

**PENGHASILAN MANUAL TEKNIK PENGGUNAAN KAEDAH
SIMULASI (TPKS) DI BILIK DARJAH DALAM PROSES PENGAJARAN
DAN PEMBELAJARAN BAGI MATAPELAJARAN PERNIAGAAN DI
POLITEKNIK**

NORAZURAH BINTI RUBAYEE

**Laporan projek ini
dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat penganugerahan
Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional**

**Jabatan Pendidikan Teknik dan Vokasional
Fakulti Teknologi Kejuruteraan
Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn**

SEPTEMBER 2003

Buat arwah ayah yang disanjung,

RUBAYEE BIN ABD. KADIR,

mak yang dihormati,

TULUJAH BINTI BINI

insan yang disayangi,

SHHRIL BIN CHE SHAFIE

tidak lupa yang diingati,

ABANG, AKAK, dan DIK NOR

dan kepada,

PROF. MADYA MOHD IZAM BIN GHAZALI

Pensyarah KUiTTHO

*Terima kasih di atas segala kasih, dorongan serta bantuan yang
diberikan .*



PTTA
PERPUSTAKAAN TUN AMINAH

PENGHARGAAN

Bersyukur kepada Allah s.w.t kerana dengan limpah kurnia-Nya dapat saya menyempurnakan Projek Sarjana ini dengan jayanya. Setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada pembimbing projek, Prof. Madya Mohd Izam bin Ghazali di atas segala tunjuk ajar, bimbingan serta dorongan yang tidak pernah putus di sepanjang projek ini dilaksanakan.

Ucapan penghargaan juga diberikan kepada ahli panel VIVA iaitu Prof. Madya Tn. Hj. Ayob Bin Johari dan Tuan Haji Sapon Bin Ibrahim yang telah memberikan pandangan serta cadangan yang bernas bagi memantapkan lagi Projek Sarjana ini. Segala teguran dan tunjuk ajar amatlah saya hargai.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pensyarah-pensyarah politeknik yang terlibat dalam kajian ini kerana telah memberi kerjasama yang baik dalam melaksanakan projek ini.

Akhir sekali kepada keluarga, insan tersayang dan rakan-rakan seperjuangan yang telah memberi semangat serta membantu secara langsung dan tidak langsung untuk memastikan kajian ini siap dijayakan. Semoga Projek Sarjana ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Insya-Allah..

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk menilai Manual Teknik Penggunaan Kaedah Simulasi (TPKS) Di Bilik Darjah yang telah dibangunkan dari aspek isi kandungannya samada ia mencukupi sebagai bahan rujukan pensyarah perniagaan di Politeknik. Ia merangkumi aspek-aspek penting dalam prospek pengajaran berkesan di samping penambahan kepada aspek-aspek prinsip permainan dan pendekatan pemusatan pelajar. Sampel kajian terdiri daripada pensyarah-pensyarah politeknik bidang perniagaan. Soal selidik digunakan untuk mendapatkan maklumat kajian. Data-data dianalisis dengan menggunakan *Statistical Package For The Sosial Science Version 10* (SPSS 10) dan dipersembahkan dalam bentuk skor min. Dapatan kajian menunjukkan manual yang dibina mencukupi sebagai bahan rujukan pengguna adalah positif iaitu skor min 3.85 dan purata min bagi responden yang bersetuju adalah 77.2 % daripada jumlah responden.



ABSTRACT

This research is carried out to evaluate the content of "*Manual Teknik Penggunaan Kaedah Simulasi (TPKS) Di Bilik Darjah*" that had been developed in this research . These include the aspects of games principles, student centre method and the teaching and learning process. The sample of this study comprised of Bussiness lecturers from 10 Polytechnics , Ministry Of Education Malaysia. The research instrument to gather data for the research was a set of questionnaire. The data has been analyzed by using *Statistical Package For The Sosial Science Version 10* (SPSS 10). The findings showed that the manual has been regarded by the respondents as appropriate to be used as reference to develop and implement games learning method with an overall mean score of 3.85. The mean score represent 77.2 % of the respondents.



PERPUSTAKAAN UNIVERSITI AMINAH

ISI KANDUNGAN

| BAB | PERKARA | MUKASURAT |
|------------|---------------------------|------------------|
| | Senarai Jadual | xiii |
| | Senarai Rajah | xv |
| | Senarai Singkatan | xvi |
| | Senarai Lampiran | xvii |
| | | |
| 1 | PENDAHULUAN | |
| | 1.1 Pengenalan | 1 |
| | 1.2 Latarbelakang Masalah | 2 |
| | 1.3 Pernyataan Masalah | 3 |
| | 1.4 Tujuan Kajian | 5 |
| | 1.5 Objektif Kajian | 5 |
| | 1.6 Persoalan Kajian | 6 |
| | 1.7 Kepentingan Kajian | 7 |
| | 1.8 Skop Kajian | 7 |
| | 1.9 Batasan Kajian | 8 |
| | 1.10 Andaian | 8 |
| | 1.11 Definisi Istilah | 8 |

| | | |
|-------|----------------------------|----|
| 3.7 | Format Borang Soal-selidik | 35 |
| 3.7.1 | Bahagian A | 35 |
| 3.7.2 | Bahagian B | 36 |
| 3.7.3 | Bahagian C | 36 |
| 3.7.4 | Bahagian D | 36 |
| 3.8 | Prosedur Kajian | 37 |
| 3.8.1 | Kajian Rintis | 38 |
| 3.8.2 | Kutipan Data | 39 |
| 3.8.3 | Analisis Data | 39 |
| 3.8.4 | Kebolehpercayaan | 40 |

4 REKA BENTUK DAN PENILAIAN PRODUK

| | | |
|-------|--|----|
| 4.1 | Pengenalan | 41 |
| 4.2 | Latarbelakang Teori Pembangunan Produk | 41 |
| 4.2.1 | Analisis | 42 |
| 4.2.2 | Rekabentuk | 43 |
| 4.2.3 | Pengujian | 45 |
| 4.2.4 | Pembangunan | 46 |
| 4.2.5 | Perlaksanaan | 46 |
| 4.2.6 | Penilaian | 46 |
| 4.3 | Dokumentasi Produk | 47 |

5 ANALISIS DATA DAN KEPUTUSAN

| | | |
|-----|---|----|
| 5.1 | Pengenalan | 49 |
| 5.2 | Maklumat Pengutipan Borang Soal-Selidik | 50 |
| 5.3 | Analisis Bahagian A | 52 |

| | | |
|-----|-------------------------|----|
| 5.4 | Analisis Bahagian B | 57 |
| 5.5 | Analisis Bahagian C | 59 |
| 5.6 | Analisis Bahagian D | 61 |
| 5.7 | Kesimpulan Hasil Kajian | 63 |

6 KESIMPULAN DAN PERBINCANGAN

| | | |
|-------|---|----|
| 6.1 | Pengenalan | 64 |
| 6.2 | Perbincangan | 65 |
| 6.2.1 | Manual TPKP memenuhi prinsip-prinsip permainan. | 65 |
| 6.2.2 | Manual TPKP memenuhi prinsip-prinsip pengajaran berkesan | 66 |
| 6.2.3 | Manual TPKP bersifat 'mesra pengguna' dari segi penulisannya. | 66 |
| 6.2.4 | Manual TPKP mencukupi sebagai bahan rujukan penggunaannya. | 67 |
| 6.3 | Rumusan Hasil Kajian | 67 |
| 6.4 | Cadangan bagi Kajian Lanjutan | 69 |

| | |
|--------------------|----|
| BIBLIOGRAFI | 70 |
|--------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| LAMPIRAN | 74 |
|-----------------|----|



PTT
PERPUSTAKAAN TUN TUN AMINAH

SENARAI JADUAL

| NO. JADUAL | TAJUK | MUKASURAT |
|------------|---|-----------|
| 2.1 | Ciri-ciri perbezaan antara pendekatan pemusatan pelajar dan guru (Ec, 1989). | 17 |
| 3.1 | Penggunaan Skala Likert | 34 |
| 3.2 | Format borang soal-selidik | 35 |
| 3.3 | Jadual Tafsiran Min | 40 |
| 4.1 | Dokumentasi produk bagi manual TPKS | 48 |
| 5.1 | Maklumat pengutipan borang soal-selidik | 51 |
| 5.2 | Taburan peratus dan min bagi maklumat dalam manual TPKS yang mematuhi prinsip-prinsip permainan | 53 |
| 5.3 | Taburan peratus dan min bagi maklumat dalam manual TPKS yang mematuhi prinsip-prinsip pengajaran berkesan. | 56 |
| 5.4 | Taburan peratus dan min bagi maklumat dalam manual TPKS yang bersifat 'mesra pengguna' dari segi penulisan. | 58 |

| | | |
|-----|---|----|
| 5.5 | Taburan peratus dan min bagi maklumat dalam manual TPKS yang 'mencukupi' sebagai bahan rujukan. | 60 |
| 6.1 | Rumusan hasil daripada persoalan-persoalan kajian. | 68 |



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

SENARAI RAJAH

| NO. RAJAH | TAJUK | MUKA SURAT |
|-----------|--|------------|
| 2.1 | Konsep pengajaran oleh Green, (1983) | 13 |
| 2.2 | Model Pengajaran Sim (Mok, 1997) | 13 |
| 2.3 | Kerangka Teori Pembangunan Manual TPKS | 29 |
| 3.1 | Prosedur Pelaksanaan Kajian oleh penyelidik. | 37 |
| 4.1 | Model ADDIE | 42 |
| 4.2 | Model Pembangunan Proses Pelaksanaan Kaedah Simulasi. | 44 |



PTAA UTHM
PERPUSTAKAAN TUN AMINAH

SENARAI SINGKATAN

| SINGKATAN | - | PENERANGAN |
|-------------|---|---|
| % | - | Peratus |
| Bil. | - | Bilangan |
| JPT | - | Jabatan Pendidikan Teknikal |
| Manual TPKS | - | Manual Teknik Penggunaan Kaedah Simulasi |
| Model ADDIE | - | Model analisis, rekabentuk, pembangunan dan penilaian produk. |
| SPSS | - | "Statistical Package for Social Science" |



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

SENARAI LAMPIRAN

| LAMPIRAN | KANDUNGAN | MUKASURAT |
|-----------------|-----------------------------|------------------|
| 1 | BORANG SOAL-SELIDIK | 75 |
| 2 | SENARAI POLITEKNIK | 80 |
| 3 | ANALISIS KAJIAN RINTIS | 81 |
| 4 | SURAT KEBENARAN KAJIAN | 83 |
| 5 | ANALISIS DATA | 95 |
| 6 | MANUAL TPKS DI BILIK DARJAH | 106 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Pengajaran merupakan suatu aktiviti yang kreatif dan dinamik. Ada pula yang mengatakan pengajaran itu adalah intuitif, iaitu guru dapat merasa masa yang sesuai untuk menggalakkan sesuatu aktiviti yang paling berkesan untuk menjamin kemajuan pelajar (Syarifah Alwiyah, 1985). Tetapi, dirasakan bahawa pergantungan pada intuisi sahaja tidak memadai. Ini kerana intuisi itu hanya dapat timbul di kalangan guru-guru yang mempunyai pengetahuan yang mendalam mengenai berbagai teknik pengajaran, dan pengalaman yang luas mengamalkan teknik-teknik itu.

Kaedah pengajaran dan aktiviti pelajar membrikan kesan tertentu kepada perkembangan dan suasana bilik darjah (Mok, 1997). Guru yang arif dapat menggunakan kaedah pengajaran yang berkesan serta membawa pelajar-pelajar terlibat secara aktif dan terkawal. Kaedah dan pendekatan yang mendorong pembelajaran, minat dan sikap pelajar akan dapat mengurangkan masalah pelajar

dalam menghadapi pengajaran dan pembelajaran (Coombs, 1995). Ini akan mendorong pembelajaran aktif dan partisipatif akan menjadikan keadaan dan suasana bilik darjah lebih bermotivasi dan terarah dengan baik.

Mempelbagaikan strategi, kaedah dan teknik pengajaran boleh menjadikan keadaan dan suasana bilik darjah lebih dinamik. Pelajar-pelajar juga akan lebih berminat dengan pengajaran guru. Kaedah pengajaran juga dapat membina kemahiran tertentu di kalangan pelajar. Amatlah penting pembaharuan-pembaharuan dari segi pengajaran guru diberikan perhatian bagi membolehkan suasana dan keadaan belajar yang berkesan berlaku di bilik darjah (Mok, 1997).

1.2 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, sistem pendidikan negara telah mengalami pelbagai perubahan. Antara perubahan yang telah diterima pakai ialah idea supaya bentuk pengajaran guru dipertingkatkan sejajar dengan perkembangan semasa. Desakan agar pelajar menjadi lebih proaktif sudah menjadi kenyataan sebelum ini. Perubahan kaedah pengajaran tradisional yang berpusatkan guru kepada kaedah terkini yang berpusatkan kepada pelajar mula mendapat tempat di kalangan para pendidik di negara ini. Guru harus memahami fenomena ini dan berusaha menggabungkan pelbagai ilmu, kemahiran dan kreativiti ke arah melahirkan satu corak penyampaian yang berkesan dan bermakna.

Menurut laporan Majlis Peperiksaan Malaysia (MPM, 1992) antara faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi pelajar ialah kaedah pengajaran yang dipraktikkan oleh guru dalam bilik darjah. Ini kerana dalam usaha seorang guru

mencipta aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas, ada antara mereka hanya menggunakan satu kaedah pengajaran yang dirasakan sesuai dengan gaya pengajaran mereka sahaja. Kajian-kajian pendidikan yang terdahulu mendapati bahawa antara sebab pelajar tidak berminat mengikuti pengajaran dalam kelas adalah kerana corak dan pola pengajaran guru membosankan mereka. Menurut Tajul Ariffin (1989), penurunan motivasi belajar di kalangan para pelajar juga disebabkan oleh sifat pengajaran yang homogen dan berbentuk sehalu iaitu guru kepada pelajar.

Apabila sesuatu kaedah pengajaran kuliah yang hanya melibatkan aktiviti yang sama, maka kaedah ini tidak dapat menolong setiap pelajar mengembangkan potensi intelek, rohani, sosial dan jasmani secara menyeluruh dan seimbang. Manakala kajian yang dibuat oleh Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia mendapati bahawa 92% guru di Malaysia masih mengamalkan kaedah pembelajaran secara kuliah (PKK, 1985). Dalam hal ini amalan guru dalam pengajaran di bilik darjah seharusnya tidak lagi tertumpu hanya membekalkan maklumat dan memberi jawapan kepada para pelajar. Apa yang harus dilakukan ialah mempelbagaikan aktiviti atau amalan pengajaran di dalam bilik darjah kepada satu amalan yang lebih menyeronokkan di samping mampu mewujudkan nilai-nilai murni antara pelajar.

1.3 Pernyataan Masalah

Kebanyakan pensyarah perakaunan lebih selesa dengan pengajaran yang berbentuk kuliah atau penerangan dan menyediakan nota-nota untuk pelajar daripada mempelbagaikan aktiviti pengajaran yang menyeronokkan di dalam bilik darjah. Menurut Ee (1989), corak pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan guru

('teacher centered') menyebabkan aktiviti pengajaran dalam bilik darjah menjadi kurang aktif. Ini kerana proses pengajaran hanya berlaku sehala, iaitu pelajar hanya menerima apa-apa yang diberikan oleh pensyarah. Corak pengajaran sebegini menyebabkan pelajar merasa cepat bosan dan tidak berminat untuk belajar.

Antara faktor yang menyebabkan kelemahan prestasi pelajar ialah tidak yakin lulus cemerlang terhadap sesuatu mata pelajaran yang dipelajari, tidak mempunyai minat untuk belajar, tidak mempunyai rakan sebaya untuk berbincang secara bersungguh-sungguh dengan berterusan dan tidak bersedia bersaing dengan kawan-kawan secara individu (Tajul Ariffin, 1989). Isu penting yang harus difahami oleh pensyarah Perakaunan Perniagaan ialah bagaimana untuk menghapuskan kebosanan dan dapat menarik minat pelajar kepada matapelajaran Perakaunan Perniagaan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ini kerana matapelajaran Perakaunan Perniagaan, majoriti proses pengajaran matapelajaran ini adalah berbentuk kuliah dan melibatkan teori, penghafalan konsep dan latih tubi. Selain itu, strategi yang biasa digunakan adalah pendekatan pengajaran berbentuk pemusatan guru.

Bagi mengatasi masalah yang diuraikan di atas, salah satu pendekatan yang boleh diambil adalah dengan pengajaran berbentuk simulasi yang menerapkan kaedah bermain dalam proses pengajaran dan pembelajaran sebagai aktiviti tambahan kepada pelajar. Kajian telah menunjukkan bermain itu sebagai penentu penting bagi perkembangan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek (Caplan dan Caplan, 1973). Ia bukan sahaja mampu menimbulkan minat dan keseronokan pembelajaran malahan memberikan ruang kepada pelajar untuk terlibat secara aktif dan bukannya sebagai penerima maklumat yang pasif.

1.4 Tujuan Kajian

Kajian yang dibuat adalah untuk menghasilkan Manual Teknik Penggunaan Kaedah Simulasi (TPKS) di bilik darjah sebagai bahan rujukan pengajaran oleh pensyarah-pensyarah politeknik bidang perakaunan khususnya yang mengajar matapelajaran Perakaunan Perniagaan di samping mewujudkan satu aktiviti tambahan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan di dalam bilik darjah.

1.5 Objektif Kajian

Kajian ini dilakukan bagi memenuhi objektif-objektif kajian seperti berikut :-

- i. Menghasilkan manual TPKS di bilik darjah yang memenuhi prinsip-prinsip bermain.
- ii. Menghasilkan manual TPKS di bilik darjah yang memenuhi prinsip-prinsip pengajaran berkesan.
- iii. Menghasilkan manual TPKS di bilik darjah yang bersifat 'mesra pengguna' dari segi penulisan.
- iv. Menghasilkan manual TPKS di bilik darjah yang mencukupi sebagai bahan rujukan pengguna.

- v. Mengenalpasti permasalahan yang wujud dalam penggunaan manual TPKS di bilik darjah oleh pensyarah politeknik bidang perakaunan.
- vi. Mengemukakan cadangan pembaikan bagi manual TPKS di bilik darjah sebagai aktiviti tambahan dalam sesi pengajaran.

1.6 Persoalan Kajian

Beberapa persoalan kajian dikemukakan oleh pengkaji dalam kajian ini iaitu seperti berikut :

- i. Adakah manual TPKS di bilik darjah yang dihasilkan memenuhi prinsip-prinsip bermain?
- ii. Adakah manual TPKS di bilik darjah yang dihasilkan memenuhi prinsip-prinsip pengajaran berkesan?
- iii. Adakah manual TPKS di bilik darjah yang dihasilkan bersifat 'mesra pengguna' dari segi penulisannya?
- iv. Sejauhmanakah manual TPKS di bilik darjah mencukupi sebagai bahan rujukan penggunaannya?
- v. Apakah masalah-masalah yang wujud dalam menggunakan manual TPKS di bilik darjah oleh pensyarah politeknik?

1.7 Kepentingan Kajian

Hasil kajian ini dapat digunakan oleh Jabatan Pendidikan Teknikal (JPT) khususnya pensyarah-pensyarah perakaunan atau perniagaan di Politeknik yang mengajar matapelajaran Perakaunan Perniagaan bagi mempelbagaikan aktiviti tambahan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik kuliah yang berkesan.

1.8 Skop Kajian

- i. Penyelidik memilih kaedah pengajaran berbentuk simulasi yang menggunakan kaedah permainan kerana ia mempunyai ciri-ciri yang menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang menyeronokkan di samping menimbulkan rasa seronok pelajar terhadap mata pelajaran yang diajar.
- ii. Kajian yang dilibatkan hanya tertumpu kepada matapelajaran Perakaunan Perniagaan kerana majoriti proses pengajaran matapelajaran ini adalah berbentuk kuliah dan melibatkan teori, penghafalan konsep dan formula serta latih tubi. Di samping itu juga, matapelajaran ini melibatkan pengetahuan mengenai entiti-entiti perniagaan yang memerlukan pekerjaannya bijak dalam membuat keputusan, perbincangan dan penglibatan semua pihak.

- iii. Kajian ini hanya melibatkan pensyarah-pensyarah perakaunan atau pemiagaan yang ditugaskan mengajar matapelajaran Perakaunan Pemiagaan di Politeknik di Malaysia yang menawarkan Diploma Perakaunan dan Diploma Pemiagaan.

1.9 Batasan Kajian

- i. Kajian terbatas kepada pensyarah-pensyarah politeknik yang mengajar matapelajaran Perakaunan Pemiagaan.
- ii. Penyelidik membuat andaian bahawa responden menjawab dengan jujur terhadap persoalan yang diajukan.

1.10 Andaian

Andaian yang dibuat dalam kajian ini adalah seperti berikut iaitu :-

- i. Responden benar-benar memahami tujuan soal-selidik dilakukan.
- ii. Soal-selidik dijawab dengan penuh kejujuran dan keikhlasan oleh responden setelah meneliti manual TPKS di bilik darjah ini.

1.11 Definisi Istilah

Di dalam kajian ini terdapat beberapa istilah yang mempunyai maksud dan definisi tertentu . Definisi-definisi tersebut adalah seperti berikut :

1.11.1 Kaedah Bermain

Satu teknik mengajar yang memberikan peluang kepada pelajar melakukan sesuatu aktiviti secara berpura-pura di dalam keadaan terkawal (Mok, 1997).

1.11.2 Manual

Mengikut Kamus Oxford, manual didefinisikan sebagai "A book giving explanations of how to do something" (Oxford Dictionary, 1989). Manual dalam kajian ini berupa penghasilan buku panduan bagi menggunakan teknik bermain sebagai aktiviti tambahan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

1.11.3 Mencapai Objektif

Menerangkan kehendak hasil pencapaian bagi sesuatu perkara yang dilaksanakan (Mok, 1997). Dalam kajian ini, objektif adalah hasil penggunaan manual mampu untuk mencapai matlamat atau hasil yang dijangka bagi proses pengajaran yang dijalankan.

1.11.4 Mesra Pengguna

Kejelasan dari aspek penulisan dalam manual TPKS bagi menerangkan isi kandungannya.

1.11.5 Pengajaran

Pengajaran adalah merupakan suatu sistem aktiviti-aktiviti yang dituju kepada murid-murid dengan tujuan membawa perubahan-perubahan di kalangan mereka (Ee, 1989).

1.11.6 Perakaunan Perniagaan

Salah satu matapelajaran wajib bagi pelajar politeknik yang mengambil Diploma Perakaunan semester ketiga dan Diploma Perniagaan semester kelima dimana ia mengkhususkan mengenai perakaunan bagi jenis-jenis perniagaan di Malaysia.

1.11.7 Prinsip-prinsip Pengajaran

Peraturan atau elemen-elemen proses pengajaran (Atan, 1981).

1.11.8 Simulasi

Satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Ianya diwujudkan untuk menyerupai keadaan sebenar dengan tujuan menyelesaikan satu masalah yang benar-benar wujud dalam keadaan terkawal. (Davis, 1994)



BAB II

SOROTAN PENULISAN

2.1 Pengenalan

Bab ini meliputi sorotan kajian yang dijadikan rujukan dalam membina manual TPKS di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Sorotan kajian ini termasuklah konsep dan model pengajaran, pendekatan pengajaran pemusatan pelajar, kaedah permainan dan kerangka teori kajian.

2.2 Konsep Dan Model Pengajaran

Dalam konteks pendidikan formal, pengajaran boleh dihuraikan sebagai sesuatu proses yang berkaitan dengan penyebaran ilmu pengetahuan atau kemahiran supaya pelajar-pelajar dapat mempelajari dan menguasainya dengan berkesan. (Mok, 1997).



BIBLIOGRAFI

Ahmad Rohani, H.M. et. all., 1991. **Pengelolaan Pengajaran**. Jakarta : PT Rinka Cipta.

Aminah, S. et all. 2002. **Pengajaran dan Pembelajaran**. Kuala Lumpur : Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Amir, A., 1986. **Teori-teori Pembelajaran**. Kuala Lumpur : Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Atan, L., 1981. **Pedagogi : Kaedah Am Mengajar**. Kuala Lumpur : Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Baharuddin, A., et. all., 2000. **Siri Modul Pembelajaran Teknologi Pendidikan**. Skudai: UTM.

Bigge, L.M., 1976. **Learning Theories For Teachers** (3rd ed.). New York : Harper & Row Pub.

Bull, L.S et all., 1987. **Classroom Management : Principles to Practice**. London : Routledge

Brook, D. S., 1990. **The Skillful Teacher**. San Francisco : Jossey-Bass

Davis, G. B et all., 1994. **Tools For Teaching**. San Francisco : Jossey-Bass

Dobson, J., 1988. **Children Of The Tower**. London : Heinemann.

Dorry, G.N., 1966. **Games For Second Language Learning**. New York : McGraw-Hill Ltd.

- Ee, A. M., 1989. **Pedagogi : Satu Pengenalan**. Kuala Lumpur : Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Erikson, E., 1963. **Childhood and Society** (2nd ed.). New York : Norton
- Hadfield, J., 1984. **An Introduction To Theories Learning**. New Jersey : Prentice-Hall
- Jones, K., 1995. **Simulation : A handbook For Teachers and Trainers**. New Jersey : Kogan Page Ltd.
- Joyve, W.B and Wice, W., 1986. **Models of Teaching**. London : Prentice Hall International Inc.
- Kirby, A., 1992. **Games For Trainers** (Vol 1). England : Gower Ltd.
- Levine, K.D., 2001. **Games Theory**. England : Department of Economics.
- Mazura, S., 2002. **Penghasilan Manual Asas Pembinaan Laman Web Sebagai Bahan Rujukan Pembelajaran Pelajar Sarjana Pendidikan Teknik Dan Vokasional, Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn**. Johor : KUiTTHO
- Mohd Najib, A.G., 1999. **Penyelidikan Pendidikan**. Skudai : UTM
- Ments, V. M., 1994. **A Handbook For Teachers & Trainers : The Effective Use Of Role Play**. London : Kogan Page
- Mok, S.S., 1993. **Asas Pendidikan 1 : Sekolah Dan Bilik Darjah**. Kuala Lumpur : Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.
- Mok, S.S., 1997. **Pedagogi 2 : Perlaksanaan Pengajaran**. Kuala Lumpur : Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.

- Nor Affendi, Y. 2000. **Kajian Penggunaan Laman Web Cyberdidik Di Kalangan Pelajar Tahun 4 Ijazah Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kejuruteraan Elektrik, Awam, Jentera & Kemahiran Hidup)**. Skudai : UTM
- Peaget, J., 1983. **Memory and Intelligence**. London : Routledge & K.Paul.
- Rixon, S., 1996. **How To Use Games in Language Teaching**. Hertfordshire : Phonenix ELT.
- Roderick, R.S., 1998. **Team Development Games For Trainers**. England : Gower Pub. Ltd.
- Rofle, J et. all. 1999. **The International Simulation and Gaming Research Yearbook : Simulation And Games For Emergency And Crisis Management (V6)**. London : Kogan Page
- Romiszowski, A.J., 1984. **Producing Instructional System**. London : Kogan Page Ltd.
- Schooten. C, 1999. **The Concept Of Games Theory**. London : Henicmann
- Sharifah Alwiyah, A., 1985. **Ilmu Pendidikan Pedagogi**. Petaling Jaya : Heinamann.
- Slavin, E.R., 1995. **Cooperative Learning (2nd ed.)**. Boston : Allyn and Bacon
- Spaulding, L.C., 1992. **Motivation in The Classroom**. New York : McGraw-Hill Ltd.
- Thiagaran, S., 1994. **Teamwork Games : Exploring Factors That Affect A Teams Performance**. Amherst : HRD Press.

Williams, M., 1980. **Inquiry Into Asia : A New Approach To Asian Studies**. Victoria : Heinemann.

Nash, J.F., 1997. **Essays on Games Theory**. London

<http://www.dik.com.au/beingmathematical/games-theory>.

<http://wwwhome.cs.utwente.nl/schooten/software/Itheory.html>



PT TA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH