

**PEMBELAJARAN BERKONSEPKAN TEORI KONSTRUKTIVISME
LIMA FASA NEEDHAM DALAM PERSEKITARAN WEB 2.0 DAN
KESANNYA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH.**

KHAIRUNISA BINTI MOHAMAD FAKRI

Laporan projek ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan (Teknologi Pendidikan)

Fakulti Pendidikan
Universiti Teknologi Malaysia

Jun, 2013

DEDIKASI

Teristimewa buat ayahanda dan bonda yang disayangi,

Mohamad Fakri Bin Awang

Kamariah Binti Mat Yusof

Adinda yang tersayang,

Siti Hajar Binti Mohamad Fakri

Nur Ainrafiza Binti Mohamad Fakri

Rakan – rakan yang dikasihi,

Hidayah Binti Muhammad

Siti Hazura Binti Misnan

Nur Izatul Hidayah Binti Hj. Karim

Buat keluarga dan rakan – rakan yang dikasihi

“Terima kasih di atas segala sokongan, pengorbanan dan kasih sayang kalian

Akan ku kenang buat selamat-lamanya....”

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum w.b.t,

Bersyukur saya ke hadrat Ilahi kerana dengan izin dan limpah kurnia-Nya, dapat saya menyiapkan tesis ini mengikut masa yang telah ditetapkan.

Jutaan terima kasih ditujukan khas kepada Prof. Madya Dr. Jamaluddin Harun selaku penyelia di atas segala tunjuk ajar, panduan dan kerjasama beliau yang tidak terhingga selama ini. Berkat kesabaran dedikasi dan komitmen beliau akhirnya segala kesulitan dapat diatasi dengan jayanya.

Penghargaan ini juga ditujukan kepada kedua ibu bapa, Mohamad Fakri Bin Awang dan Kamariah Binti Mat Yusof di atas segala pengorbanan dan dorongan kepada saya sepanjang menyiapkan projek sarjana ini. Tidak lupa juga kepada adik – adik yang disayangi , Siti Hajar Binti Mohamad Fakri dan Nur Ainrafiza Binti Mohamad Fakri yang sentiasa memberikan sokongan yang tidak berbelah bagi.

Sekalung penghargaan juga ditujukan kepada rakan – rakan dan pelajar-pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Permas Jaya 2 di atas kerjasama yang telah diberikan semasa menjalankan kajian ini. Seterusnya semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung sepanjang kajian ini dijalankan.

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk menyediakan persekitaran pembelajaran bagi mata pelajaran Sejarah menggunakan aplikasi web 2.0 dan model konstruktivisme lima fasa Needham. Disamping itu, ia juga bertujuan untuk mengkaji kesan penggunaan aplikasi web 2.0 dengan sokongan model konstruktivisme lima fasa Needham dari aspek motivasi, minat dan pemikiran reflektif pelajar dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, kajian dijalankan untuk mengkaji bagaimana Glogster iaitu salah satu aplikasi Web 2.0 dapat membantu pelajar dalam pembelajaran Sejarah yang menekankan kepada pemikiran reflektif. Seramai 25 orang pelajar pelbagai bangsa terlibat di dalam kajian ini yang terdiri daripada 12 orang pelajar lelaki dan 13 orang pelajar perempuan. Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini adalah soal selidik dan temubual. Analisis statistik deskriptif seperti min, sisihan piawai dan peratus digunakan dalam kajian ini, manakala analisis temubual adalah berdasarkan penetapan tema. Nilai pekali alpha untuk kebolehpercayaan soal selidik ialah $\alpha = 0.92$. Keputusan kajian menunjukkan bahawa tahap motivasi (Min = 3.64), minat (Min = 3.53) dan pemikiran reflektif (Min = 3.58) pelajar adalah berada pada aras sederhana. Keputusan juga menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi web 2.0 seperti Glogster dapat membantu pelajar berfikir secara reflektif.

ABSTRACT

This study aims to provide learning environment for History subject by using web 2.0 application and five phase Needham constructivism model. Furthermore, it is also to determine the effect of using web 2.0 application, supported by the five phase Needham constructivism model, in students learning History from their motivational aspect, interest and reflective thinking. This study also determines on how educational technology such as Glogster can help students in learning History subject which focuses more on reflective thinking. There were 25 students with different races involved in this study. The sample consisted of 12 male and 13 female students. Questionnaire and interview were used as the instrument for this study. Data was analyzed by using descriptive statistic like mean, standard deviation and percentage. The interview was analyzed based on theme. The reliability of the instrument in this research was $\alpha = 0.92$. The results showed that the level of motivation (Mean = 3.64), interest (Mean = 3.53) and reflective thinking (Mean = 3.58) among the students were moderate. The results also showed that by using web 2.0 application such as Glogster, it could help the students to think reflectively.

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	PENGESAHAN STATUS TESIS	
	PENGESAHAN PENYELIA	
	JUDUL	i
	PENGAKUAN	ii
	DEDIKASI	iii
	PENGHARGAAN	iv
	ABSTRAK	v
	ABSTRACT	vi
	KANDUNGAN	vii
	SENARAI JADUAL	xi
	SENARAI RAJAH	xii
	SENARAI SINGKATAN	xiii
	SENARAI LAMPIRAN	xiv
BAB 1	PENDAHULUAN	1
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah.	3
	1.3 Pernyataan Masalah	10
	1.4 Objektif Kajian	12

1.5	Persoalan Kajian	12
1.6	Rasional Kajian	13
1.7	Kepentingan Kajian	15
1.8	Skop Dan Batasan Kajian	17
1.9	Definisi Istilah	17
1.9.1	Web 2.0	18
1.9.2	Mata Pelajaran Sejarah	18
1.9.3	Minat	19
1.9.4	Motivasi	19
1.9.5	Pemikiran Reflektif	20
1.9.6	Teori Konstruktivisme 5 Fasa Needham	20
1.10	Penutup	21
BAB 2	SOROTAN KAJIAN	22
2.1	Pengenalan	22
2.2	Pendidikan Sejarah Di Malaysia	22
2.3	Kajian Lepas Tentang Mata Pelajaran Sejarah	25
2.4	Konsep – konsep Penting	28
2.4.1	Minat	29
2.4.2	Motivasi	30
2.4.3	Pemikiran Reflektif	31
2.5	Teori Konstruktivisme	33
2.5.1	Ciri – ciri pembelajaran secara konstruktivisme.	34
2.5.2	Kelebihan pembelajaran secara konstruktivisme.	34
2.5.3	Teori Konstruktivisme 5 Fasa Needham	35
2.6	Internet Dalam Pendidikan	38
2.7	Web 2.0	39
2.7.1	Definisi Web 2.0	40
2.7.2	Ciri – ciri Web 2.0	41

2.7.3	Aplikasi Web 2.0	42
2.8	Aplikasi Web 2.0 Dalam Pendidikan	44
2.9	Kajian Lepas Tentang Web 2.0 Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran	46
2.9.1	Kesan Penggunaan Teknologi Web 2.0 Dari Aspek Minat	47
2.9.2	Kesan Penggunaan Teknologi Web 2.0 Dari Aspek Motivasi	48
2.9.3	Kesan Penggunaan Teknologi Web 2.0 Dari Aspek Pemikiran Reflektif	49
2.10	Penutup	50
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	51
3.1	Pengenalan	51
3.2	Reka Bentuk Kajian	51
3.2.1	Fasa Perlaksanaan Kajian	53
3.2.2	Reka Bentuk Informasi Atau Strategi Pembelajaran	58
3.3	Prosedur Kajian	65
3.4	Persampelan	66
3.5	Instrumen Kajian	68
3.6	Kajian Rintis	72
3.6.1	Kebolehpercayaan	72
3.6.2	Kesahan	75
3.7	Analisis Data	75
3.7.1	Analisis Kesan penggunaan aplikasi web 2.0 dengan sokongan model konstruktivisme 5 fasa Needham terhadap pembelajaran sejarah dalam aspek motivasi pelajar terhadap mata	76

	pelajaran sejarah, minat pelajar untuk mempelajari sejarah dan pemikiran reflektif pelajar dalam pembelajaran sejarah.	
3.7.2	Analisis bagaimanakah teknologi pembelajaran yang menyokong perkongsian visual menerusi kemudahan Glogster dapat membantu pelajar untuk pembelajaran sejarah yang lebih menekankan kepada pemikiran reflektif pelajar.	77
3.8	Penutup	78
BAB 4	ANALISIS DATA	79
4.1	Pengenalan	79
4.2	Dapatan Kajian.	80
4.2.1	Latar Belakang Responden	80
4.2.2	Analisis kesan dalam aspek motivasi pelajar dalam pembelajaran sejarah	81
4.2.3	Analisis kesan dalam aspek minat pelajar untuk mempelajari sejarah	83
4.2.4	Analisis kesan dalam aspek pemikiran reflektif pelajar dalam Sejarah.	84
4.3	Analisis keseluruhan kesan penggunaan aplikasi web 2.0 dengan sokongan model konstruktivisme 5 fasa Needham	85
4.4	Analisis temubual kesan penggunaan aplikasi web 2.0 dengan sokongan model konstruktivisme 5 fasa Needham terhadap pembelajaran sejarah dalam aspek pemikiran	86

	reflektif pelajar dalam pembelajaran sejarah.	
4.5	Analisis temubual bagaimanakah teknologi pembelajaran yang menyokong perkongsian visual menerusi kemudahan Glogster dapat membantu pelajar untuk pembelajaran sejarah yang lebih menekankan kepada pemikiran reflektif pelajar?	88
4.6	Hasil Reka Bentuk	91
4.6.1	Aliran Sistem Pembelajaran	91
4.6.2	Reka Bentuk Informasi	94
4.6.2.1	Fasa Orientasi	94
4.6.2.2	Fasa Pencetusan Idea	96
4.6.2.3	Fasa Penstrukturan Semula Idea	99
4.6.2.4	Fasa Aplikasi Idea	100
4.6.2.5	Fasa Refleksi	101
4.6.3	Reka Bentuk Interaksi	102
4.6.4	Reka Bentuk Visual	103
4.7	Penutup	104
BAB 5	PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN	105
5.1	Pengenalan	105
5.2	Perbincangan	105
5.2.1	Maklumat Responden	106
5.2.2	Analisis Data Kesan Terhadap Motivasi Pelajar dalam pembelajaran Sejarah	106
5.2.3	Analisis Data Kesan Terhadap Minat Pelajar dalam pembelajaran Sejarah	107
5.2.4	Analisis Data Kesan Terhadap Pemikiran Reflektif Pelajar dalam pembelajaran	108

	Sejarah	
5.2.5	Analisis bagaimanakah teknologi pembelajaran yang menyokong perkongsian visual menerusi kemudahan Glogster dapat membantu pelajar untuk pembelajaran sejarah yang lebih menekankan kepada pemikiran reflektif pelajar?	110
5.3	Kesimpulan	112
5.4	Rumusan	112
5.5	Cadangan	113
5.6	Cadangan Kajian Lanjutan	114
5.7	Penutup	114
	RUJUKAN	115
	LAMPIRAN	125

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Pembahagian reka bentuk kajian berdasarkan jenis data yang dipungut.	53
3.2	Tujuan dan kaedah yang digunakan bagi setiap fasa model Needham.	59
3.3	Perlaksanaan pengajaran kaedah konstruktivisme 5 fasa Needham	63
3.4	Jadual rancangan kerja kajian yang sebenar	65
3.5	Profil Responden	69
3.6	Taburan Skala Likert	70
3.7	Pembahagian item soal selidik mengikut bahagian.	71
3.8	Julat nilai dan kekuatan Pekali Alpha Cronbach.	73
3.9	Nilai pekali Alpha Cronbach dari kajian rintis	73
3.10	Tahap Analisis Min (Mohd. Majid, 2003)	76
3.11	Ringkasan pengujian statistik objektif kajian	76
4.1	Maklumat Responden	81
4.2	Tahap Motivasi Pelajar Terhadap Mata pelajaran Sejarah	82
4.3	Tahap Minat Pelajar Untuk Mempelajari Sejarah	83
4.4	Tahap Pemikiran Reflektif Pelajar Dalam Pembelajaran Sejarah	84
4.5	Kesan Penggunaan Aplikasi Web 2.0 Mengikut	85

	konstruk	
4.6	Tahap Pemikiran Reflektif Pelajar	87
4.7	Respon terhadap strategi dan teknologi pembelajaran	89

SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Model Reka bentuk ADDIE	54
3.2	Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham	59
3.3	Carta Alir dalam prosedur kajian	74
4.1	Muka Hadapan “Group Facebook”	91
4.2	Aktiviti Perbincangan Dalam “Group Facebook”	92
4.3	Paparan dalam Glogster	93
4.4	Aliran sistem pembelajaran	93
4.5	Nota bertajuk Pendudukan Jepun di tanah Melayu menggunakan aplikasi Glogster	95
4.6	Tugasan 1 untuk pelajar	96
4.7	Hasil tugas pelajar	97
4.8	Aktiviti perbincangan	98
4.9	Aktiviti meneka watak	99
4.10	Tugasan 2 untuk pelajar	100
4.11	Hasil tugas 2 pelajar	101
4.12	Refleksi pelajar	101
4.13	Kemudahan yang disediakan untuk pelajar berinteraksi	102
4.14	Kemudahan yang disediakan oleh Glogster untuk pelajar mereka bentuk tugas.	102
4.15	Kemudahan yang disediakan dalam “Group Facebook”	103
4.16	Kemudahan yang disediakan dalam Glogster	103

SENARAI SINGKATAN

KBSR	-	Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah
KBSM	-	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
PPSMI	-	Pembelajaran Sains dan Matematik dalam Bahasa Inggeris
MBMMBI	-	Memartabatkan Bahasa Melayu dan Memperkukuhkan Bahasa Inggeris
KPM	-	Kementerian Pelajaran Malaysia
SPM	-	Sijil Pelajaran Malaysia
PMR	-	Penilaian Menengah Rendah
WWW	-	World Wide Web
ICT	-	Teknologi Maklumat Dan Komunikasi
KBKK	-	Kemahiran Berfikir Secara Kritis Dan Kreatif
SPSS	-	Statistic Package For Social Sciences
%	-	Peratus

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK
A	Pengesahan Soal Selidik
B	Soal Selidik
C	Soalan Temubual

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Perkembangan pesat era teknologi maklumat dan komunikasi pada abad ini memberi impak yang besar dalam pendidikan negara. Menurut Kementerian Pelajaran Malaysia (2011) sistem pendidikan yang sedia ada perlu dimantapkan selaras dengan perkembangan era teknologi maklumat dan komunikasi. Ia juga merupakan salah satu inisiatif kerajaan bagi meningkatkan mutu pendidikan, dasar-dasar pendidikan negara yang sentiasa dikaji dan kurikulum diperkemaskan bagi melahirkan generasi yang berdaya saing untuk menghadapi alaf baru yang menekankan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (Utusan Malaysia, 20 Ogos 2008).

Bagi mencapai tujuan ini, sistem pendidikan di Malaysia telah dijuruterakan semula dari segi kurikulum, pembelajaran, pentadbiran dan rangkaian. Agenda e-pembelajaran yang telah dijalankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia telah berusaha menubuhkan sekolah bestari pada akhir tahun 1990-an (Rozinah Jamaludin, 2007). Menurut beliau lagi, penubuhan sekolah bestari adalah untuk memenuhi keperluan membangunkan masyarakat berilmu

Penubuhan sekolah bestari sangat berkait rapat dengan aplikasi teknologi dalam pengurusan sekolah dan juga pengajaran serta pembelajaran. Ciri terpenting sekolah bestari ini berkait dengan penggunaan komputer sebagai alat terpenting dalam

pengurusan sistem maklumat (Ab. Rahim Selamat, 2000). Menurut beliau lagi, ia juga mempunyai kaitan dengan kepentingan teknologi untuk menghasilkan pekerja yang berilmu, iaitu menggunakan ilmu untuk membuat keputusan, mencipta barangan baru dan cintakan budaya ilmu. Sekolah-sekolah di Malaysia juga sudah mula mengorak langkah untuk memperkenalkan cara mengajar, cara belajar dan cara mengurus yang baru. Cara mengajar dan belajar untuk melaksanakan KBSR dan KBSM walaupun belum seratus peratus berjaya secara meluas tetapi sudah mengenalkan cara mengajar berbantuan komputer.

Selain itu, cara mengajar menggunakan teknologi berbantuan komputer seperti Internet dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan satu tindakan yang positif yang harus dipertingkatkan lagi penggunaannya dari semasa ke semasa. Pelbagai penyelidikan dijalankan bagi memastikan penggunaan teknologi berasaskan komputer dan Internet dapat memberi manfaat kepada semua khususnya para pelajar sekolah. Inovasi dan teknologi ini, sebahagian besarnya merangkumi internet, berkembang dengan begitu pesat dari segi populariti penggunaan serta potensi dan kelebihan dapat memudahkan lagi pembentukan pengalaman dalam pembelajaran di insitisi akademik (Nur Ain Johari, 2010)

Menurut Suhanom (2004) pula, para pelajar kini semakin cenderung mencari maklumat yang diperlukan melalui kemudahan internet ekoran daripada wujudnya penyebaran maklumat yang begitu meluas dan mendadak. Oleh itu, salah satu cara dalam mempelbagaikan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi adalah melalui penggunaan pembelajaran berasaskan aplikasi web 2.0. Menurut Suhanom (2004) lagi, aplikasi web 2.0 merupakan persekitaran yang sempurna bagi para pendidik dan pelajar. Penggunaan web 2.0 ini membantu mengubah landskap abad ke 21 dalam bidang pendidikan. Ia membentuk pendekatan pelajar untuk belajar, pendekatan pengajar untuk mengajar dan bagaimana pendidik berinteraksi dengan pelajar (Hergadon, 2009).

1.3 Latar Belakang Masalah.

Perubahan peranan pendidikan sebagai agen informasi maklumat dan asas bagi membentuk masyarakat yang bestari memberi cabaran yang besar kepada profesion perguruan (Abd. Rahim Abd Rashid, 2000). Matlamat ini juga sejajar dengan wawasan dan matlamat pembinaan negara yang menekankan kepada pembentukan masyarakat bermaklumat, berpengetahuan dan celik komputer. Perubahan dalam pendidikan ini disokong oleh pendapat Prensky (2001), yang menyatakan bahawa generasi pelajar hari ini tidak lagi sesuai untuk diajar berdasarkan sistem pendidikan kita. Pelajar generasi sekarang telah berubah secara radikal dan mereka mewakili generasi pertama yang membesar bersama dengan teknologi baru. Mereka juga merupakan pemangkin kepada bidang komputer , permainan video dan internet.

Beberapa perubahan telah dijalankan bagi beberapa mata pelajaran dalam mencapai matlamat pendidikan negara seperti Matematik, Sains, Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Contohnya Pembelajaran Sains dan Matematik dalam Bahasa Inggeris (PPSMI) yang dilaksanakan semasa pentadbiran Tun Dr Mahathir bin Mohamad pada tahun 2003. Ia adalah salah satu Dasar Pendidikan Malaysia yang menetapkan bahasa Inggeris menggantikan bahasa kebangsaan atau ibunda sebagai bahasa perantara mata pelajaran Sains dan Matematik di semua peringkat pendidikan (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2009). Namun, pada tahun 2012, kerajaan melalui Kementerian Pelajaran secara rasmi telah memansuhkan pelaksanaan PPSMI di sekolah pada 8 Julai 2009 dan menggantikannya dengan dasar Memartabatkan Bahasa Melayu dan Memperkukuhkan Bahasa Inggeris (MBMMBI). Keputusan tersebut dilihat sebagai usaha menyeluruh untuk memastikan seluruh pelajar rendah dan menengah di negara ini mampu menguasai kedua-dua bahasa tersebut pada tahap yang terbaik.

Selain itu, mata pelajaran lain yang sangat diberi perhatian oleh kementerian pelajaran ialah mata pelajaran Sejarah. Sehubungan dengan itu, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) telah menjadikan mata pelajaran Sejarah sebagai subjek wajib lulus bermula pada tahun 2013 di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Ia diumumkan

oleh Timbalan Perdana Menteri, Tan Sri Muhyiddin Yassin. Keputusan ini adalah sama seperti langkah mewajibkan mata pelajaran Bahasa Melayu sebagai syarat untuk mendapatkan sijil SPM (Utusan Malaysia, 2010). Hal ini menunjukkan kerajaan sangat serius dalam memartabatkan mata pelajaran Sejarah selaras dengan matlamat pendidikan Sejarah untuk memupuk semangat jati diri dan setia negara.

Namun begitu, mata pelajaran Sejarah ini masih dianggap kurang penting di kalangan pelajar dimana mereka masih lagi beranggapan bahawa Sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan (Soranam, 2011). Pelajar sering memberi alasan bahawa mereka tidak faham fakta Sejarah yang diajar oleh guru. Pelajar juga tidak berminat belajar tentang peristiwa yang lepas dan beranggapan bahawa subjek Sejarah tidak penting seperti subjek-subjek lain (Soranam, 2011). Anggapan ini menyebabkan mereka semakin kurang berminat dalam mempelajari Sejarah dan motivasi dalam mempelajari Sejarah juga rendah. Akibatnya, ia menjejaskan keputusan mereka dalam mata pelajaran Sejarah.

Berdasarkan analisis keputusan Peperiksaan (PMR) bagi tahun 2011 yang diumumkan oleh Pengarah Pelajaran Malaysia, Dato' Sri Abd. Ghafar Mahmud, menunjukkan peratus pelajar yang mendapat gred A dalam Sejarah menurun sebanyak 0.9% walaupun peratus meningkat daripada 92.6% kepada 95.3% (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2011). Hal ini akan memberikan kesan yang negatif terhadap mata pelajaran Sejarah itu sendiri dan ia akan menyebabkan matlamat pembelajaran Sejarah tidak dapat dicapai seperti yang diharapkan.

Kelemahan pengajaran dan pembelajaran Sejarah adalah punca yang menyebabkan matlamat – matlamat penting pendidikan Sejarah tidak dicapai dengan berkesan seperti mana yang diharap-harapkan. Menurut Wan Mohd. Zahid (1992) Antara kelemahannya, pendidikan Sejarah sering dikaitkan dengan pengingatan dan hafalan fakta, tanggapan dibuat bahawa pelajar merupakan “*empty vessels waiting to be filled with knowledge*”. Pengajaran dan pembelajaran Sejarah cuma merupakan curahan sebanyak mana pengetahuan dan fakta dalam masa yang ditentukan kepada pelajar.

(Wan Mohd. Zahid, 1992). Pengajaran Sejarah pada umumnya masih berbentuk lama dan menggunakan kaedah yang lapuk serta tidak menarik dari segi penyampaian guru dan dari segi pengembangan keilmuan. Pendekatan mengajar dan belajar ilmu Sejarah di sekolah juga tidak mencabar perkembangan minda intelektual pelajar-pelajar dan tidak dinamik bagi mengembangkan potensi kreatif mereka (Abd Rahim, 1999).

Selain itu, kita terpaksa menerima hakikat bahawa telah wujud pelbagai fenomena ketidakserasian amalan pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah. Ketidakserasian ini melihat kepada permasalahan dan kritikan yang wujud dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah yang diamalkan di peringkat sekolah menengah (Saidah Ahmad, 2002). Antara ketidakserasian pengajaran dan pembelajaran Sejarah tersebut ialah terlampau memberatkan peperiksaan, aktiviti pembelajaran bercorak hafalan dan pengajaran bersifat tradisional. Hal ini disokong (Omardin dan Yunus, 1996) yang menyatakan pelajar ditekankan agar mereka dapat mengingat fakta-fakta, bahan-bahan, peristiwa, tarikh, peperangan dan pergolakan politik yang berlaku pada zaman dahulu. Disebabkan terlalu mementingkan pembelajaran bercorak hafalan, pengajaran Sejarah kurang mengembangkan pemikiran kritis dan reflektif pelajar.

Menurut (Omardin dan Yunus, 1996) lagi pengajaran guru banyak menggunakan kapur dan papan tulis dan pengajaran berpusatkan kepada guru sedangkan pelajar tidak memainkan peranan utama. Pelajar hanya mendengar, mengikuti pelajaran dan mengambil nota yang diberikan secara membaca dari bahan dan buku teks guru atau membuat catatan di papan tulis. Satu lagi kelemahan ialah melalui penggunaan buku teks. Nota yang diberikan kepada pelajar disalurkan keseluruhannya daripada buku teks yang diajar di dalam kelas. Mereka akan membaca buku-buku teks itu dalam kelas semasa mengajar dan mereka amat bergantung kepada buku-buku itu. Pengajaran Sejarah dengan menggunakan buku-buku teks secara berlebihan akan menjadikan pengajaran bidang ini kurang daya tarikan, daya kreatif dan pemikiran reflektif pelajar. Suasana pembelajaran ini menyebabkan pelajar kurang berminat dan mereka akan tersalah anggap terhadap pelajaran Sejarah sebagai suatu bidang pengajian yang kurang menarik dan tidak penting.

Seharusnya pelajar perlu didedahkan dengan kaedah pendidikan Sejarah yang boleh meningkatkan kemahiran belajar, kemahiran berfikir, dan kemahiran menggunakan maklumat-maklumat yang membantu kefahaman mereka tentang Sejarah (Abd Rahim, 1999). Pendidikan Sejarah perlu mementingkan pembinaan minda dan mendorong kepada peningkatan daya imaginasi pelajar. Melalui pendidikan Sejarah pelajar seharusnya berpeluang meningkatkan pemikiran kritis, pemikiran analitikal dan pemikiran reflektif mereka (Abd Rahim, 1999).

Berdasarkan kepada masalah – masalah yang wujud dalam proses pengajaran dan pembelajaran ini, maka perlunya satu pendekatan dicari bagi meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari Sejarah. Selain itu, pelajar perlu didedahkan dengan pendekatan yang membolehkan mereka membuat refleksi berdasarkan apa yang telah dipelajari. Salah satu pendekatan yang sesuai apabila ianya melibatkan pelajar untuk lebih aktif dan berfikiran reflektif dalam proses pembelajaran ialah melalui teori konstruktivisme. Konstruktivisme secara amnya boleh dianggap sebagai satu teori yang cuba menerangkan bagaimana manusia belajar. Ia juga melihat bagaimana manusia membina kefahaman dan pengetahuan melalui pengalaman pembelajaran dan melihat semua pengalaman tersebut (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Untuk memudahkan pembinaan pengetahuan dan kefahaman terhadap maklumat baru yang diterima semasa pengajaran, murid memerlukan persekitaran pembelajaran yang merangsang murid melalui teknik-teknik pembelajaran yang aktif, berdasarkan situasi sebenar dan membolehkan murid memanipulasi alat dan bahan dalam usaha membina makna terhadap konsep yang diajar.

Pendekatan konstruktivisme sangat penting dalam proses pembelajaran kerana pelajar digalakkan membina konsep sendiri dengan menghubungkaitkan perkara yang dipelajari dengan pengetahuan yang sedia ada. Dalam proses ini, pelajar dapat menambahkan pemahaman mereka tentang sesuatu perkara. Menurut teori konstruktivisme, konsep – konsep yang dibina pada struktur kognitif seseorang akan berkembang dan berubah apabila ia mendapat pengetahuan dan pengalaman yang baru (Soranam, 2011).

Beberapa model pembelajaran yang diwujudkan kebanyakannya menyokong penggunaan kaedah konstruktivisme. Antaranya ialah pembelajaran berasaskan masalah, pembelajaran berasaskan situasi, pembelajaran persekitaran konstruktivis oleh Jonnassen, pembelajaran lima fasa oleh Needham dan sebagainya. Kebanyakan model pembelajaran ini amat sesuai diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta mana – mana subjek. Contohnya model pembelajaran lima fasa Needham, boleh digunakan bukan sahaja dalam mata pelajaran Sains dan Matematik, malah boleh juga digunakan dalam mata pelajaran berteraskan sains sosial seperti Sejarah. Penggunaan model ini amat membantu dalam pembelajaran yang menekankan pemikiran pelajar.

Berdasarkan model lima fasa Needham, seseorang pelajar bukan sahaja dapat membina konsep dalam kognitifnya, malah dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sedia ada padanya. Model ini membahagikan proses pengajaran dan pembelajaran berlaku dalam lima fasa iaitu fasa orientasi, fasa pencetusan idea, fasa penstrukturan semula idea, fasa aplikasi idea dan fasa refleksi. Setiap fasa ini dapat membentuk pembelajaran yang bermakna dikalangan pelajar dan seterusnya dapat meningkatkan lagi minat, motivasi dan pemikiran reflektif pelajar (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001).

Berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh Zurainu Mat Jasin (2012) mendapati penggunaan model konstruktivisme 5 fasa Needham memberi kesan yang positif dalam prestasi murid bukan Melayu dalam komsas Bahasa Melayu. Selain itu, dalam kajian yang telah dijalankan oleh Subardah Nair (2005), dapatan menunjukkan penggunaan model konstruktivisme ini sangat berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran serta ia dapat membantu pelajar memahami konsep dan menguasai isi kandungan pembelajaran.

Dalam mewujudkan suasana pembelajaran berasaskan model konstruktivisme ini, teknologi juga memainkan peranan dalam menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Menurut (Omardin dan Yunus, 1996) bidang teknologi juga memainkan peranan penting dalam bidang pendidikan untuk memberi

keberkesanan dalam menyampaikan pengajaran yang dilakukan oleh guru dan juga proses pembelajaran. Penggunaan bahan-bahan bantuan mengajar telah berkembang dengan pesatnya dalam dunia pendidikan hari ini. Perkembangan itu dirasai disebabkan oleh kemajuan dalam bidang sains dan teknologi. Pengaruhnya amat ketara sekali sekarang dan memainkan peranan penting dalam kehidupan moden. Dengan terciptanya berbagai-bagai alat teknologi yang canggih itu didapati amat mudah sekali untuk diperoleh, menyimpan dan menggunakannya dalam kehidupan seharian .

Salah satu kaedah pembelajaran menggunakan komputer ialah internet. Internet menyediakan peluang unik dan cabaran baru berbanding pengajaran di bilik darjah tradisional (Omardin dan Yunus, 1996). Pelajar tidak lagi hanya mengakses kepada buku teks sahaja, tetapi mendapatkan pelbagai bahan sumber maklumat melepasi daripada kawasan sempadan bilik darjah di sekolah. Dryli dan Kinnaman (1996) berpendapat bahawa teknologi internet khususnya World Wide Web (WWW) boleh membantu pelajar mencapai matlamat asas pendidikan seperti perkembangan kemahiran asas yang kukuh, kepakaran isi kandungan, berfikiran kritis dan kreatif, kolaboratif dan koperatif, menggunakan strategi penyelesaian masalah, berfungsi sebagai sebahagian daripada komuniti dan penglibatan pembelajaran sepanjang hayat.

Manakala Brack (1996) dalam kajian beliau menunjukkan WWW berkesan dalam pembelajaran. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pelajar berpuas hati dengan cara pembelajaran tersebut. Pelajar tidak mudah hilang konsentrasi dan dapat menguasai dan memberi tumpuan pembelajaran, berfikir secara mendalam berbanding penggunaan cara tradisional. Ini disokong oleh Relan dan Gillani (1997) yang menyatakan bahawa pengajaran berasaskan web akan berfungsi baik sekali dalam suasana konstruktivis. Ia membolehkan pelajar menghubungkan daripada satu maklumat kepada satu maklumat yang lain mengikut minat dan tujuan individu. Hal ini juga dapat membantu pelajar dalam meningkatkan lagi daya pemikiran secara reflektif.

Selain itu, pelajar juga dapat memanfaatkan WWW dengan mengaplikasikan pembelajaran menggunakan web 2.0. Pada kebiasaannya, penggunaan laman web 2.0 adalah lebih kepada interaksi sosial dan lebih kepada memenuhi masa senggang atau lebih kepada bersantai. Ini adalah kerana laman web ini dibina pada awalnya kepada hubungan sosial di antara sesuatu komuniti tertentu dan corak penerimaan ini berterusan dan dilabelkan sedemikian oleh pengguna laman web ini. Namun pada hakikatnya laman web 2.0 ini boleh dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dan lebih menarik lagi jika dapat digunakan sepenuhnya dalam pengajaran dan pembelajaran (Mohd Tahir b. Ismail, 2010).

Aplikasi – aplikasi yang ditawarkan oleh web 2.0 memberi kemudahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Contohnya ialah Wikispace, Blog, Youtube, Glogster dan sebagainya. Aplikasi–aplikasi ini membolehkan pengguna khususnya pelajar dapat menggunakan kemahiran yang telah mereka pelajari seperti menulis, menghasilkan video, peta minda dan lain–lain. (Mohd. Amin, 2011). Selain itu, ia dapat mewujudkan kolaboratif dikalangan pelajar dalam membina dan berkongsi pengetahuan. Web 2.0 juga menawarkan aplikasi yang membolehkan pelajar mencipta sendiri bahan pembelajaran mereka dan seterusnya mereka boleh berkongsi bahan tersebut dengan pelajar yang lain. Contohnya, pelajar dapat mereka bentuk poster dengan menggunakan salah satu aplikasi web 2.0 iaitu Glogster. Melalui aktiviti ini, ia dapat meningkatkan daya kreativiti visual pelajar. Di samping itu, pelajar juga boleh berkongsi hasil rekaannya dengan pelajar yang lain menggunakan kemudahan aplikasi web 2.0 ini . Hal ini dapat meningkatkan lagi minat dan motivasi pelajar dalam pembelajaran mereka kerana hasil kerja mereka dapat ditunjukkan kepada orang lain.

Selain itu, pelajar dapat mewujudkan pemikiran reflektif dalam diri mereka dengan menulis semula fakta atau peristiwa yang telah dipelajari. (Lisa dan Jane, 2011). Aktiviti ini amat membantu pelajar dalam mengingat semula peristiwa yang telah berlaku dan mereka dapat mengaitkan peristiwa tersebut dengan peristiwa baru. Contohnya, dalam aktiviti penulisan sendiri, pelajar boleh menggunakan aplikasi web 2.0 seperti blog dalam menjana pemikiran reflektif mereka. Hal ini menyebabkan

pembelajaran Sejarah akan menjadi lebih menarik dengan sokongan daripada gabungan aplikasi web 2.0 seperti Blog, Glogster, Youtube dan sebagainya. Penggunaan aplikasi – aplikasi web 2.0 yang digunakan bersama-sama mampu menarik minat dan motivasi pelajar dalam pembelajaran dan secara tidak langsung ia menggalakkan pemikiran reflektif dikalangan pelajar.

Oleh itu, untuk mengatasi masalah dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah, pengaplikasian teknologi maklumat dalam mata pelajaran tersebut perlu dilaksanakan seiring dengan keperluan dan situasi semasa. Pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memastikan pelajar minat dan dapat menguasai mata pelajaran Sejarah adalah melalui penggunaan teknologi web 2.0. Namun, persoalannya sekarang adakah pendekatan yang digunakan bersama penggunaan teknologi web 2.0 ini mampu menarik minat dan motivasi pelajar dalam pembelajaran? Adakah ia juga membantu dari aspek pemikiran reflektif pelajar?

1.4 Pernyataan Masalah

Penguasaan dalam mengingati fakta Sejarah oleh pelajar amat kurang dalam mata pelajaran ini. Fenomena ini dapat dilihat semasa proses pengajaran dan pembelajaran di mana pelajar tidak dapat menjawab soalan berkaitan fakta Sejarah. Keadaan ini mungkin disebabkan pelajar kurang membaca dan persekitaran pembelajaran yang membosankan (Subardah Nair, 2005). Tambahan pula, mata pelajaran Sejarah masih menggunakan buku teks sebagai sumber rujukan utama pelajar. Selain itu, proses pengajaran dan pembelajaran yang berbentuk satu hala dan tidak berpusatkan pelajar telah menjadi satu halangan kepada pelajar dalam menguasai mata pelajaran Sejarah.

Menurut (Subardah Nair, 2005), dalam mengatasi permasalahan yang berlaku dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah maka perlulah dicari pendekatan yang

sesuai dalam menarik minat pelajar dalam mempelajari Sejarah. Antara pendekatan yang dikatakan sesuai digunakan bagi menangani keadaan ini ialah pengajaran berasaskan kepada teori konstruktivisme. Pendekatan ini dapat memberi peluang kepada pelajar dalam membina kefahaman mereka sendiri dan pelajar dapat belajar secara aktif selain menghidupkan persekitaran pembelajaran yang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi semasa, pendekatan pengajaran secara konstruktivisme ini boleh juga digunakan bersama dengan teknologi sedia ada. Sebagai contoh, guru menggunakan komputer dan teknologi internet sebagai alat yang membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan alat teknologi ini mampu mengatasi permasalahan yang wujud dalam pembelajaran pelajar. Selain itu, permasalahan yang timbul ini boleh juga dimanfaatkan dengan penggunaan aplikasi web 2.0 yang ditawarkan melalui internet . Aplikasi ini dapat membantu pelajar untuk lebih berdikari dan ia juga berpotensi untuk menyediakan persekitaran yang lebih interaktif kepada pelajar dalam mencapai objektif pembelajaran. Seterusnya pelajar dapat menggunakan kemudahan ini untuk berinteraksi dengan dunia luar yang lebih mencabar dan berkongsi pengetahuan yang sedia ada dalam diri pelajar.

Bagi mengatasi masalah – masalah ini, pengkaji menggunakan web 2.0 sebagai satu alat dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah dengan harapan dapat menarik minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari Sejarah serta meningkatkan tahap pemikiran reflektif pelajar.

1.5 Objektif Kajian

1. Menyediakan persekitaran pembelajaran yang menyokong perkongsian visual berasaskan penggunaan aplikasi web 2.0 serta disokong dengan ciri-ciri pembelajaran berasaskan model konstruktivisme 5 fasa Needham.
2. Mengkaji kesan penggunaan aplikasi web 2.0 dengan sokongan model konstruktivisme 5 fasa Needham terhadap pembelajaran Sejarah dalam aspek yang berikut :
 - i. Tahap motivasi pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah
 - ii. Tahap minat pelajar untuk mempelajari Sejarah
 - iii. Tahap pemikiran reflektif pelajar dalam pembelajaran Sejarah
3. Mengkaji bagaimana teknologi pembelajaran yang menyokong perkongsian visual menerusi kemudahan Glogster dapat membantu pelajar untuk pembelajaran Sejarah yang lebih menekankan pemikiran reflektif pelajar

1.7 Persoalan Kajian

1. Apakah kesan penggunaan aplikasi web 2.0 dengan sokongan model konstruktivisme 5 fasa Needham terhadap pembelajaran Sejarah dalam aspek yang berikut :
 - i. Tahap motivasi pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah?
 - ii. Tahap minat pelajar untuk mempelajari Sejarah?
 - iii. Tahap pemikiran reflektif pelajar dalam pembelajaran Sejarah?

2. Bagaimanakah teknologi pembelajaran yang menyokong perkongsian visual menerusi kemudahan Glogster dapat membantu pelajar untuk pembelajaran Sejarah yang lebih menekankan kepada pemikiran reflektif pelajar?

1.7.1 Rasional Kajian

Kajian ini dijalankan kerana kebanyakan pelajar menganggap bahawa mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang sukar untuk dipelajari. (Utusan Malaysia, 15 Oktober 2012). Selain itu, Sejarah memerlukan pelajar untuk mengingat setiap fakta penting tentang sesuatu peristiwa. Kesukaran mengingat fakta menyebabkan pelajar tidak dapat menjawab ujian atau peperiksaan dengan baik. Hal ini akan memberikan impak yang negatif terhadap minat dan motivasi pelajar untuk mempelajari Sejarah seterusnya (Utusan Malaysia, 15 Oktober 2012).

Kajian ini dijalankan terhadap mata pelajaran Sejarah kerana ia merupakan mata pelajaran yang paling penting dalam melahirkan semangat patriotisme dan jati diri pelajar. Seperti yang diketahui, pembelajaran Sejarah dapat mewujudkan semangat cintakan negara dalam diri pelajar. Seterusnya ia memberikan galakan kepada pelajar untuk mengenali asal usul dan Sejarah negara serta memberikan iktibar daripada peristiwa – peristiwa lampau.

Kajian ini dijalankan selaras dengan tujuan pendidikan Sejarah iaitu untuk memupuk dan memperkukuh semangat setia negara dan jati diri sebagai warganegara Malaysia dan warga dunia. Melalui pengetahuan dan penghayatan Sejarah tanahair dan Sejarah negara luar yang berkaitan, para murid dapat memahami keadaan masyarakat dan negara serta hubungannya dengan Sejarah dunia. Usaha ini bertujuan mewujudkan semangat perpaduan dan kekitaan bangsa dan negara Malaysia. Selain itu, melalui pendidikan Sejarah juga dapat mewujudkan ingatan bersama terhadap Sejarah sebagai

rangka rujukan kesedaran kebangsaan dan persefahaman antarabangsa (Huraian Sukatan Pelajaran Sejarah, 2002).

Pendekatan teori konstruktivisme yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah sangat membantu dalam meningkatkan pencapaian pelajar. Brooks dan Brooks (1999), menyatakan bahawa persekitaran bilik darjah berdasarkan pendekatan konstruktivisme harus dibina di mana idea dan pendapat pelajar mesti dihargai, aktiviti dalam kelas perlu mencabar minda pelajar, guru menimbulkan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran kepada pelajar, pengajaran dan pembelajaran dibina berdasarkan konsep asas dan utama serta pengajaran dan pembelajaran di nilai dalam konteks pengajaran dan pembelajaran harian. Noor Azliza dan Lilia (2002) pula mendapati penggunaan model lima fasa Needham dalam pengajaran telah memberi kesan yang penting dalam hasil pembelajaran murid. Selain itu, Subadrah Nair (2005) yang menggunakan model yang sama dalam kajiannya berkaitan dengan Sejarah juga mendapati murid lebih mudah memahami pembelajaran Sejarah dan berminat untuk mempelajarinya lagi.

Pembelajaran Sejarah akan menjadi lebih menarik lagi dengan sokongan teknologi web 2.0. Penggunaan aplikasi web 2.0 dapat menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih efektif. Ia juga dapat menarik minat dan memotivasikan pelajar di mana pelajar dapat belajar pada tahap sendiri dan pada bila-bila masa sahaja. Selain itu, penggunaan web 2.0 dapat menjimatkan masa dan kos pengajaran (Rozinah Jamaludin, 2000).

1.7 Kepentingan Kajian

Penyelidik membahagikan kepentingan kajian ini kepada:

i. Pelajar

Kajian ini membantu pelajar menyumbangkan idea dan melibatkan diri secara aktif di dalam kelas. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap mata pelajaran Sejarah. Selain itu, ia juga menggalakkan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan mencabar potensi diri pelajar dalam mempelajari pengetahuan yang baru seterusnya menyumbang kepada kemahiran reflektif terhadap apa yang telah dipelajari.

ii. Guru

Kajian ini dapat membantu guru dalam melancarkan lagi proses pengajaran dan pembelajaran supaya menjadi lebih bervariasi, tidak bosan, dan tidak lagi berpusatkan guru semata-mata serta tidak lagi bergantung sepenuhnya kepada buku teks. Manakala, hasil kajian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengubah teknik pengajaran dan pembelajaran mereka. Selain itu, ia juga membantu memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas dan dapat mengurangkan beban guru.

Hasil kajian ini dapat menjadi sumber rujukan dan motivasi kepada guru untuk membuat inovasi pada pengajaran agar proses pengajaran dan pembelajaran lebih difahami dan diikuti oleh pelajar. Seterusnya, kajian ini dijangka dapat meningkatkan prestasi pelajar dalam mata pelajaran Sejarah disamping memberi pendedahan kepada guru dan pelajar dalam menggunakan aplikasi web 2.0 semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

iii. Sekolah

Dapatan kajian ini boleh dijadikan panduan kepada pentadbir sekolah untuk memberi galakan kepada para guru dan pelajar dalam mengaplikasikan penggunaan web 2.0 semasa melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran.

Kajian ini juga penting bagi pihak sekolah kerana dapat meningkatkan prestasi dan kemajuan pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. Di samping itu, semua ciri yang terdapat dalam aplikasi web 2.0 ini sesuai digunakan untuk tujuan pendidikan dan dijangka dapat memberi kesan yang baik dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pelajar-pelajar juga boleh didedahkan dengan aplikasi-aplikasi baru lain yang terdapat dalam Web 2.0 dalam melancarkan lagi proses pengajaran dan pembelajaran.

iv. Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM)

Kajian ini dapat memberi rujukan kepada pihak KPM khususnya sekolah-sekolah diseluruh Malaysia dalam menyediakan keperluan – keperluan yang mencukupi bagi melaksanakan kaedah pengajaran dan pembelajaran menggunakan aplikasi web 2.0 dalam mata pelajaran Sejarah.

v. Negara

Sejarah adalah mata pelajaran yang amat penting dan bermakna dalam membentuk dan melahirkan generasi Malaysia yang cemerlang, gemilang dan terbilang pada masa akan datang. Selain itu Sejarah juga merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam melahirkan masyarakat yang bersemangat patriotik dan cintakan negara. Maka adalah pentingnya menimbulkan minat dalam kalangan pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah melalui kajian yang dijalankan ini.

1.9 Skop Dan Batasan Kajian

Kajian ini hanya melibatkan pelajar – pelajar tingkatan 3 disalah sebuah sekolah di daerah Pasir Gudang, Johor. Sekolah ini merupakan sekolah menengah harian biasa. Kebanyakan pelajar tingkatan 3 sekolah ini kurang menguasai beberapa topik dalam Sejarah. Berdasarkan analisis pencapaian peperiksaan percubaan PMR yang telah dijalankan, peratus pencapaian pelajar dalam Sejarah adalah sebanyak 38.08% sahaja. Peratus ini menyebabkan sekolah ini berada di tempat yang terakhir dalam daerah Pasir Gudang.

Kajian ini juga tidak melibatkan pembangunan persekitaran web 2.0 yang baru tetapi menggunakan teknologi web 2.0 sedia ada yang diubahsuai mengikut keperluan pembelajaran dan disesuaikan dengan mata pelajaran Sejarah. Penyelidik menggunakan salah satu aplikasi dalam web 2.0 iaitu “Glogster”.

Selain itu, penyelidik tidak mengambilkira kepelbagaian pengetahuan atau kemahiran pelajar terhadap komputer atau teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Kajian juga melibatkan salah satu topik Sejarah tingkatan 3 yang kurang dikuasai oleh kebanyakan pelajar kerana ia memerlukan pelajar untuk mengingat kronologi peristiwa, fakta – fakta penting dan faktor – faktor berkaitan dengan peristiwa yang berlaku.

1.9 Definisi Istilah

Berikut merupakan beberapa istilah penting yang perlu diperjelaskan berdasarkan kajian ini :

1.9.1 Web 2.0

O'Reilly (2007) mendefinisikan Web 2.0 sebagai generasi baru web berkaitan dengan teknologi. Ia adalah satu perubahan dalam industri komputer yang berlaku dalam tapak internet yang baru memberi banyak kemudahan kepada pengguna yang melayari internet dan semakin mendapat tempat di kalangan orang ramai pada masa kini.

Web 2.0 juga adalah istilah umum yang berkaitan dengan aplikasi web yang memudahkan perkongsian maklumat interaktif yang beroperasi melalui media internet dengan bantuan pelayar web dan tidak perlu proses instalasi terlebih dahulu seperti yang umumnya kita gunakan sehari-hari. (Nur Fadzillah, 2010)

1.9.3 Mata Pelajaran Sejarah

Menurut Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia, Dato' Seri Abdul Shukor Bin Abdullah, Sejarah ialah mata pelajaran teras di peringkat sekolah menengah. Mata pelajaran ini bertujuan melahirkan warganegara yang mempunyai perasaan bangga dan cinta akan tanah air, bersemangat kekitaan dan perpaduan serta menjadi warga dunia yang mewujudkan persefahaman di peringkat antarabangsa.

Sejarah adalah mata pelajaran teras dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang wajib dipelajari oleh semua murid secara berterusan selama lima tahun. Kandungan mata pelajaran Sejarah memberi pemahaman ilmu tentang pemerolehan fakta, penguasaan idea-idea dan kaedah Sejarah (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2000).

1.9.4 Minat

Menurut Kamus Dewan (2003), minat ialah keinginan, kesukaan atau kecenderungan kepada sesuatu. Di samping itu, minat juga bermaksud suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencuba aktiviti-aktiviti dalam bidang tertentu.

Hashim (2000) mendefinisikan minat secara keseluruhan boleh dianggap sebagai pembolehubah-pembolehubah motivasi. Minat adalah daya penggerak yang mendorong kita supaya memberi perhatian kepada sesuatu yang diminati sama ada subjek atau kegiatan.

Noran Fauziah Yaakub (1991) menyatakan minat adalah sikap yang menyebabkan seseorang lebih aktif dalam bidang yang diceburi. Ia merupakan sikap positif tentang aspek yang dipilih. Kedua-dua tentang kecenderungan seseorang untuk bergerak balas dalam cara tertentu terhadap sesuatu

1.9.5 Motivasi

Motivasi berasal daripada perkataan Inggeris iaitu *motivation* yang bermakna bersemangat. Motivasi adalah sesuatu yang ada (ataupun tiada) dalam diri dan minda yang akan menentukan kejayaan ataupun kegagalan dalam apa jua perkara yang dilakukan. Motivasi juga merupakan perangsangan yang membangkitkan dan mengekalkan minat seseorang individu ke arah mencapai matlamatnya termasuk mengubah sikap, minat dan tingkah laku (Mok, 2007).

Menurut Wolkfolk (1990), motivasi merujuk kepada satu kuasa dalaman yang membangkitkan, mengarah dan mengawal minat serta tingkah laku manusia (Azizi, 2005). Selain itu, (Azman Che Omar, 2001) memberikan maksud motivasi sebagai

rangsangan dalaman sebagai pencetus semangat iaitu penggerak kepada kelakuan untuk membangkitkan tindakan yang berpunca daripada satu motif atau beberapa motif.

1.9.7 Pemikiran Reflektif

John Dewey (1933) mendefinisikan pemikiran reflektif sebagai sesuatu yang aktif, berterusan dan perlu pertimbangan terhadap kepercayaan atau pengetahuan yang menyokong kepada kesimpulan yang dibuat. Dalam kata lain, ia bermaksud pemikiran reflektif merupakan satu cara yang dilakukan seseorang dalam menghadapi situasi yang bermasalah. Seseorang itu boleh mengubah sesuatu situasi yang bermasalah kepada situasi yang nyata dengan berfikiran reflektif untuk mencari jalan penyelesaiannya.

1.9.8 Teori Konstruktivisme Lima Fasa Needham

Menurut Brooks & Brooks (1993), teori konstruktivisme menyatakan bahawa pelajar membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baru kepada apa yang mereka telah fahami sebelum ini. Mereka membentuk peraturan melalui refleksi mereka dengan objek dan idea. Manakala Sushkin, N (1999) pula menyatakan bahawa dalam teori konstruktivisme penekanan diberikan lebih kepada pelajar berbanding kepada guru. Ini adalah kerana pelajarlah yang berinteraksi dengan bahan dan peristiwa dan memperoleh kefahaman tentang bahan dan peristiwa tersebut. Justeru itu, pelajar membina sendiri konsep dan membuat penyelesaian kepada masalah.

Salah satu model yang digunakan dalam teori konstruktivisme ialah model konstruktivisme lima fasa Needham. Model ini diperkenalkan oleh Needham di United Kingdom pada tahun 1987 di mana beliau mencadangkan teori ini dalam “Children’s Learning In Science Project” di University of Leeds untuk meningkatkan pemahaman pelajar tentang sesuatu konsep Sains. Ia mempunyai lima fasa dimana kesemua fasa ini memberi kesan terhadap cara pembelajaran pelajar. Lima fasa yang digunakan oleh model ini ialah, orientasi (engage), pencetusan Idea (explore), penstrukturan semula idea (explain), aplikasi Idea (elaborate) dan refleksi (evaluate).

1.10 Penutup

Kajian ini berfokus kepada keberkesanan penggunaan aplikasi web 2.0 dalam proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Tujuan utamanya adalah untuk melihat minat pelajar terhadap penggunaan aplikasi web 2.0 dalam pembelajaran Sejarah. Di samping itu, tahap motivasi dan pemikiran reflektif pelajar melalui penggunaan aplikasi ini juga turut dilihat dalam kajian. Seterusnya pengkaji memberi penekanan kepada kaedah konstruktivisme lima fasa Needham sebagai satu strategi pembelajaran yang berkesan dalam mata pelajaran Sejarah dengan sokongan web 2.0 dan seterusnya menepis pendapat pelajar yang beranggapan bahawa Sejarah merupakan mata pelajaran yang sukar untuk dipelajari.

RUJUKAN

- Abd. Rahim Abd. Rashid (2000). *Wawasan Dan Agenda Pendidikan Di Malaysia*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors.
- Abdul Rahim Abdul Rashid (1999). *Strategi Pengajaran Sejarah KBSM*. Selangor : Fajar Bakti.
- Abdul Rahim Selamat (2000). *Kemahiran Dalam Sekolah Bestari*. Johor Bahru : Badan Cemerlang Sdn. Bhd..
- Ahamad Rahim Dan Azwani B. (2011). Kurikulum Sejarah Ke Arah Pembentukan Pembentukan Kaum Di Malaysia. *Jurnal Pendidikan Dan Latihan*. 3(1), 1-18.
- Ahmad Johari Sihes Dan Norbaizura Mat Sani (2010). *Perlaksanaan E-Pembelajaran Di Kalangan Pelajar Fakulti Pendidikan Dan Kejuruteraan Mekanikal*. Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Aini Hassan (1998). *Pengajaran Dan Pembelajaran Sejarah Di Sekolah : Guru Sebagai Broker Ilmu Sejarah*. Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, Selangor.
- Anuar Ahmad, Siti Haishah Dan Nur Atikah (2009). Tahap Keupayaan Pengajaran Guru Sejarah Dan Hubungan Dengan Pencapaian Murid Di Sekolah Berprestasi Rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 34(1), 53-66.
- Arends, R.I. (1997). *Classroom Instruction And Management*. Boston : McGraw Hill.
- Ariegusrini Dan Mohamad Johdi (2009). *Kaedah Kumpulan Kecil Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Sejarah*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi

- Azizi Yahaya, Shahrin Hashim et. al. (2007). *Menguasai Penyelidikan dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni, Sharifuddin Dan Mani Megalai Subramaniam (2002). *Reka Bentuk Perisian Multimedia*. Johor : UTM.
- Boud, D., Keogh, R., dan Walker, D. (1985). *Reflection: Turning experience into learning*. London: Kogan Page.
- Bourner, T. (2003). Assessing reflective learning. *Education And Training*, 45(5), 267 – 272.
- Brooks, J.G And Brooks,M.G. (1993). *In Search Of Understanding : The Case For Constructivist Classrooms*. Alexandria : VA. Association For Supervision And Curriculum Development (ASCD).
- Brooks, J.G. Dan Brooks, M.G. (1999). To Courage To Be A Constructivist. *Educational Leadership*. 57, 18-24.
- Bruning, R., Schraw, G., Norby, M. Dan Ronning, R. (2004). *Cognitive Psychology And Instruction*. (4th ed) Upper Saddle River, NJ : Merril Prentice Hall.
- Carol Rogers (2002). *Defining Reflection : Another Look At John Dewey And Reflective Thinking*. New York ; State University.
- Christine, R., Kirsti, A., Margherita, B., Anusca, F. Dan Yves, P. (2009). *Learning Web 2.0, The Impact Of Web 2.0 Innovations On Education And Training In Europe*. Spain : European Comission
- Chua, Y.P. (2006). *Kaedah Penyelidikan*. Shah Alam : McGraw- Hill Education.

- Creswell, J.W. (2005). *Educational Research, Planning, Conducting & Evaluating Quantitative & Qualitative Research*. (2nd ed.) Pearson : Merrill Prentice Hall.
- Danielle Ruth Madrazo (2011). *The Effect Of Technology Infusion On At-risk High School Students' Motivation To Learn*. Doktor Falsafah Dalam Kepimpinan Pendidikan, Universiti Appalachian State.
- David H. Jonassen (2008). *Constructivist Learning Environments on the Web: Engaging Students in Meaningful Learning*. USA : Pennsylvania State University
- Dryli, O.E., Dan Kinnaman, D.E. (1996). Part 2: Energizing The Classroom Curriculum Through Telecommunications. *Technology And Learning Journal*. 16(4), 57-70.
- Ee Ah Meng (1999). *Pedagogi Pendidikan Malaysia 1: Falsafah Pendidikan Guru Dan Sekolah*. (2nd ed.) Shah Alam, Selangor : Fajar Bakti Sdn.Bhd..
- Ee Ah Meng (2003). *Ilmu Pendidikan Pengetahuan Dan Ketrampilan Ikhtisas*. Shah Alam : Fajar Bakti.
- Frederick, J.G Dan Larry, B.W. (2010). *Statistics For The Behavioral Sciences*. New York : Wadsworth.
- Galin Mahdinejad, Ramazan Hasanzadeh, Bahram Mirzaian Dan Sedigheh Ebrahimi (2012). Motivational Orientations And Students' English Language Learning : The Case Of Iranian EFL Learners. *European Journal of Social Sciences*. 32(2), 239-250.
- Gay, L.R., Mills, G. E. Dan Airasian, P. (2009). *Educational Research : Competencies For Analysis & Applications*. New Jersey : Pearson Educational International.

- Goh, B.C. (2009). *Pengurusan Teknologi Maklumat Dalam Pendidikan*. Selangor : Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Hamizah Laile (2009). *Preservice Teachers' Acceptance On The Use Of Web 2.0 In Informal Learning And Its Relation With Learning Style*. Sarjana Teknologi Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Hargadon, S. (2008). *Moving Toward Web 2.0 In K-12 Education And Technologies For Learning*. (Rev Ed) Englewood Cliffs,NJ : Merrill.
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S.E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*. 15(9), 1277-1288.
- Izzatul Akilin Abdullah (2012), *Pembelajaran Berkonsepkan Teori Perkembangan Kreativiti Wallas Dalam Persekitaran Web 2.0 & Kesannya Terhadap Daya Kreativiti Pelajar*. Sarjana Teknologi Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Jaya Kumar (2002). *Aplikasi E- Learning Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran di Sekolah - sekolah Malaysia*. Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Jerie Anak Peter Langan Dan Zamri Mohamad (2011). Sikap Dan Motivasi Murid Iban Dalam Mempelajari Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Kedua. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. 1(1), 13-25.
- Johari Hassan Dan Raja Shahrina Raja Abdul Rashid (2012). Ketagihan Penggunaan Internet Di Kalangan Remaja Sekolah Tingkatan 4 Di Bandaraya Johor Bahru. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education*. 6 , 23-43
- Kamus Dewan (2003). Kuala Lumpur : Dewan Bahasa Dan Pustaka.

- Khalid Mohamad Nor (1993). *Kaedah Pembelajaran Berkesan*. Selangor : Cahaya Pantai Sdn. Bhd.
- Lee Bih Ni (2012). *ICT Use In Teaching And Learning Of History*. Sabah : UMS.
- Lim Thian Li Dan Neo Mai (2011). *Students Perceptions On Using Web. 2.0 Technologies In A Multimedia Mediated Learning Environment*. Universiti Multimedia, Melaka.
- Lodice, M.G. , Spaulding, D.Y. Dan Voegtle, K.H. (2006). *Methods In Educational Research*. USA : Jossey-Bass.
- Mad Rosli B Saraamu (2009). *Keberkesanan Kaedah Pembelajaran Konstruktivisme Model Needham Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu*. Sarjana Pendidikan , Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Masariah Mispari (2009). *Pembelajaran Melalui Komik Sejarah*. Institut Perguruan Mizan, Terengganu.
- McBrien, J.L. & Brandt, R.S. (1997). *The Language Of Learning: A Guide To Education Terms*. Alexandria,VA : Association For Supervision And Curriculum Development.
- Mohamad Amin Embi (2011). *Aplikasi Perangkaian Sosial Web 2.0 Dalam Pendidikan*, Selangor : Pusat Pembangunan Akademik, UKM.
- Mohamad Hisyam Mohd. Hashim Dan Mazni Kasbolah (2012). Aplikasi Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham Dalam Subjek Kejuruteraan Di Sekolah Menengah Teknik. *Jurnal pendidikan*. 1(1), 1-12.

- Mohd Rodzi Abd. Razak (2009). Pembinaan Negara Bangsa Malaysia, Peranan Pendidikan Sejarah Dan Dasar Pendidikan Kebangsaan. *Malaysian Journal Of History, Politics And Strategic Studies*. 36, 90-106.
- Mohd. Majid Konting (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur : DBP,
- Mohd. Najib Abdul Ghafar (2003). *Reka Bentuk Tinjauan Soal Selidik Pendidikan*. Johor : UTM.
- Mohd. Tahir. (2010). *Kajian Terhadap Penggunaan Web 2.0 Dalam Pembelajaran Di Kalangan Murid Sekolah Menengah Daerah Kulaijaya, Johor*. Sarjana Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Morrison, G.R. (2010). *Designing Effective Instruction*. (6th ed.) US : John Wile & Sans.
- Mucahit, Coskun, Fatih Aydin And Huseyin Kaya (2011). Evaluation Of Geographic Information System (Gis) Based Teaching Process According To Primary Education Students Reflective Thinking Skills. *Middle East journal of Scientific Research*. 7(3), 381-386.
- Muhammad Kamil Mat Zin (2001). *Minat Dan Motivasi Pelajar Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Islam KBSM: Satu Kajian Tindakan Ke Atas Pelajar-pelajar Tingkatan 4 di SMK Tanjung Adang Gelang Patah*. Ijazah Sarjana Muda Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Murphy, J., & Lebars, R. (2008). Unexpected Outcomes: Web 2.0 In The Secondary School Classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 4(2), 134-147.

- Needham, R. (1987). *Teaching Strategies For Developing Understanding In Science*. University Of Leeds: Centre For Studies In Science And Mathematic In Education.
- Needham, R. (1987). *Teaching Strategies For Developing Understanding In Science*. The University Of Leeds : Centre For Studies In Science And Mathematics Education.
- Ng Sew Lai (2004). *Persepsi Terhadap Peranan Amali Dalam Mempengaruhi Aspek Minat, Motivasi Dan Pencapaian Dalam Pembelajaran Sains Tingkatan 4 Di Kalangan Pelajar Bandaraya Ipoh*. Ijazah Sarjana Muda Sains Serta Pendidikan (Sains), Universiti Teknologi Malaysia, Skudai..
- Noor Azliza Che Mat Dan Lilia Halim (2002). Reka Bentuk Dan Keberkesanan Pembelajaran Berbantuan Multimedia pendekatan Konstruktivisme Bagi Sains KBSM. *Jurnal Teknologi*, 36 , 19-38.
- Nor Rashida Rahmat (2003). *Penghasilan Modul Pengajaran Guru Bagi Mata Pelajaran Sejarah*. Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik Dan Vokasional, Fakulti Teknologi Kejuruteraan, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Johor.
- Noran Fauziah Yaakub (1991). *Psikologi Pendidikan*. KL : DBP, KPM,.
- Nur Ain Johari (2010). *Pembangunan Dan Penilaian Keberkesanan Persekitaran Pembelajaran Sosial Menerusi Web Bagi Menggalakkan Pembelajaran Aktif*. Sarjana Teknologi Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Nur Fadzillah Binti Othman (2010). *Tahap Penggunaan Aplikasi Web 2.0 Dalam Kalangan Pelajar IPTA di Malaysia*. Sarjana pendidikan Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.

- Nurul Hidayah Ariff (2009). *Kajian Penggunaan Web 2.0 Dari Aspek Perkongsian Maklumat Di Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia*. Sarjana Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- O'reilly, T. (2007). *What is Web 2.0: Design Patterns And Bussiness Models For The Next Generation Of Sorftware, Communications And Strategies*. USA : Sebastopol (CA).
- Omardin Hajim Ashaari dan Yunus Muhamad (1996). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Selangor : Utusan Publication Sdn. Bhd.
- Pintrich,P.R, Marx,R.W And Boyle, R.A.1993. Kajian: Peranan Keyakinan Dan Faktor Konstektual Kelas Dalam Proses Pembelajaran". *Educational Research*. 63, 167-199.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2001). *Pembelajaran Secara Konstruktivisme*. KL : KPM.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2001). *Pembelajaran Secara Konstruktivisme*. Kuala Lumpur: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Pusat Perkembangan Kurikulum. (2000). *Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) Sukatan Pelajaran Sejarah*. Kuala Lumpur: Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Relan, A. Dan Gillani, B.J. (1997). *Web Based Instruction And The Traditional Classroom: Similarities And Differences*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Renee Campoy (2010). *Reflective Thinking And Educational Solutions : Clarifying What Teacher Educators Are Attempting To Accomplish*. Murray State University

Rossafri Mohamad Dan Shabariah Mohamad Shariff. 2011. "Kesan Penggunaan Laman Sosial Ke Atas Kaedah Perbincangan Dan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia*. 1(1), 75-80.

Rozinah Jamaluddin (2000) . *Asas -asas Multimedia Dalam Pendidikan*. Selangor :Utusan Publications Sdn. Bhd

Rozinah Jamaludin (2000). *Asas-asas Multimedia Pendidikan*. Selangor : Utusan Publication And Distribution Sdn. Bhd.

Saniah Sayuti, Yeo Kee Jia, Ahmad Johari Sihes Dan Azlina Mohd. Kosnin (2000). *Psikologi Pendidikan*. Johor : UTM.

Saniah, S. ,Yeo, K. J., Sihes, A.J. Dan Azlina, M. K. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Johor : Universiti Teknologi Malaysia.

Siti Hawa Dan Aini (2011). Empati Sejarah Murid Tingkatan 2. *Jurnal Pendidikan*. 28(1), 131-146.

Soranam A/P Karupayah (2011). *Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Minat Pelajar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah*. Sarjana Psikologi Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.

Strike, K.A And Posner, G. J. (1992). *Phylosophy Science, Cognitive Psychology And Educational Theory And Practice*. Albany, NY : SUNY.

Subadrah Nair (2005). *Penggunaan Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham Dalam Pembelajaran Sejarah*. Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.

- Subadrah Nair Dan Malar A/P Muthiah (2005). Penggunaan Modul Konstruktivisme 5 Fasa Needham Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidik Dan Pendidikan*, 20, 21-41.
- Tan Piaw Hua, (2006). *Pesepsi pelajar Fakulti Pendidikan Terhadap E - learning di UTM*. Ijazah Sarjana Sains Dan Komputer Serta Pendidikan (Kimia), Universiti Teknologi Malaysia, Skudai.
- Tang Gok Ling (2005). Meningkatkan Keupayaan Pelajar Mengingat Fakta Sejarah Dengan Menggunakan Kaedah Mnemonik. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan Maktab Perguruan Sarawak*. 2(1), 68-85.
- Tor Geok Hwa (2004). *Masalah Pembelajaran Sejarah : Satu Kajian Tindakan*. Fakulti Sains Kognitif Dan Pendidikan, Universiti Utara Malaysia, Kedah.
- Wan Mohd Zahid Mohd. Noordin (1992). *Wawasan Pendidikan : Agenda Pengisian*. KL : Nurin Enterprise.
- Wolkfolk (1990). *Educational Psycology*. New York : Merill Prentice Hall.
- Zahara Aziz Dan Nurliah Jair (2009). Penggunaan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pencapaian Mata Pelajaran Sejarah Bagi Pelajar Tingkatan 2. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 34(1), 3 – 15.
- Zanariah Jano (2008). Using Weblogs In ESP Classroom. *Jurnal Teknologi*. 1(1), 47-60.
- Zurainu Mat Jasin Dan Abdul Shukor Shaari (2012). Keberkesanan Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham Dalam Pengajaran Komsas Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. 2(1), 79-92.