagi sebagai kumpulan kawalan yang tidak diajar menggunakan model tersebut. Hal ini dibuat untuk melihat perbezaan ujian pra dan pasca di antara kedua-dua kelas tersebut. Keseimbangan jantina pelajar lelaki dan pelajar perempuan diabaikan di dalam kajian ini.

Di samping itu, kajian ini juga dibataskan oleh kejujuran responden yang terlibat di dalam penyelidikan ini. Berkemungkinan besar terdapat responden yang berlaku tidak jujur semasa kajian dijalankan kerana wujudnya salah tanggapan mahupun tafsiran yang berbeza terhadap soalan-soalan yang dikemukakan oleh penyelidik semasa menjawab borang soal selidik. Ketepatan maklum balas instrumen bergantung kepada kesungguhan dan ketelusan pelajar semasa menjawab soalan yang dikemukakan.

1.11 KERANGKA KONSEPTUAL

Untuk menjelaskan pemboleh ubah bersandar dan pemboleh ubah tidak bersandar di dalam kajian ini, kerangka konseptual telah dibina. Pemboleh ubah bersandar adalah pelajar tingkatan 1 manakala pemboleh ubah tidak bersandar adalah model *River Treasure Hunt*.



Rajah 1.1: Kerangka konseptual kajian

Melalui gambar rajah konseptual tersebut, pelajar terlibat secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran topik saliran menggunakan model '*River Treasure Hunt*'. Peranan guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah secara tidak langsung iaitu hanya berperanan sebagai pemantau dan pemudah cara kepada aktiviti dalam pengajaran dan pembelajaran. Dengan penggunaan model tersebut, pelajar dijangka akan lebih berminat terhadap mata pelajaran Geografi. Dalam masa yang sama, prestasi mereka dalam topik tersebut akan meningkat.

1.12 Kesimpulan

Pelajar akan berminat untuk turut serta dalam aktiviti di dalam pengajaran dan pembelajaran apabila aktiviti tersebut tidak terlalu bersifat fakta semata-mata, tetapi melibatkan elemen-elemen lain juga iaitu seperti permainan. Proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi kurang berkesan apabila tiada pembaharuan dari segi penyampaian isi kandungan pelajaran. Untuk memastikan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan, seseorang guru haruslah memahami makna 'individu'

RUJUKAN

- A. Chellamal Bagavathy. 2005. *Mengatasi Kelemahan Murid Menguasai Aspek Tatabahasa Dalam Bahasa Melayu Melalui Cara Permainan Bahasa*. Prosiding Seminar penyelidikan Pendidikan IPBA 2005.
- Abd Ghafar Md Din. 1996. *Prinsip & amalan pengajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors. Sdn. Bhd.
- Abdullah Mohd Noor. 1998. *Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu, Strategi Dan Pendekatan Dalam Pendidikan*. Kertas Kerja. Melaka: Maktab Perguruan Perempuan Melayu Melaka. 26 September 1998.
- Abd Rahim Abd Rahim. 1999. *Pendidikan sejarah: Falsafah, teori dan amalan*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors. Sdn. Bhd.
- Ahmad Sanee Zainal Abidin. 1995. *Pengajaran dan pembelajaran Geografi menengah atas*. Jurnal kaji sosial.
- Ahmad Damanhuri bin Mansor. Meningkatkan pengetahuan Sejarah (Bab 1 dan 2) Pelajar pelajar Tingkatan 5K2. Smk Raja Shahriman, Beruas, Perak. <http://apps.emoe.gov.my/jpnperak/kajian/2005/rumusan/kemanusiaan/1 ahmad daman smk raja shariman.pdf>. Diambil pada 10/04/08
- Amiruddin Kamsin & Augustine J. 2004. *The intergration of multimedia games in science and mathematics for primary school children*.
- Anderson, K.s & Washington, J.L. 1996. *Let the games begin*. Journal of the American Dietetic Association. 96(9): 99-101.

Aras Shafariza Abdul Shukor. 2005. Meningkatkan Kemahiran Menulis Ringkasan Karangan Berdasarkan Petikan Dengan Menggunakan Teknik Permainan Tampal Cantum Secara Berkumpulan. *Jurnal Kajian Tindakan Guru*. Maktab Perguruan Perlis.

Augustine Towonsing. 2006. *Model ICT dalam pendidikan: Potensi penggunaan perisian VCD Cutter dan windows movie maker : Satu pengenalan dan pendedahan dalam PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN Geografi*. Kertas kerja dibentang pada Kursus dalaman panitia Geografi SMK Gurun pada 8 April 2006 di makmal komputer SMK Gurun, Kedah.

Bass, B.M dan Avolio, B.J. 2006. Multifactor Leadership Questionnaire.
<http://72.12.235.104/search?q=cache:UEes3VdZa8kJ>. Tarikh dilawati 14/10/2008.

Bieger, R. G. & Garlach, G. J. 1996. *Educational Research: A Practical Approach*. United States of America: Bakhtiar Mansor. 2005. *Teori pembelajaran kognitif*. Slaid. Open University Malaysia(OUM)[http://odlpc.oum.edu.my/v2/tutorkits/HBEF2103%20Psikologi%20Pendidikan.ppt](http://odlpc.oum.edu.my/v2/tutorkits/HBEF2103%20Psikologi%20Pendidikan/HBEF2103%20(T3)%20Psikologi%20Pendidikan.ppt). Tarikh dilawati 22/02/2008

Biesty, P (2003) *Where is play? Lytle. D. E(ed) Play and educational theory and practice*. London: Praeger publisher. 55-58.

Boon Pong Ying & Ragbir Kaur. 1998. *Psikologi 2*. Shah Alam: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Brad Paras, Jim Bizzocchi. 2005. *Games motivation, effective learning: An intergrated model for education game design*. 67-66.

Cai Yiyu et al. 2006. *Bioedutainment: Learning life science through X gaming computers & graphics*. 30: 3-9.

Che Anisah Chek Akob. 2005. Meningkatkan Kemahiran Mengeja dan Menyebut Bunyi Perkataan Mudah Bahasa Inggeris Melalui Permainan Kad Perkataan. *Jurnal Kajian Tindakan Guru (Sekolah Rendah)*. Maktab Perguruan Perlis.

Chua Yan Piaw. 2006. *Kaedah Penyelidikan*. Mac-Graw Hill Education, Malaysia.

Cruickshank, D.R Bainer, D.L & Metcalf,KK. 1999. *The act of teaching*. (2th edition) New York: Mc Graw Hill.

Crow & Crow. 1983. *Psikologi Pendidikan Untuk Perguruan* (Terjemahan Habibah Bt Elias). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Donastus Justin. 2001. Pengalaman Saya Menggunakan Kaedah "Stir The Class". *Jurnal Ilmiah*. Bill 8. Maktab Perguruan Gaya Kota Kinabalu Sabah.

Ellington, Hendry & Fowlie, Jonnie. 1997. *Education today*. Journal of college of preceptors, vol 47: 4. Delmer Publisher.

Endra Devi Supiah Panadam dan Che Nasir Che Husin. Kaedah belajar sambil main.
http://myschoolnet.ppk.kpm.my/bhn_pnp/bs_sejarah/bs_kbsm_sej8.pdf. Diambil pada 10/04/2008.

Esah Haji Jantan. 2004. Kearah Meningkatkan Kemahiran Menerang Istilah Sejarah Dengan Menggunakan Kaedah Permainan kad Istilah. *Prosiding Seminar Penyelidikan*. Maktab Perguruan Raja Melewar.

Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. 2003. *How To Design and Evaluate Research In Education*. 5th Ed. Singapore: McGraw-Hill.

Gower, R. 1986. *The language teaching in teacher classroom*. In Roy Boardman and Susan Holden (eds.). *English in school: Teaching literature*. London and Basingstoke: MacMillan Publishers Ltd.

Granath, Rusell. Using games to teach chemistry. Chemover board games. Journal of chemical education. Volume 76. No 4. Page 487-488 : Division of chemistry.

Hartini bt Hussain. 2005. *Meningkatkan Kemahiran Merumus Karangan Bahasa Melayu Di Kalangan Murid Tahun 6 Melalui Permainan Padanan Kad*. Prosiding Seminar penyelidikan Pendidikan IPBA 2005.

Herz, J.C. 1997. *Joystick Nation. How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. Princeton, NJ: Little Brown & Company.

Idris bin Md. Noor. 1997. *Pendidikan Geografi Dan Pengurusan Bahan Berteknologi Tinggi: Satu Analisis Deskriptif*. Jurnal Akademik MPSAH.

John Tan Hin Hook. 1998. *Using language games in the upperprimary school*. ICK: Maktab perguruan gaya.

Ke, F. 2006. *Classroom goals structures for educational math games application*.

Khalid Johari. 2003. *Penyelidikan dalam pendidikan: konsep dan prosedur*. Selangor: Prentice Hall Pearson.

Khadijah Noordin. 2001. *Pendekatan rekreasi dalam pengajaran dan pembelajaran Matematik melalui math-shape mencabar minda menduga akal*. Konvensyen pusat sumber sekolah Wilayah Persekutuan. Pusat sumber bahagian teknologi pendidikan negeri Sabah.

Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah Huraian Sukatan Pelajaran Geografi Sekolah menengah rendah (SMR) (Tingkatan 1) (2001). Pusat perkembangan kurikulum. Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kim, Rania Hassan & Weck. 2005. *Active learning games*. 1st Annual CDIO Conference. June 7-8 2005. Queen's University Kingston, Ontario, Canada.

http://strategic.mit.edu/PDF_archive/3%20Refereed%20Conference/3_57_CDIO_active_learning.pdf tarikh dilawati 13.04.2008.

Kurt Squire. Video game in education.
<http://scholar.google.com.my/scholar?q=using+model+and+games+in+education&hl=en&lr=&btnG=Search>. Diambil pada 20. 02. 08.

Lovitt. 1995. *Tactics for teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Inc

Main Rindam. 2004. *ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran subjek geografi: keberkesan perisian vcd cutter untuk pembelajaran penerokaan (Exploratory)*, Prosiding persidangan pendidikan geografi kebangsaan II: *ICT menjana keutuhan Geografi di sekolah*. 14-15 Julai. Dewan persidangan Universiti Sains Malaysia.

Maizatul Hayati Mohamad Yatim, Amily Shafila dan Azniah Ismail. *Persepsi bakal guru terhadap permainan komputer dan masa depan penggunaannya dalam bilik darjah*. E-Wacana Pendidikan. Universiti Pendidikan Sultan Idris. <http://ppp.upsi.edu.my/eWacana/Persepsi%20bakal%20Guru%20TerhadapBM.HTM>. Diambil pada 11/04/2008.

Margaret Riel. 1992. *Making connections from urban schools: cooperative learning in student teams within classrooms*. Education & urban society 24(4): 477-488

Megat Azizi. 2002. *Pelaksanaan komponen Lukisan kejuruteraan di kalangan guru-guru dalam pengajaran dan pembelajaran di beberapa buah sekolah menengah teknik (naik taraf) di negeri kedah*. Projek sarjana muda. UTM

Musa bin Daia. 1992. *Kaedah dan teknik pengajaran*. Johor Bahru: Badan Bookstore Sdn Bhd.

Mohd Najib Abdul Ghafar. 2003. *Reka bentuk soal selidik pendidikan*. Universiti Teknologi Malaysia.

Mohd Hamidee Mohd Said. 2005. Meningkatkan Kemahiran Tambah Dalam Tajuk Pecahan Dalam Bentuk Permainan Menampal Pecahan Mengikut Warna. *Jurnal Kajian Tindakan Guru (Sekolah Rendah)*. Maktab Perguruan Perlis.

Mokhtar Ismail. 1995. *Penilaian Di Bilik Darjah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Mok Soon Sang. 2004. *Peperiksaan P.T.K, Bahagian II: Kompetensi Fungsi/Khusus*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

M.S Rao. 1993. *Teaching of Geography*. New Delhi: Anmol Publication.

Noraziah Abdul Hamid. 1981.) *Alatan mengajar Dalam Pengajaran Bahasa. Kertas Alatan Mengajar Dalam Pengajaran Bahasa.*" Kertas kerja dibentangkan dalam seminar pengurusan , 28-30 Disember 1981. Universiti Malaya.

Piping Sugiharti. 2005. Penerapan teori multiple intelligence dalam pembelajaran Fisik. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 5(4): 29-42.

Rio Sumarni, Manimegalai & Baharuddin. 1999. "Modul Pembelajaran Kendiri. Reka Bentuk Pengajaran & Pembangunan Perisian. UTM.

Rizal bin Jusoh. 2005. Meningkatkan kemahiran mendarab sifir 9 melalui teknik bermain sambil belajar. *Jurnal kajian tindakan guru* 2005. Perlis: Maktab perguruan Perlis.

Rodzil bin Mat. 2005. Meningkatkan Kemahiran Mengingat Istilah Sains Dalam Bahasa Inggeris Menerusi Permainan Silang Kata. *Jurnal Kajian Tindakan Guru*. Maktab Perguruan Perlis.

Saayah Abu. 2005. Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Tadika-tadika Kawasan Melaka Tengah Melaka. *Jurnal Pendidikan Maktab Perguruan Islam*.

Shanity Guyih. 2004. *Mengatasi masalah mengingat urutan peristiwa dalam mata pelajaran Sejarah Tingkatan 3 di SMK. Menumbok*. Jurnal Pusat Sumber Pendidikan Negeri Sabah (Jilid 1).

Sahbuddin Hashim, Mahani Razali & Ramlah Jantan. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Shuki Osman. 2003. *Pemikiran disiplin Geografi: Perbezaan keupayaan pelajar berdasarkan kualiti pengajaran dan hubungannya dengan kefahaman terhadap Geografi sekolah*. Digest Pendidik, Jilid 3, Bil 1/2003. Universiti Sains Malaysia: Pusat Pengajian Ilmu pendidikan.

Sidek Mohd Noah. 2002. *Reka Bentuk Penyelidikan: Falsafah, Teori dan Praktis*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.

Slavin, R.E. 2003. *Educational psychology: Theory and Practice (7th edition)*. Pearson Education, Inc. New York

Tan et al. 2002. *New paradigms for science education: a persepektive of problem solving , creative teaching and primary science education*. Jurong: Prentice Hall.

Wan Rozali Wan Hussin. 2002. *Persepsi pelajar terhadap mata pelajaran Geografi di sekolah menengah atas: kajian kes di sekolah-sekolah terpilih di Semenanjung Malaysia*. Prosiding Persidangan Pendidikan Geografi Kebangsaan: memartabatkan pendidikan Geografi Dalam arus pembangunan perdana. 18 Januari 2003. Kompleks Dewan Kuliah SK 1, 2 & 4, Universiti Sains Malaysia.

Wan Din Bin Wan Ismail. 1990. *Teori-teori Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jurnal Pendidikan 3 (1990). 23-3.6

Yeow Kwai, T., Abdullah Mohd Noor, T.Subahan Mohd Meerah & Abu Bakar Nordin. 1999. *Pengaruh Persekutaran Terhadap Perkembangan Guru Ke Arah Kecemerlangan*. Jurnal Pendidikan. 24: 87-102.

Zoraini Wati Abas. 1993. *Komputer dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Fajar Bakti sdn bhd.