

**PENGARUH MINAT, PENGLIBATAN, KEFAHAMAN
DAN PENGALAMAN PELAJAR DALAM FLIPPED
LEARNING KE ATAS KREATIVITI DAN
MEMBUAT KEPUTUSAN
DALAM KALANGAN
PELAJAR
EKONOMI**

RAJA KUMARI A/P VIJAYAKUMARAN

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2024**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENGARUH MINAT, PENGLIBATAN, KEFAHAMAN DAN PENGALAMAN PELAJAR
DALAM FLIPPED LEARNING KE ATAS KREATIVITI DAN
MEMBUAT KEPUTUSAN DALAM KALANGAN
PELAJAR EKONOMI

RAJA KUMARI A/P VIJAYAKUMARAN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UPSII/IPS-3/BO 32

Pind : 00 m/s: 1/1

**Sila tanda (✓)**

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ...13.....(hari bulan).....8..... (bulan) 2024....

i. Perakuan pelajar :

Saya, RAJA KUMARI A/P VIJAYAKUMARAN (P20191000786) dengan ini mengaku bahawa Disertasi/tesis yang bertajuk Pengaruh minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pelajar flipped learning ke atas kreativiti dan membuat keputusan dalam kalangan pelajar ekonomi adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF. DR RAMLEE BIN ISMAIL dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk Pengaruh minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pembelajaran flipped learning ke atas kreativiti dalam kalangan pelajar ekonomi dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Doktor Falsafah Pendidikan Ekonomi.

Tarikh

Tandatangan Penyelia

UPSI/IPS-3/BO 31

Pind.: 01 m/s:1/1



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

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

Tajuk / Title: Pengaruh minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pembelajaran pelajar *Flipped Learning* ke atas kreativiti dalam kalangan pelajar Ekonomi.

No. Matrik / Matric's No.: P2019100078

Saya / I: RAJA KUMARI A/P V JAYAKUMARAN

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI. *The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.*
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan. *Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.*
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi. *The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.*
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

- ☐ **SULIT/CONFIDENTIAL** kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau
- ☐ Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*
- ☒ **TERHAD/RESTRICTED** Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: _____

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

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

PENGHARGAAN

Syukur ke atas tuhan yang telah memudahkan saya dalam menyiapkan tesis kedoktoran ini. Saya juga amat bersyukur kerana telah diizinkan memperoleh sokongan daripada individu-individu tertentu selama menjalani pengajian sarjana yang sungguh mencabar ini. Terlebih dahulu saya ingin rakamkan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada Profesor Dr Ramlee bin Ismail selaku penyelia utama saya dan Prof Madya Dr Norasibah binti Abdul Jalil penyelia kedua saya di atas segala tunjuk ajar, dorongan dan nasihat sepanjang tempoh menyiapkan tesis serta bimbingan semasa saya mengikuti Program Pendidikan ini. Penghargaan juga ditujukan kepada Pengarah Jabatan Pendidikan Negeri Perak, Pengetua, guru-guru dan pelajar-pelajar Sekolah Menengah Methodist ACS Ipoh yang memberikan kerjasama yang sepenuhnya dalam memudahkan urusan pengumpulan data untuk kajian. Ucapan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Malaysia yang telah memberikan kebenaran dan kelulusan untuk menjalankan kajian. Sokongan dan bantuan yang berterusan daripada rakan-rakan seperjuangan yang turut sama mengikuti program kedoktoran ini amatlah saya hargai. Akhir sekali, saya berhutang budi kepada arwah ibu saya yang telah meninggal ketika dalam penyediaan tesis Kandama Devi @ Shanti, tidak dilupakan arwah bapa saya Vijayakumaran, suami tercinta Devendran dan anak-anak saya Jananie, Kuberaa, Vinthya dan Santosh Permal dan keluarga mertua saya yang telah banyak berkorban untuk saya. Banyak masa untuk mereka telah saya korbakan untuk menyiapkan tesis ini. Tidak dilupakan bapa angkat saya Ravichandran dan kawan karib saya Susila dan Maheswari yang banyak membantu saya. Rakan seperjuangan di SMK Methodist ACS Ipoh dan rakan seperjuangan ijazah sarjana pendidikan saya. Segala sokongan dan bantuan yang anda semua berikan, akan saya kenang hingga akhir hayat. TERIMA KASIH SEMUA. Kejayaan ini kejayaan kita semua.



ABSTRAK

Objektif kajian ialah mengenal pasti pengaruh minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pembelajaran ke atas kreativiti dan kemahiran membuat keputusan dalam penggunaan *Flipped Learning* bagi mata pelajaran Ekonomi. Reka bentuk kajian menggunakan kaedah eksperimen kuasi. Seramai 44 orang pelajar Ekonomi tingkatan enam rendah terlibat dalam kajian ini. Pelajar dipilih secara rawak mudah kepada dua kumpulan, iaitu kumpulan rawatan mengikuti kaedah pengajaran dan pembelajaran *Flipped Learning* manakala kumpulan kawalan secara konvensional. Ujian Ekonomi Pra dan Pasca dan soal selidik pra dan pasca di gunakan. Dapatan kajian menunjukkan minat, penglibatan, kefahaman, pengalaman pembelajaran, mempengaruhi kreativiti dan kemahiran membuat keputusan pelajar Ekonomi bagi kumpulan rawatan berbanding dengan kumpulan kawalan. Kesimpulannya, *Flipped Learning* boleh meningkatkan tahap kreativiti dan kemahiran membuat keputusan dalam kalangan pelajar Ekonomi. Oleh itu, kaedah ini perlu digunakan secara meluas dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi bagi melahirkan pelajar yang lebih kreatif dan kritis.



**INFLUENCE OF STUDENTS' INTEREST, ENGAGEMENT, UNDERSTANDING
AND EXPERIENCE IN FLIPPED LEARNING ON CREATIVITY
AND DECISION MAKING AMONG ECONOMIC STUDENTS**

ABSTRACT

The objective of the studies was to identify economics students' interest, involvement, understanding, and learning experience, and influence students' creativity and decision-making in Flipped Learning for the Economics subject. Quasi-experimental design was used for the study. 44 Economic students were involved in this study. Students were selected at random. The students divided into two groups: the Flipped Learning group as the treatment group and the conventional group as the control group. Pre and post-economic tests and pre and post-questionnaires were used as research instruments. The results of the study show that Economics students' interest, involvement, understanding, and learning experience influence their creativity and decision-making skills using Flipped Learning compared to conventional approach. In conclusion, Flipped Learning increases the level of creativity and decision-making skills among economics students. Therefore, this method should be widely used in the teaching and learning of Economics subjects to produce students with more creative and critical thinking skills.

KANDUNGAN

Muka surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN ii

PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS iii

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN vii

SENARAI JADUAL x

SENARAI RAJAH xiv

SENARAI SINGKATAN xv

SENARAI LAMPIRAN xvi

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Pengenalan 1

1.2 Latar Belakang Kajian 6

1.3 Pernyataan Masalah 15

1.4	Objektif Kajian	35
1.5	Persoalan Kajian	36
1.6	Hipotesis Kajian	36
1.7	Kerangka Konsep	37
1.8	Definisi Kajian	42
1.9	Skop Kajian	47
1.10	Rasional Kajian	49
1.11	Rumusan	56

BAB 2 SOROTON LITERATUR

2.1	Pengenalan	57
2.2	Teori pembelajaran	58
2.3	Kerangka teori	58
2.4	Teori Behaviourisme	62
2.5	Teori konstruktivisme	66
2.6	Teori kognitivisme	70
2.7	Kaedah Pengajaran	75
2.8	Kaedah Pengajaran Konvensional	84

2.9	Flipped Learning	91
2.10	Kajian Lepas Flipped Learning	107
2.11	Kelebihan dan Kelemahan Menggunakan Multimedia dalam PdPc	120
2.12	Peralihan Pedagogi Konvensional Kepada Multimedia	124
2.13	Perbezaan Kaedah Multimedia dan Flipped Learning	126
2.14	Teknologi	131
2.15	Penglibatan	146
2.16	Kefahaman	150
2.17	Pencapaian	153
2.18	Minat	155
2.19	Pengalaman	161
2.20	Pemikiran Kritis	164
2.21	Kreativiti	175
2.22	Kemahiran Membuat keputusan	187
2.23	Isu Dalam Pembelajaran Ekonomi	191
2.24	Kajian Lepas Mata Pelajaran Ekonomi	199
2.25	Rumusan	206

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	208
3.2	Pendekatan Kajian	209
3.3	Prosedur Kajian	213
3.4	Populasi dan Sampel dan Teknik	226
3.5	Kaedah Analisis Kajian	230
3.6	Instrumen Kajian	231
3.7	Kaedah Pelaksanaan Kajian	248
3.8	Prosedur Kebenaran Kajian	249
3.9	Rancangan Pengajaran Kaedah Konvensional	251
3.10	Rancangan Pengajaran Flipped Learning	255
3.11	Kawalan Ancaman	259
3.12	Kajian Rintis	263
3.13	Kesahan dan Kebolehpercayaan	265
3.14	Penganalisan Data	267
3.15	Kaedah Penganalisan Data	272
3.16	Rumusan	273

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	274
4.2	Penyemakan Data Utama Kajian	276
4.3	Analisis Ujian Matrik Kehomogenan	285
4.4	Keputusan Pra Intervensi	285
4.5	Keputusan Intervensi	292
4.6	Rumusan	326

BAB 5 PERBINCANGAN KAJIAN

5.1	Pengenalan	328
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	329
5.3	Limitasi Kajian dan Cadangan Kajian	351
5.4	Rumusan	353

RUJUKAN	355
----------------	-----

LAMPIRAN	425
-----------------	-----



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
2.1 Kajian Lepas Kaedah Pengajaran	77
2.2 Aktiviti Flipped Learning	104
2.3 Bahan Bantu Mengajar Flipped Learning	105
2.4 Kajian Lepas Flipped Learning	108
2.5 Perbezaan Kaedah Konvensional dengan Flipped Learning	127
2.6 Perbezaan Kaedah Multimedia, Flipped Learning dan Flipped Classroom	129
2.7 Kajian Lepas Multimedia	141
2.8 Kajian Lepas Pembelajaran Ekonomi	201
3.1 Rancangan ujian ekonomi pra dan ujian pasca terhadap dua kumpulan kawalan dan rawatan	212
3.2 Perbezaan Kaedah Konvensional dengan Flipped Learning	219
3.3 Rancangan Pengajaran Ekonomi bagi Seminggu Flipped Learning	222
3.4 RPH Flipped Learning Ekonomi	223
3.5 RPH Konvensional Ekonomi	224



3.6	RPH Konvensional satu minggu	225
3.7	Reka Bentuk Ujian Pra dan Pasca	232
3.8	Skor Markah Pencapaian	233
3.9	Kandungan instrumen Kajian Pra dan Pasca	234
3.10	Dimensi Minat Pra	235
3.11	Dimensi Minat Pasca	235
3.12	Dimensi Libat Pra	236
3.13	Dimensi Libat Pasca	236
3.14	Dimensi Faham Pra	237
3.15	Dimensi Faham Pasca	237
3.16	Dimensi Kreativiti Pra	238
3.17	Dimensi Kreativiti Pasca	239
3.18	Dimensi Membuat Keputusan Pra	240
3.19	Dimensi Membuat keputusan Pasca	242
3.20	Dimensi Pengalaman Pembelajaran Pra	241
3.21	Dimensi Pengalaman Pembelajaran Pasca	241
3.22	Skala Likert	244

3.23	Skala Likert Recode	244
3.24	Langkah Pelaksanaan	248
3.25	Carta Alir Pelaksanaan Kajian	250
3.26	Nilai Ketekalan	265
3.27	Nilai Kesahan Ujian Pra	266
3.28	Nilai Kesahan Ujian Pasca	266
3.29	Nilai Min	268
3.30	Analisis Data Mengikut Objektif Kajian	273
4.1	Analisis Kekerapan Demografi	275
4.2	Ujian Skewness dan Kurtosis Minat	277
4.3	Ujian Skewness dan Kurtosis Penglibatan	279
4.4	Ujian Skewness dan Kurtosis Kefahaman	280
4.5	Ujian Skewness dan Kurtosis Kreativiti	281
4.6	Ujian Skewness dan Kurtosis Membuat Keputusan	281
4.7	Ujian Skewness dan Kurtosis Pengalaman	282
4.8	Analisis Levene Pemboleh Ubah Bersandar	284
4.9	Analisis Ujian Box M	285

4.10	Analisis Ujian Pra Min, Sisihan Piawai, Ujian-t berpasangan dan Tahap bagi pemboleh ubah bebas	286
4.11	Analisis Ujian Pra Min, Sisihan Piawai, Ujian -t berpasangan bagi pemboleh ubah bersandar	288
4.12	Ujian MANOVA Pra Intervensi	289
4.13	Ujian MANOVA Pemboleh Ubah Bebas terhadap Pemboleh Ubah Bersandar	291
4.14	Analisis Min Mengikut item soalan bagi pemboleh ubah Bebas Minat	294
4.15	Analisis Min mengikut item soalan bagi pemboleh ubah Penglibatan	296
4.16	Analisis Min mengikut item soalan bagi pemboleh ubah Kefahaman	298
4.17	Analisis Min mengikut item soalan bagi pemboleh ubah Pengalaman Pelajar	302
4.18	Analisis Ujian Pasca Min, Sisihan Piawai, Ujian-t Berpasangan dan Tahap bagi Pemboleh Ubah Bebas	306
4.19	Analisis Min mengikut item soalan bagi pemboleh ubah Kreativiti	310
4.20	Analisis Min mengikut item soalan bagi pemboleh ubah Kemahiran Membuat Keputusan	313
4.21	Analisis Pasca Min, Sisihan Piawai, tahap dan Ujian t-Berpasangan	316
4.22	Analisis Ujian-t bebas Perbezaan Kefahaman Kumpulan Kawalan dengan Kumpulan Rawatan	319
4.23	Analisis ujian min, sisihan piawai, ujian-t bebas bagi pencapaian	320
4.24	Analisis MANOVA Ujian Pasca Wilk's Lambda Pemboleh Ubah Bebas ke atas Pemboleh Ubah Bersandar	324
4.25	Analisis Pasca MANOVA antara Pemboleh Ubah Bebas ke atas Pemboleh Ubah Bersandar	322

4.26	Analisis MANOVA Pemboleh Ubah Bebas ke atas Pemboleh Ubah bagi Pelajar Flipped Learning	325
4.27	Analisis MANOVA Pemboleh Ubah Bebas ke atas Pemboleh Ubah bagi Pelajar Konvensional	326

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1	Pencapaian STPM Penggal 1 12
1.2	Keputusan Penggal 1,2,3 STPM Ekonomi 24
1.3	Rajah Pendaftaran STPM 27
1.4	Kerangka Konseptual 38
2.1	Kerangka Teori Kajian 60
2.2	Model FC 100
2.3	Model Aktiviti <i>Flipped Learning</i> 102
2.4	Komponen Teknologi 143
2.5	Hierarki Taksonomi Bloom 166
2.6	Teori Taksonomi Bloom kepada Bloom's Revised 172
3.1	Reka Bentuk Kuasi Experimen 216
3.2	Reka Bentuk Pelaksanaan Kajian 218
3.3	Peranan Guru dan Pelajar dalam <i>Flipped Learning</i> 220
3.4	Kaedah Pelaksanaan Kajian 247

SENARAI SINGKATAN

FC	Flipped Classroom
FL	Flipped Learning
ICT	Information Communication Tecnology
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
PAK 21	Pembelajaran Abad ke 21
PdPc	Pembelajaran dan Pemuda cara
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia



SENARAI LAMPIRAN

- A Kelulusan untuk menjalankan Kajian di Sekolah KPM
- C Kelulusan untuk menjalankan Kajian di Sekolah JPN PERAK
- D Soal Selidik Pra dan Pasca
- E Video Flipped Learning dan senarai sekolah
- F Senarai sekolah menawarkan mata pelajaran Ekonomi di Negeri Perak
- G Hasil Dapatan Kajian Pelajar
- H Markah Ujian Pra dan Pasca
- I Analisis Skewness dan Kurtosis



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Pendidikan adalah satu mukadimah perkembangan sesebuah negara. Tanpa pendidikan yang berkualiti negara tidak mampu berkembang dan bersaing dengan dunia luar. Malah dunia pendidikan sentiasa berubah masa ke masa. Teknologi terkini membawa perkembangan luar biasa dalam dunia pendidikan. Pendidikan dapat maju ke hadapan dengan kemajuan teknologi yang lebih banyak dan cekap, membawa generasi baharu yang dikenali sebagai generasi digital. Perkembangan dan perubahan dalam dunia pendidikan di alaf baharu menyaksikan penggunaan teknologi yang lebih canggih (UNESCO, 2019). Kecanggihan teknologi membawa kepada



cabaran dalam dunia pendidikan kepada warga pendidik mahupun pelajar. Di negara - negara maju sistem pendidikan berteraskan teknologi menjadi keperluan dalam pembangunan Ekonomi negara (Resta & Laferrière, 2007; Rizvi & Lingard, 2009). Negara maju seperti China, Korea, dan Amerika Syarikat memberi keutamaan kepada sektor pendidikan berikutan keberhasilan modal insan yang berkualiti adalah penjana kepada Ekonomi negara (Dan, 2010; Kabuga Aliyu & Hussaini, 2015; Wang & Liu, 2016).

Malaysia sebagai sebuah negara membangun tidak terkecuali memberi keutamaan dalam bidang pendidikan bagi melahirkan modal insan yang berkualiti serta mampu menyumbang kepada pembangunan negara. Malaysia menyediakan pelbagai pelan perancangan bagi meningkatkan sektor pendidikan. Antaranya ialah dengan dasar dalam bidang pendidikan dengan menekankan aspek keperluan dan pembaharuan dalam pendidikan masa kini, iaitu meningkatkan kemudahan teknologi dan komunikasi. Perkara ini bagi memenuhi keperluan negara bagi menggalakkan dan meningkatkan aspek kualiti politik, Ekonomi, sosial dan kebudayaan (Ikwan Lubis, Maimun & Siti Hajah, 2021; Kementerian Pendidikan Malaysia, 2019).

Pembaharuan utama yang dikenal pasti merupakan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Maka bagi merealisasikan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) bagi melestarikan pendidikan, pengajaran dan pembelajaran yang berkonsepkan teknologi dijadikan asas dalam penggubalan dasar perancangan pendidikan Malaysia. Situasi ini direalisasikan dengan perkembangan teknologi melalui Revolusi Industri kepada revolusi pendidikan.





Revolusi Industri (IR) 1.0 telah berkembang kepada Revolusi Industri 4.0 pada abad ke-21 (Maria, Shahbodin, & Pee 2018) dan berkembang kepada Revolusi Industri 5.0 (Subeno, 2022). Revolusi industri menyumbang kepada kemajuan revolusi pendidikan masa kini dengan merapatkan jurang antara alam maya dengan alam nyata dan segi pengaplikasian serta mewujudkan pelbagai bahan bantu mengajar yang canggih dan sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). Penggunaan teknologi multimedia menjadi keperluan dalam pendidikan dan digunakan secara meluas (Maria, Shahbodin & Pee, 2018).

Pendidikan tanpa teknologi menjadi tidak bermakna lagi pada masa kini berikutan pencapaian pelajar yang merosot (Umam et al., 2019) serta keberhasilan tahap kreativiti pelajar yang lemah. Maka IR 4.0 memberi sumbangan dalam dunia pendidikan terutama kepada tugas pendidik bagi menjalankan pengajaran dan pembelajaran dengan lebih mudah dan cekap serta menggalakkan pendidikan secara bebas bagi melahirkan generasi yang berfikiran kritis dan mampu berinteraksi dengan seluruh dunia (Lase, 2019).

Sumbangan ini turut memberi kesan kepada pelajar. Pelajar dapat menikmati kaedah baharu dalam pembelajaran. Pada masa yang sama pelajar dan warga pendidik berpeluang untuk meneroka maklumat baharu dalam sekelip mata, di mana-mana jua tanpa batasan. Guru dan pelajar kekal peka dengan isu-isu semasa yang berlaku di sekeliling dengan adanya teknologi dalam pendidikan. Maka kerajaan perlu bertindak membawa pembaharuan dalam pendidikan sejajar dengan perkembangan revolusi pendidikan.





Sebagai cara penyelesaian bagi membawa teknologi dalam pendidikan kerajaan telah memperkenalkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 pada 6 September 2013 di Pusat Konvensyen Kuala Lumpur. Dalam laporan PPPM 2013-2025 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), (2013) merumuskan perkembangan teknologi menyumbang kepada persekitaran global yang lebih mencabar dalam bidang pendidikan pada masa akan datang. Sebagai langkah KPM memperkenalkan teknologi pembelajaran Abad Ke-21, dengan tujuan untuk menghasilkan modal insan yang berkualiti dan mampu berfikir secara kritis mempunyai kreativiti tersendiri dan kemahiran berfikir bagi menyelesaikan masalah dengan cekap. Keberhasilan idea pelajar melalui kreativiti mampu mendorong kemahiran menyelesaikan masalah. Situasi ini berlaku dengan pendedahan pelajar kepada dunia luar dengan adanya teknologi. Penghubung setiap pelosok dunia. Maka KPM menyarankan sekolah melaksanakan Pembelajaran Abad Ke-21.

Pembelajaran Abad Ke-21 merupakan pembelajaran berasaskan teknologi dengan memaksimumkan penglibatan murid. Pembelajaran Abad Ke-21 membawa perubahan dalam pendidikan daripada pembelajaran bersemuka kepada pembelajaran maya dengan menggunakan teknologi (Li, 2016). Perkembangan ini menunjukkan pentingnya teknologi dalam pendidikan. Situasi ini juga mewujudkan gaya pembelajaran alam maya bagi membantu pelajar mengikut pembelajaran dan pengajaran tanpa tercicir. Namun pembentukan gaya pengajaran guru bergantung kepada penguasaan isi kandungan subjek, mahir dalam mata pelajaran yang diajar, mampu memahami perkembangan pelajar serta sikap menyayangi pelajar.





Menurut Harun dan Basaruddin (2010) kaedah konvensional kurang mencabar minda pelajar dan perlu kaedah lain yang boleh diaplikasikan pada zaman moden kini. Pelajar yang kurang minat menyebabkan pencapaian mereka merosot dan tidak mencapai matlamat pendidikan (Azura Ishak, Selamat, & Samah, 2009). Situasi ini akan menyebabkan prestasi pelajar menurun. Maka bagi membantu menarik minat pelajar, penggunaan teknologi dalam pendidikan meningkatkan minat, dan pencapaian pelajar dalam PdPc (Zaidatun, 2003). Guru perlu memainkan peranan dalam PdPc.

Peranan guru sangat penting bagi melahirkan generasi muda yang mapan (Hanushek, 2011). Tanggungjawab guru yang semakin meningkat dari hari ke hari, menghadapi pelajar yang lebih celik IT dengan teknologi menjadi cabaran utama guru.

Guru perlu diterapkan dengan latihan dan perkembangan baharu dalam pendidikan (Widyastuti, 2015) bagi mewujudkan guru berkualiti agar menjadi idaman dan harapan dalam dunia pendidikan. Situasi ini bagi memberi ruang kepada guru membangunkan kaedah pengajaran yang menarik minat pelajar, mahir menggunakan teknologi dalam PdP. Perkara ini perlu bagi menunjukkan penguasaan guru dalam penggunaan alat bahan bantu berasaskan teknologi yang pelbagai dalam pembelajaran. Guru perlu memastikan kaedah pengajaran menepati kualiti pembelajaran bagi pelajar berkemahiran tinggi (Azlina, 2017). Menurut Mohd Zin, Latif, Bhari, Sulaiman, Rahman, & Mahdi (2012), pemilihan kaedah pembelajaran mesti sesuai dengan matlamat pendidikan.



1.2 Latar Belakang Kajian

Sistem pendidikan yang baik adalah sistem yang menghubungkan kaitkan kehidupan pada masa akan datang dan memperkasakan martabat bangsa dan negara melalui ilmu yang diperoleh di bangku sekolah (Jamaluddin, 2011) serta pembudayaan penggunaan teknologi bagi meningkatkan kualiti pendidikan (Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), 2013). Dalam gelombang ketiga PPPM 2013-2025, penekanan diberi kepada penglibatan murid secara aktif dan maksimum; guru sebagai pemudah cara serta bagi membudayakan penggunaan teknologi bagi meningkatkan kualiti pendidikan. Dalam anjakan ketujuh, penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) meningkatkan kualiti pembelajaran bagi melahirkan modal insan yang mahir dalam penggunaan teknologi serta mampu berfikir aras tinggi. Teknologi bertujuan bagi memaksimumkan keberhasilan murid bagi setiap ringgit yang dilabur, iaitu merujuk kepada pelajar yang produktif dalam akademik dan kokurikulum serta berfikiran kritis dan inovatif dalam semua bidang (Anjakan ke-10).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang dengan adanya pelbagai aplikasi yang baharu yang membantu dalam PdPc, seperti *google meet*, *google classroom* dan pelbagai aplikasi. Menurut McKerlich (2013), penggunaan teknologi sangat penting untuk menyokong pembelajaran. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) sangat mengalu-alukan pelaksanaan kaedah baru dalam Pembelajaran Abad Ke-21 dengan menggunakan *Flipped Learning* selaras dengan saranan dalam PPPM 2013-2025. *Flipped Learning* lebih kepada pembelajaran berpusatkan pelajar dan diterima dalam sistem pendidikan di luar negara (Embi &





Panah, 2014). Dalam Pembelajaran Abad Ke-21 dengan adanya kemajuan teknologi, guru dan pelajar mampu mengubah cara PdP mengikut kesesuaian masing-masing.

Bagi menjadikan aktiviti pengajaran dan pembelajaran di sekolah lebih canggih, futuristik dan sesuai dengan perubahan era teknologi maklumat masa kini perkembangan terhadap penggunaan teknologi media di sektor pendidikan perlu digalakkan (Vizcaya Moreno & Pérez Cañaveras 2020). Bagi memberikan pelbagai peluang kepada golongan pendidik dan murid untuk mempraktikkan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran dan memberi peluang untuk menambah ilmu pengetahuan boleh dilaksanakan melalui penggunaan teknologi media dalam sekolah (M. Kom 2020) serta proses pembelajaran yang berlaku boleh disampaikan melalui kemudahan teknologi elektronik seperti e-mel, laman sesawang, forum, telefon pintar, *Blog* dan Media Sosial yang lebih menarik. Selain itu, pendekatan e-pembelajaran telah mendorong kepada perbincangan atas talian juga telah mewujudkan rangkaian kolaboratif dalam komuniti bagi tujuan pembelajaran serta kemahiran maklumat dan pembelajaran akses sendiri telah memenuhi keperluan PAK-21.

Teknik pengajaran yang sesuai berteraskan teknologi media terkini hendaklah dikuasai oleh golongan pendidik agar proses pembelajaran dan pengajaran (PdP) di peringkat sekolah dapat digunakan secara meluas agar dapat mendorong minat para murid untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan pendedahan kepada proses pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam kelas (Hanifa, 2020). Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang berbentuk *Chalk and Talk* dan bergantung sepenuhnya kepada guru dan papan putih adalah kurang sesuai



dipraktikkan dalam generasi net sekarang ini (Baharudin & Ibrahim, 2020).

Pelajar perlu didedahkan dengan penggunaan media teknologi *Information Communication and Technology*, seperti penggunaan media sosial yang dapat memberikan kemahiran untuk maklumat yang berinformasi dan pengetahuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah (Narzullayevna, 2020). Penggunaan media video secara langsung, seperti YouTube amat popular dan berpengaruh telah digunakan secara meluas dalam medium pengajaran dan pembelajaran dan ia penting dalam perkembangan dunia pendidikan moden masa kini (Muhammad Zulazizi, 2020). YouTube merupakan laman perkongsian video yang dimuat naik oleh pengguna dan membenarkan pengguna untuk menonton serta berkongsi video klip.

Dapatan kajian oleh Sudarsana et al. (2019) mendapati video dalam talian seperti YouTube banyak telah digunakan dalam pembelajaran dalam kelas sekali gus banyak digunakan dalam kursus selain *Podcast*, *Wiki* dan *Blog*. Malahan YouTube juga boleh digunakan oleh pelajar sekolah bagi tujuan pembelajaran kolaborasi dan juga menggalakkan pembelajaran sendiri serta membantu pembelajaran dalam talian serta menjadikan alat pendidikan yang membantu meningkatkan pembelajaran secara inovatif dan kreatif (Albahiri & Alhaj, 2020).

PdPc yang dijalankan meningkatkan penglibatan aktif pelajar dengan kaedah *Flipped Learning* dan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi dalam kelas melalui



aktiviti seperti kuiz menggunakan kaedah multimedia seperti *Plickker* atau *Kahoot* (Kang, 2015). Perkara yang diperkatakan oleh Lo dan Hew (2017) pendidikan perlu berlaku dalam dan luar bilik darjah. Selaras dengan cadangan kajian lain pembelajaran *Flipped Learning* berlaku di dalam dan di luar bilik darjah (Bergmann & Sams, 2014a). *Flipped Learning* dikatakan telah bermula awal 90-an namun diaplikasikan secara aktif dalam pendidikan bermula Abad Ke-21 (Correa, 2015).

Adakah kaedah konvensional masih relevan digunakan pada masa kini bagi mengajar mata pelajaran Ekonomi? Adakah *Flipped Learning* mewujudkan persekitaran pembelajaran yang mencabar dan menarik minat pelajar?. Kerajaan membuat peruntukan yang besar kepada bidang pendidikan untuk memacu pembangunan negara (Hanushek & Lindseth, 2009). Justeru kajian-kajian yang berterusan perlu dilaksanakan untuk meneliti impak bagi setiap dasar pendidikan.

Dalam sistem pendidikan di Malaysia kaedah multimedia menggunakan model *Flipped Learning* masih terhad dilaksanakan di peringkat sekolah (Azlina, 2017) dan kajian perlu diperbanyakkan di Malaysia. Namun tanpa panduan dan reka bentuk pembelajaran yang tidak bersistematik melemahkan PdPc (Clark, 2015). Sistematik merujuk kaedah mengajar yang sesuai serta penggunaan teknologi yang tepat dalam penyampaian maklumat (Sweller, Kirschner, & Clark 2007).

Kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan pelajar di sekolah mampu dilaksanakan dengan jayanya oleh guru melalui penggunaan teknologi (Stone-Johnson,



2011). Maka kaedah pengajaran perlu di kemas kini mengikut keperluan masa kini dengan mengaplikasikan penggunaan teknologi seperti yang disusun dalam Sukatan Huraian Pelajaran dan Rancangan pengajaran harian (RPH). Huraian sukatan pelajaran menggunakan teknologi perlu dipraktikkan sepenuhnya dalam PdPc. Transformasi kaedah adalah penting dengan melibatkan pelajar melalui penggunaan teknologi secara meluas dan mengurangkan pembelajaran berpusatkan guru atau pasif. Siti Noridah Ali (2012), dalam kajian beliau merumuskan bahawa penggunaan teknologi meningkatkan pelbagai kemahiran dalam diri pelajar. Melalui aktiviti dalam kelas yang mencabar dengan penggunaan alat bantuan teknologi, seperti *Decision roulette* (kuiz berbentuk putaran), *Kahoot* - kuiz interaktif dengan pelbagai imej, video, perbincangan dengan rakan, latihan secara praktikal dan kerja berkumpulan mampu merangsang kemahiran aras tinggi pelajar. Kaedah ini membantu mencungkil kemahiran dalam diri pelajar.

Flipped Learning menggabungkan elemen dan teori pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan kaedah *Flipped Learning* merupakan kombinasi penerokaan ilmu secara berdikari, bersama rakan, dan pembelajaran dalam dan luar bilik darjah. Taksonomi Bloom merangsang daya pemikiran pelajar (Furst, 1981). Teori Konstruktivisme merangsang pembinaan pengetahuan sendiri melalui penerokaan ilmu secara berdikari (Brown, Brian, Kristen, Adan, 1996; Jensen, Holt, Sowards, Heath Ogden, & West 2018; Lawson, Banks, & Logvin, 2007). Dengan pengetahuan yang diperoleh secara berdikari pelajar mampu berfikir secara kreatif daripada kefahaman sendiri.

Teori Behaviourisme merangsang perubahan tingkah laku dalam pergaulan bersama rakan dan bersedia menerima pendapat orang dan memperbaiki kelemahan sendiri (Ahmed, 2008; Boevé, Meijer, Bosker, Vugteveen, Hoekstra, & Albers, 2017). Teori Behaviourisme juga mewujudkan pembelajaran aktif pelajar, pelajar mampu menganalisis dan mengaplikasi dalam pembelajaran maka kefahaman pelajar meningkat. Sementara itu, Teori Kognitivisme merangsang pemikiran kritis daripada hasil pembelajaran di luar kelas sebelum PdPc dan di dalam kelas semasa PdPc (Gredler, 2012; Malti & Latzko, 2010). Daripada pemikiran yang kritis, pelajar berminat, dan terangsang serta yang bijak membuat keputusan sebagai pelajar Ekonomi.

Di Malaysia, mata pelajaran Ekonomi mula diperkenalkan dalam pembelajaran di sekolah pada peringkat menengah atas. Kemudian mata pelajaran Ekonomi bersambung di peringkat menengah tinggi. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran baharu bagi pelajar yang datang daripada aliran sains. Namun bagi pelajar aliran sastera, walaupun pernah mempelajari di peringkat menengah atas pembelajaran Ekonomi di peringkat menengah tinggi, mata pelajaran Ekonomi diajar lebih mendalam melibatkan konsep, pengiraan, pembentukan graf dan angka yang lebih besar. Hal ini menunjukkan pelajar mendapat gambaran sebenar Ekonomi di peringkat menengah tinggi (Ambotang & Andin, 2020). Malah Ekonomi menjadi kegemaran dalam kalangan pelajar aliran sains sosial di peringkat menengah tinggi berbanding mata pelajaran akaun. Perkara ini dibuktikan melalui data Majlis Peperiksaan Malaysia (MPM) yang mana pelajar mengambil Ekonomi seramai 14 866 pelajar dan prinsip perakaunan seramai 2 817 pelajar pada tahun 2019. Walau

bagaimanapun peratus lulus Ekonomi Penggal satu menunjukkan peningkatan berbanding mata pelajaran prinsip perakaunan dan pengajian perniagaan namun peratus lulus Ekonomi dari tahun ke tahun tidak menunjukkan peningkatan berterusan.

Data peratus lulus Ekonomi membantu menilai kefahaman pelajar dengan melihat pencapaian pelajar Ekonomi. Jika dibandingkan mata pelajaran pengajian perniagaan dan prinsip perakaunan menunjukkan peningkatan konsisten dan lebih drastik berbanding Ekonomi yang lebih kepada naik turun dalam pencapaian. Perkara ini dapat dijelaskan dengan lebih jelas dalam graf alir Rajah 1.1.



Rajah 1.1. Pencapaian STPM Penggal 1. Sumber dari MPM (2016 – 2022)

Rajah 1.1 menunjukkan data daripada sumber data MPM bagi tahun 2016 hingga 2021 menunjukkan pencapaian subjek Ekonomi tidak konsisten berbanding mata pelajaran pengajian perniagaan. Perbandingan Pengajian perniagaan dan Ekonomi dibuat berikutan kebanyakan pelajar yang mengambil mata pelajaran Ekonomi mengambil mata pelajaran Pengajian Perniagaan bersama. Pada masa yang sama

pembelajaran Ekonomi dan Pengajian Perniagaan mempunyai hubungan antara satu sama lain. Maka perkara ini perlu diberi perhatian, kenapa pencapaian subjek Ekonomi tidak konsisten berbanding pengajian perniagaan walaupun pencapaian pelajar lulus Ekonomi lebih baik daripada pengajian perniagaan. Kajian Intan, Ramlee dan Yin (2023) menyatakan pencapaian pelajar Ekonomi berada di tahap kurang memuaskan berbanding mata pelajaran Pengajian Perniagaan. Pencapaian CGPA pelajar Ekonomi merosot.

Terdapat ulasan mengatakan pencapaian pelajar merosot berikutan kefahaman pelajar yang kurang. Perkara ini ditegaskan dalam kajian Yin (2008) yang mana pelajar Ekonomi sering mengalami kesukaran memahami konsep dan kaitan dengan penghuraian graf. Perkara ini disokong lagi daripada perolehan data menunjukkan penurunan peratus lulus tahun 2018, 2021 dan 2022 disebabkan kelemahan pelajar memberikan definisi, memahami konsep dan faktor dan melabelkan paksi dengan tepat. Antara soalan yang tidak dikuasai adalah soalan berkaitan dengan konsep permintaan dan penawaran (MPM, 2018:2021:2022). Pada tahun 2021 Mata pelajaran Ekonomi merosot sebanyak 0.5% berbanding mata pelajaran pengajian perniagaan meningkat sebanyak 4.98%. Pada 2022 Mata pelajaran Ekonomi turut menunjukkan kemerosotan.

Apakah faktor menyebabkan kemerosotan Ekonomi? Situasi sama dikesan pada tahun 2020 peningkatan Ekonomi kurang daripada peningkatan pengajian perniagaan dengan perbezaan sebanyak 0.16 peratus. Keputusan ini menunjukkan mata pelajaran mata pelajaran Ekonomi perlu di beri perhatian. Menurut laporan

peperiksaan Ekonomi MPM (2020, m.s. 4-5) didapati pelajar gagal memahami dan mengaplikasikan konsep dan teori pada masa yang sama bagi soalan permintaan pasaran pelajar tidak mampu menyatakan faktor yang mempengaruhi permintaan pasaran dengan tepat. Laporan MPM (2021, m.s. 4-5) menyatakan pelajar mampu melakarkan keluk namun gagal membezakan konsep permintaan serta gagal memberikan alasan hukum permintaan dan faktor yang mempengaruhi permintaan pasaran. Maka dari laporan yang diberikan oleh MPM didapati antara faktor pencapaian pelajar merosot berikutan pelajar kurang memahami konsep permintaan pasaran. Pada tahun kemerosotan pencapaian pelajar, soalan Ekonomi STPM Semester satu mengandungi soalan berkenaan permintaan pasaran.

Mata pelajaran Ekonomi diajar bagi mempersiapkan pelajar dengan masalah Ekonomi sehari-hari yang memberi impak kepada kehidupan rakyat. Maka asas mata pelajaran Ekonomi sangat penting kepada pelajar. Tetapi, melaksana dan mendorong pelajar menguasai mata pelajaran Ekonomi merupakan cabaran utama warga pendidik (Salemi, 2009). Menurutny lagi pemahaman yang cetek dalam konsep Ekonomi boleh memberikan kesan jangka panjang, kerana mereka tidak memahami cara mengaplikasikan konsep asas Ekonomi dalam kehidupan seharian. Berrett (2012) mengatakan pelajar perlu menguasai konsep asas. Dalam kajian Salemi (2009), penglibatan pelajar diutamakan dan guru sebagai pemberi arahan. Idea yang diberi oleh pelajar dikumpul dan dibincangkan bersama. Ilmu yang diperoleh boleh menyumbang kepada negara pada masa akan datang (Wulandari, 2012). Melalui kajian ini pengkaji membantu mempelbagaikan sumber dan kaedah mengajar yang sesuai yang mewujudkan pemahaman yang mendalam dalam mata pelajaran Ekonomi.

Bagi mengukuhkan pengajaran Ekonomi, kaedah pengajaran Ekonomi perlu mengikut tingkat dan tahap setiap pelajar bagi mencapai objektif pengajaran Ekonomi (Apollo, 2023). Minat, penglibatan, kefahaman pelajar Ekonomi di pengaruhi oleh kaedah pengajaran guru dalam kelas. Kaedah pengajaran yang sering digunakan bagi mengajar mata pelajaran Ekonomi merupakan kaedah menyelesaikan masalah. Kaedah ini dilaksanakan dengan melibatkan atau memperkenalkan pelajar dengan masalah sebenar dalam Ekonomi. Dalam kaedah ini pelajar akan dibimbing oleh guru dan pelajar mengeluarkan idea mereka. Kaedah ini memberi kesan positif dalam pembelajaran Ekonomi. Namun kaedah ini kurang sesuai diaplikasikan berikutan kajian menyelesaikan masalah tidak mengikut tahap pelajar itu sendiri. Serta sumbangan besar dalam pembelajaran kaedah kajian menyelesaikan masalah datang daripada pendidik berbanding pelajar.

1.3 Pernyataan Masalah

Kaedah pengajaran di sekolah kebanyakannya mengamalkan kaedah konvensional iaitu berbentuk kuliah (Low, Chew & Mazlina, 2013). Kaedah kuliah digunakan sepanjang pembelajaran berlaku hampir di semua sekolah. Terutamanya kalangan guru senior yang tidak mahu perubahan dan tidak dapat menerima perubahan baharu dalam kaedah pembelajaran. Hal ini berikutan kaedah kuliah merupakan kaedah yang mudah dan tidak melibatkan persiapan awal yang banyak sebelum PdPc. Bagi guru yang berpengalaman kaedah kuliah disukai berikutan kandungan pengajaran di kuasai sepenuhnya yang tidak memerlukan guru untuk membuat persiapan pengajaran.



Mereka akan masuk kelas dengan bekalan ilmu yang sedia ada. Malah kaedah konvensional merupakan pengaruh daripada kaedah pembelajaran yang dipelajari oleh warga pendidik ketika di bangku sekolah serta pendedahan daripada pembelajaran mereka di peringkat universiti.

Amalan pembelajaran kaedah konvensional merupakan proses pengajaran di sekolah lebih kepada satu hala. Iaitu kaedah pengajaran konvensional melibatkan guru sahaja. Menurut Rohayu, Ice Puspitasari, dan Lilia Ellany (2021) menyatakan penglibatan pelajar yang kurang aktif dalam pembelajaran akan menyebabkan objektif sebenar guru tidak akan tercapai. Penglibatan pelajar dalam pembelajaran lebih kepada aktiviti mendengar daripada memberikan tindak balas atau melibatkan diri dalam pembelajaran. Maka guru tidak dapat memastikan pelajar menguasai pembelajaran dengan baik atau tidak. Malah ada segelintir pelajar langsung tidak berminat dengan pembelajaran berikutan guru menguasai pembelajaran dan pengajaran, mereka tidak membuat apa-apa. Selain itu amalan PdPc secara konvensional berlaku di dalam kelas sahaja secara bersemuka antara guru dan pelajar.

Pada musim pandemik pengajaran dan pembelajaran rumah (PdPr) yang berlaku dengan menggunakan media teknologi turut menggunakan kaedah konvensional berikutan guru mendominasi pembelajaran dengan memberikan kuliah dalam talian. Pelajar hanya menjadi penonton setia tanpa modal. Kaedah konvensional merupakan amalan guru mendominasi suasana pembelajaran di dalam kelas. Kaedah pembelajaran konvensional yang berlaku di luar kelas seperti pembelajaran secara menonton video tugas pelajar merupakan menjadi pendengar



dan penonton video sebagai sumber rujukan sebelum pembelajaran di dalam kelas. Guru akan membincang atau memberi penerangan di dalam kelas mengenai kandungan video tanpa mengambil tahu pendapat pelajar. Maka pembelajaran kaedah konvensional yang berlaku di luar mahupun di dalam kelas, pelajar akan menjadi teman setia dalam mendengar.

Bagi kaedah konvensional alat bantu mengajar (ABM) digunakan seperti video, nota dalam *power point*, buku rujukan, papan putih dengan melibatkan aktiviti penerangan sebagai kaedah pengajaran di dalam kelas. Guru akan memberikan nota bertulis kepada pelajar sebagai pelengkap PdPc yang diaplikasikan oleh guru bagi menyampaikan ilmu. Pelajar tidak sama sekali diberi peluang untuk mengutarakan idea mereka. Pelajar hanya bertanggungjawab mendengar kuliah dan membuat tugas yang diberikan di dalam kelas sebagai tugas rumah (Ngasiman, 2013) dengan merujuk nota yang diberikan oleh guru tanpa ada pendapat mereka sendiri. Ini memberikan suasana pembelajaran yang tidak menarik dan membawa refleksi sikap negatif pelajar terhadap guru (Nordin & Ling, 2011) seperti malas untuk belajar dan situasi ini menjadikan pelajar berasa kurang selesa, bosan dan tidak berminat.

Ada segelintir pelajar tidak akan menonton video yang di kongsi oleh guru dengan harapan guru akan memberikan kandungan video dalam kelas. Pelajar akan mengamalkan sikap sambil lewa dalam pembelajaran. Ini menjadikan tingkah laku pelajar merosot. Malah ada segelintir pelajar tidak akan menyiapkan tugas rumah dan ada yang akan meniru tugas rakan. Bagi pelajar janji tugas siap memadai kepada mereka. Pelajar tidak mahu mengambil tahu tentang pembelajaran mereka. Ini



menyebabkan bilangan pelajar yang tidak memberi perhatian dalam kelas kerana bosan akan meningkat (Lee, 2018) serta pelajar akan hilang minat belajar. Situasi ini sesuai kepada semua mata pelajaran. Penyampaian PdPc yang lemah akan menyebabkan kemerosotan dalam pembelajaran terhadap mata pelajaran tersebut. Kajian ini memfokuskan mata pelajaran Ekonomi berikutan sebab-sebab tertentu yang di rasakan perlu bagi memastikan peningkatan kefahaman pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi.

Antara permasalahan utama yang dihadapi oleh pelajar Ekonomi menyumbang kepada proses kajian terbentuk. Sebab utama yang dikenal pasti merupakan penggunaan kaedah pengajaran konvensional yang kurang menarik digunakan pada masa kini bagi mengajar mata pelajaran Ekonomi. Berikutan PdPc ini melibatkan pemusatan guru secara sepenuhnya. Malah penglibatan pelajar yang kurang (Hass & Joseph, 2018) serta tiada sumbangan dari pihak pelajar dalam PdPc dijalankan. Kesannya bagi pembelajaran Ekonomi, pelajar hilang minat dalam pembelajaran kerana kaedah pengajaran guru yang tidak menarik (Nor, Teck & Abdullah, 2007) serta pelajar berasa dirinya tidak perlu dalam sesi pembelajaran dan pengajaran yang berlaku. Selain itu, kaedah konvensional juga tidak memberi peluang kepada pelajar untuk mengeluarkan idea dan pendapat mereka kerana guru mengawal dalam kelas berpusatkan guru sepenuhnya (Nor, Teck & Abdullah, 2017) yang mana peranan pelajar tidak aktif dalam PdPc secara konvensional. Guru yang mengajar turut terbeban dengan kaedah konvensional berikutan beberapa faktor, seperti masa dan sukatan yang banyak.





Masa PdPc dalam kelas yang singkat menyukarkan guru memberi peluang kepada pelajar menjalankan aktiviti pembelajaran yang lain di dalam kelas (Nor, Teck & Abdullah, 2017). Guru terpaksa menyelesaikan rancangan pembelajaran harian dalam masa yang diperuntukkan dalam kelas bagi mencapai objektif pengajaran yang dirancang tanpa menilai refleksi sebenar pelajar.

Menurut kajian Annisa dan Sholeha (2021); Mardiah Nasution (2017) pembelajaran bersemuka yang berlaku di dalam kelas perlu mencapai objektif pembelajaran serta membantu meningkatkan kemahiran pelajar itu sendiri namun pada realitinya pembelajaran di sekolah tidak mendorong kepada peningkatan kemahiran pelajar serta sesuai dengan kemahiran yang pelajar yang sedia ada (Cheng, Chan & Mahmood, 2009). Hal ini menunjukkan pengajaran guru tidak mencapai objektif sebenar dalam pengajaran dan pembelajaran. Perkara ini menjadikan PdPc yang berlaku tidak mampu menghasilkan pelajar yang inovatif dan kreatif (Marin-Garcia, Pérez- Peñalver, M. J & Watts, 2013) serta mampu berfikir bagi menyelesaikan masalah. Justeru kaedah konvensional perlu dirombak mengikut perubahan persekitaran pendidikan masa kini yang kian mencabar.

Pembelajaran yang lebih berfokuskan penglibatan pelajar perlu diberi perhatian bagi menghasilkan modal insan yang berkualiti terbentuk. Pada masa yang sama guru berperanan mengurangkan rasa tidak berminat dalam pembelajaran dengan melibatkan pelajar. Perkara ini pernah di katakan dalam kajian yang lepas yang dijalankan oleh Bachtiar, Sulisty, Cooper, dan Katsuari (2017) kaedah konvensional membosankan pelajar berikutan tiada penglibatan pelajar dalam PdPc. Ini





menyebabkan pelajar hilang minat untuk belajar.

Pada masa yang sama pengaplikasian kaedah konvensional kurang sesuai digunakan dalam dunia pendidikan masa kini berikutan perkembangan teknologi yang pesat dan canggih dengan wujudnya ABM yang pelbagai berunsurkan multimedia (Azura Ishak, Mohamad Hasan Selamat, & Bahaman Abu Samah, 2009). Bidang pendidikan meluas dengan kewujudan dan perkembangan teknologi (Budiman, 2017) yang dikatakan tidak asing kepada semua golongan masyarakat. Malah teknologi membina ruang dalam pendidikan bagi pelajar meneroka dari tempat dengan pantas dan jimat. Ini menjadi satu kelebihan teknologi dalam dunia pendidikan. Namun persoalan sejauh mana teknologi digunakan dalam pendidikan masa kini, adakah ia membantu? Soalan ini wujud berikutan kaedah pengajaran masih dengan kaedah lama dan digunakan di semua peringkat.

Kaedah konvensional menjadi teknik utama dalam pengajaran Ekonomi di peringkat sekolah dan universiti (Dembo & Seli, 2016) kajian ini menjadi bukti kaedah konvensional masih menjadi kegemaran warga pendidik di semua tahap pendidikan. Dalam kajian lain di katakan penggunaan kaedah konvensional bagi pengajaran mata pelajaran Ekonomi tidak merangsang pengajaran Ekonomi (Hettler, 2015). Kaedah konvensional membawa kepada kesan kepada pelajar. Antaranya penguasaan dan kefahaman. Tanpa kefahaman dan penguasaan sesuatu mata pelajaran pelajar akan hilang minat untuk belajar serta prestasi mereka akan merosot.



Pendidikan Malaysia berdasarkan surat siaran Bilangan 14 Tahun 2018 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018) telah memansuhkan sistem pengasingan kelas mengikut pencapaian pelajar. Ini bermaksud pelajar murid tidak akan dinilai sebelum agihan kelas berlaku. Ini menjadikan pelajar daripada pelbagai tahap dan tingkah laku akan berada di dalam kelas. Persoalannya adakah kaedah pengajaran guru sesuai mengikut semua tahap pelajar. Bagaimana guru membuat perancangan pengajaran melibatkan semua pelajar. Perkara ini selalu menjadi isu dalam kalangan guru.

Guru terpaksa mengajar perkara yang sama berulang kali bagi memastikan semua pelajar faham. Ini merugikan masa PdPc guru. Pada masa yang sama minat pelajar cemerlang akan hilang. Pelajar akan beras bosan berikutan belajar perkara yang sama berulang kali. Ini menjadikan objektif pengajaran guru tidak akan tercapai. Perkara yang sama dikatakan dalam kajian Noraini dan Musliha Ismail (2018); Yasak et al. 2010; Zurina Mustaffa, Zaharah Hussin dan Abdul Muhsein Sulaiman (2021) yang mana guru berulang kali menyampaikan pengajaran yang sama di dalam kelas. Pelajar mula hilang perhatian dan menjadikan pelajar kurang mahir sebab tidak memberi perhatian manakala pelajar lemah tidak dapat menguasai sebab kurang faham.

Kefahaman pelajar terbahagi kepada beberapa tahap kefahaman iaitu faham konsep, keliru, kurang faham, salah faham dan tidak faham. Maka guru berperanan membantu menyelesaikan masalah kefahaman pelajar mengikut masalah mereka sendiri. Namun persoalannya di sini bagaimana guru dapat menilai kefahaman pelajar

dengan kaedah pengajaran secara kuliah? Menurut Nurjamilah, Suleman dan Komariyah, (2017) pelajar perlu menguasai tahap kefahaman dalam pembelajaran dan kefahaman merupakan aspek utama dalam pembelajaran.

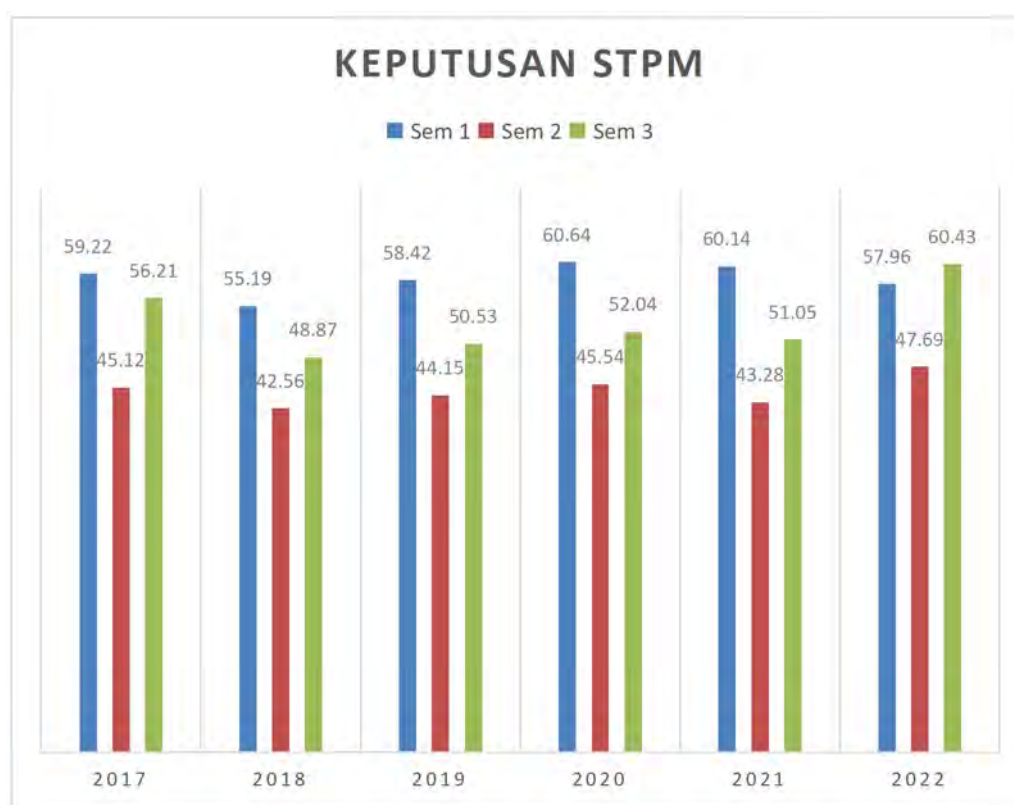
Bagi mata pelajaran Ekonomi pelajar perlu kefahaman yang utuh dalam konsep Ekonomi. Sekiranya kefahaman konsep kurang maka pencapaian pelajar akan merosot. Perkara ini dapat dilihat dalam laporan pencapaian pelajar. Banyak kajian yang telah dijalankan membuktikan kemampuan dan kecekapan guru Ekonomi menyempurnakan tugas pengajaran dan pembelajaran mereka membawa impak yang sangat besar terhadap tahap kefahaman dan pencapaian pelajar dan begitulah sebaliknya (Sewal, 2006). Namun kaedah yang kurang sesuai tidak membantu keberhasilan kefahaman pelajar.

Pelajar yang lemah dalam menguasai mata pelajaran Ekonomi berlaku berikutan kurang pemahaman. Hal ini menyebabkan prestasi pelajar merosot dalam mata pelajaran Ekonomi (Cameron, 2012) bukti kepada masalah dinyatakan. Ini antara punca keputusan pelajar tidak konsisten dalam peperiksaan awam iaitu dalam Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (STPM). Perkara ini ditegaskan dalam laporan majlis peperiksaan Malaysia tahun 2017, 2018, 2019 (Md Sari & Yin Yin, 2021) dan 2020, 2021 dan 2022. Pencapaian dalam mata pelajaran Ekonomi menunjukkan naik dan turun di Malaysia (Ramlee Ismail, 2003). Situasi ini kerana kaedah pengajaran yang kurang menarik (Ramlee Ismail, Marinah dan Seow, 2020). Selain itu pelajar didapati mengalami masalah memahami konsep Ekonomi (Rahim et al., 2021) serta menerangkan dan mentafsir data (Happ et al., 2018). Perkara ini turut ditekankan

dalam Laporan Subjek Ekonomi 2021, iaitu pelajar gagal menerangkan hukum dan konsep permintaan pasaran MPM (2021). Ini menunjukkan kefahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran Ekonomi.

Tahap pengetahuan mendalam asas konsep Ekonomi pelajar tidak boleh pergi jauh dalam pembelajaran Ekonomi berikutan kefahaman pelajar salah atau kurang. Sebagai pelajar Ekonomi konsep merupakan kefahaman asas pelajar. Namun persoalannya bagaimana pelajar boleh membentuk kefahaman asas mereka. Sekiranya dengan mendengar, pelajar hanya mampu menghafal namun secara praktikal pelajar tidak tahu konsep sebenar Ekonomi. Ini menyebabkan objektif sebenar pembelajaran Ekonomi tidak dicapai.

Menurut Zaidatun (2003) fenomena ini membantutkan penguasaan pelajar dan pelajar hilang minat untuk mendalami pembelajaran. Kaedah konvensional kurang menyumbang dalam kefahaman pelajar (Muslimin et al., 2017). Kajian ini memfokuskan pelajar penggal satu berikutan kefahaman pelajar penggal satu mempengaruhi pelajar penggal dua dan tinggi dalam peperiksaan awam bagi mata pelajaran Ekonomi. Selaras dengan tahap prestasi pelajar yang kurang memberangsangkan dalam peperiksaan yang telah diduduki, satu inisiatif perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana peranan yang dimainkan oleh guru Ekonomi yang terlibat berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan pencapaian mereka. Perkara ini ditunjukkan dalam Rajah 1.2 di bawah peratus kelulusan pelajar selepas peperiksaan penggal satu STPM menunjukkan kemerosotan.



Rajah 1.2. Keputusan Penggal STPM bagi Mata Pelajaran Ekonomi. Sumber MPM 2017 - 2022

Rajah 1.2 menunjukkan keputusan pelajar dalam peperiksaan STPM mengikut penggal. Pada tahun 2017 peratus pelajar lulus semester satu mencatat yang tertinggi dalam lima tahun kebelakangan iaitu sebanyak 69.2. Pada tahun 2018 peratus pelajar lulus semester satu adalah yang terendah dalam lima tahun kebelakangan ini iaitu 55.19. Pada tahun 2019 peratus pelajar meningkat kepada 58.42 dan meningkat pada tahun 2020 iaitu 60.64. Pada tahun 2021 pencapaian pelajar merosot kepada 60.14. Pada tahun 2022 merosot kepada 57.96. Data menunjukkan prestasi pelajar penggal dua dan tiga adalah kurang dari pada penggal satu. Ini membuktikan kefahaman pelajar penggal satu mempengaruhi kefahaman dan penguasaan pelajar dalam penggal dua dan tiga.

Apakah punca peratus lulus pelajar Ekonomi tidak konsisten? Kenapa ada berlaku kemerosotan dalam pencapaian pelajar. Bila di analisis dalam laporan Ekonomi MPM menyatakan pelajar tidak menguasai kefahaman konsep asas Ekonomi. Kefahaman asas Ekonomi akan menjejaskan prestasi pelajar Ekonomi di semester yang akan datang. Malah keputusan STPM yang kurang cemerlang membantutkan peluang untuk pelajar berjaya dan melanjutkan pelajaran ke Peringkat Universiti.

Apakah masalah asas pelajar dalam Ekonomi bagi membentuk kefahaman asas, meningkatkan pencapaian dan membina keyakinan diri? Pelajar mengalami masalah memahami konsep dan teori dalam Ekonomi (Arsaythamby & Julinamary, 2015).

Maka bagaimana cara membantu mereka?. Dalam kajian Ab Halim dan Nur Hanani (2017) mereka menjelaskan perlunya kaedah pengajaran yang dapat melatih pelajar menguasai pengetahuan asas, konsep dan teori dalam Ekonomi untuk menganalisis maklumat dan berusaha menyelesaikan masalah Ekonomi dengan bijak dan kreatif. Namun kebijaksanaan sahaja tidak memadai dalam pembelajaran aktif malah kreativiti turut diutamakan dalam Pembelajaran Abad ke-21 (Che Ibrahim et al., 2021). Persoalannya apakah cara bagi membantu pelajar menguasai pengetahuan asas Ekonomi? Adakah pelajar mampu mengaitkan kehidupan semasa dengan pembelajaran dalam kelas? Bagaimana cara merangsang pemikiran kritis pelajar dengan meningkatkan tahap kreativiti dan bijak membuat keputusan sebagai pelajar Ekonomi dalam kalangan pelajar sekolah.

Pengetahuan asas dalam pembelajaran sangat penting bagi membentuk kefahaman yang mapan dalam diri pelajar bagi membolehkan pelajar



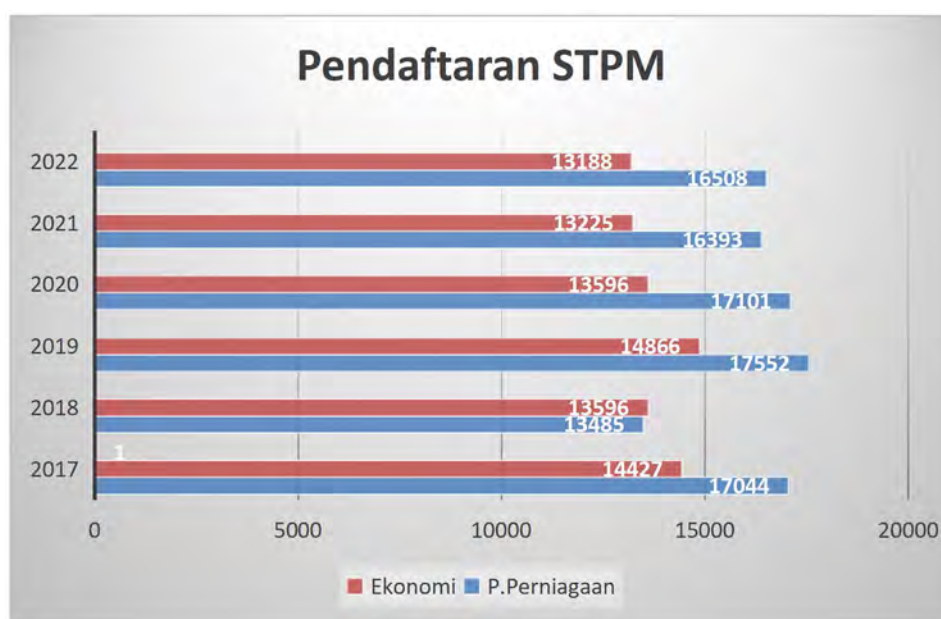
mengaplikasikan dalam kehidupan harian (Noraini Idris, 2013). Pengetahuan asas dalam mata pelajaran Ekonomi merangkumi permintaan pasaran, penawaran pasaran, keseimbangan pasaran, memenuhi kehendak manusia yang tidak terhad, wujud kekurangan sumber wang, wujud pilihan dan kos lepas. Pelajar memerlukan pengetahuan asas Ekonomi yang mendalam berikutan tahap kesukaran yang semakin mencabar seperti menghubungkan dengan teori atau konsep Ekonomi (Yin, Rohaila & Nadiyah, 2019). Pengetahuan asas akan mempengaruhi kefahaman bagi tajuk pembelajaran yang seterusnya. Maka dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi pengetahuan asas sangat penting.

Pengetahuan asas Ekonomi diajar dalam penggal satu. Pengetahuan penggal satu akan mempengaruhi pembelajaran penggal dua dan tiga. Pada masa yang sama Ekonomi merupakan mata pelajaran yang mencabar. Perkara ini dikatakan dalam kajian lain iaitu Ekonomi merupakan mata pelajaran yang sukar (Yin, 2012). Perkara ini dilihat dalam kebolehan pelajar dalam menginterpretasikan data bagi membentuk keluk Ekonomi daripada konsep Ekonomi kurang. Maka bagi membina dan meningkatkan penguasaan dan kefahaman pelajar agak mencabar. Hal ini menyebabkan pelajar tidak mampu menjawab soalan Ekonomi dan keputusan Ekonomi semakin merosot. Persoalannya adakah kemerosotan pencapaian pelajar mempengaruhi minat pelajar untuk mendalami mata pelajaran tersebut atau berusaha lebih gigih bagi mencapai keputusan yang cemerlang. Namun ingin saya tekankan tanpa kefahaman asas ia umpama kalau tidak dipecahkan ruyung manakan dapat sagunya. Maksudnya tanpa pengetahuan asas yang kukuh mananya penguasaan seterusnya terbentuk. Maka pencapaian pelajar asas kepada minat pelajar.



Apabila pencapaian pelajar merosot pelajar akan mula hilang minat. Ini berikutan minat mempengaruhi tingkah laku pelajar untuk lebih yakin dalam pembelajaran dan mengeluarkan idea mereka. Minat mempunyai hubung kait dengan kefahaman? Perkara ini pernah ditekankan dalam kajian lain seperti kajian Nizam dan Normala (2014), kefahaman meningkatkan minat pelajar dalam sesuatu subjek dan mampu menambahkan lagi keyakinan dalam diri. Malah, pelajar tidak akan berminat dan berusaha untuk mencari jawapan yang tepat berikutan tidak mempunyai pengetahuan asas (Yin, 2015) maka ini mengurangkan keyakinan diri pelajar. Persoalannya bagaimana cara bagi memperoleh minat pelajar? Adakah dengan mengubah kaedah mengajar? Kaedah pengajaran terpaksa diubah bagi menarik minat dan menjadikan PdPc lebih menyeronokkan (Carrillo & Flores, 2020).

Semakin kurang minat dan kefahaman pelajar semakin kurang pelajar menceburi bidang Ekonomi. Perkara ini dapat dilihat dengan jelas dalam Rajah 1.3.



Rajah 1.3. Pendaftaran STPM bagi Mata Pelajaran Pengajian Perniagaan dan Ekonomi. Sumber MPM 2017 - 2022



Rajah 1.3 menunjukkan pendaftaran pelajar bagi mata pelajaran Ekonomi bagi Sijil Tinggi Penilaian Malaysia dari tahun 2017 hingga tahun 2022. Data menunjukkan bilangan pelajar yang mendaftar bagi mata pelajaran Ekonomi adalah lebih rendah berbanding mata pelajaran Pengajian Perniagaan. Situasi ini dapat dilihat pada 2017 tahun pelajar yang mengambil Ekonomi merupakan 14,427 manakala bagi mata pelajaran pengajian perniagaan 17 044. Situasi sama dilihat pada 2018 tahun pelajar yang mengambil mata pelajaran Ekonomi seramai 13 596 Pelajar berbanding prinsip perakaunan sebanyak 13 596 Pelajar dan pengajian perniagaan sebanyak 13 485 Pelajar. Bagi tahun 2021 seramai 13 225 Pelajar mendaftar manakala bagi mata pelajaran Pengajian Perniagaan bilangan pelajar yang mendaftar merupakan 16 393. Jika dibandingkan mata pelajaran Ekonomi 13 225. Pada tahun 2022 bagi mata pelajaran Ekonomi pelajar yang mendaftar seramai 13 188 manakala bagi mata pelajaran Pengajian Perniagaan 16 508 Pelajar. Data menunjukkan pelajar tidak berminat mendaftar bagi mata pelajaran Ekonomi berbanding pengajian perniagaan.

Namun minat tidak memadai dalam pendidikan pemikiran kritis turut dititikberatkan. Wujud persoalan adakah pelajar masa kini mampu berfikir secara kritis? Apakah jawapan kita? Jawapannya kebanyakan pelajar tidak mengerti isu semasa dan kesan terhadap negara. Ini termasuk pelajar Ekonomi itu sendiri yang tidak tahu kemerosotan harga minyak dunia disebabkan oleh apa. Pelajar Ekonomi masih lemah dalam memahami konsep asas Ekonomi iaitu permintaan dan penawaran. Jika diminta pelajar mengaitkan musim pandemik covid dan kesannya kepada negara dan masyarakat pelajar tidak mampu menjawab. Situasi ini berlaku sebab pelajar tidak mampu berfikir dan mengaitkan isu semasa berikutan tiada kefahaman sendiri tentang





Ekonomi dengan kehidupan harian. Perkara ini berlaku berikutan penguasaan pelajar dalam mata Ekonomi yang lemah (Zhang & Ramse, 2020). Bagaimanakah cara membantu meningkatkan kefahaman pelajar dan merangsang pemikiran kritis pelajar?

Adakah pelajar perlu mengaplikasikan kaedah menghafal daripada memahami? Keadaan ini perlu dirombak, kita perlukan pelajar yang mampu menyelesaikan masalah dengan sendiri. Kefahaman diri sangat penting bagi pelajar membuat hitungan isu semasa dengan masalah yang wujud di sekeliling mereka. Hal ini akan membantu menghasilkan modal insan yang berkualiti dan mampu menghadapi cabaran kehidupan yang sebenar dengan lebih berkeyakinan. Situasi ini menjadi cabaran bagi dunia pendidikan terutamanya bagi guru bagi melahirkan generasi muda yang mampu berfikir secara kritis dengan mempunyai idea tersendiri. Maka kefahaman yang mendalam perlu bagi mewujudkan kemahiran menaakul dalam generasi muda akan datang. Persoalannya bagaimana perkara ini mampu dijadikan realiti dalam pendidikan terutamanya bagi pelajar Ekonomi yang menjadi pemangkin utama negara di masa akan datang?

Maka dengan yakinnya kaedah pengajaran mempengaruhi kualiti pelajar maka kaedah baharu perlu bagi meningkatkan minat, pencapaian serta membina pelajar yang kritis yang mampu berfikir secara kreatif serta mampu menyelesaikan masalah. Justeru itu pembelajaran menggunakan kemudahan ICT menjadi trend masa kini dan sesuai dengan Pembelajaran Abad Ke-21. Maka kaedah pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam menjalankan PdPc boleh di pertimbangkan. Adakah kaedah yang menggunakan teknologi yang mampu merangsang pemikiran kritis





pelajar dan menarik, minat, meningkatkan kefahaman, melibatkan diri dalam pembelajaran dan pencapaian pelajar meningkat?. Selain itu penggunaan teknologi seperti *e-mail*, web-tugasan, dan permainan komputer boleh digunakan sebagai bahan bantu mengajar. Namun persoalannya adakah PdPc maya mampu dijalankan dengan adanya teknologi?

Tahun 2020 bulan Mac merupakan masa yang tidak dapat dilupakan dalam sejarah dunia. Negara dilanda pandemik covid, hampir semua sektor terkesan dan terhenti di sebabkan bencana covid bagi mengawal pandemik tersebut. Pada ketika ini teknologi membantu dalam musim pandemik. Sektor pendidikan tidak terkecuali. PdPc tidak dapat dijalankan dengan lancar dalam musim pandemik Covid (Ajmain et al., 2020; B. Hidayat et al., 2020). Menurut Goffe dan Sosin (2005) menyatakan kepelbagaian peralatan multimedia membolehkan PdPc dijalankan dalam musim Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). Ini satu perkembangan drastik terhadap pelajar dan guru. Mahu tak mahu semua mula celik dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Isu ini mengubah kaedah pengajaran guru. Kajian lain turut menegaskan pandemik Covid ini secara langsung mengubah kaedah pengajaran di seluruh dunia (Guraya, 2020). Daripada pembelajaran dan pengajaran secara bersemuka berubah kepada pembelajaran maya. Teknologi menjadi media utama dalam pembelajaran. Dalam kajian yang dijalankan oleh Hairiah (2021) menyatakan bahawa terdapat beberapa kaedah pembelajaran yang boleh di aplikasikan dalam musim pandemik Covid ini, antaranya *Flipped Learning*. Ini membuktikan teknologi memastikan





pendidikan berjaya dijalankan walaupun negara masih belum pulih daripada bencana wabak Covid. Teknologi membawa gaya pembelajaran yang baharu. Ramai pelajar mula menjalani pembelajaran dari rumah. Pelajar mampu menerima pembelajaran menggunakan teknologi (Treve, 2021). Teknologi membantu melancarkan pembelajaran seperti biasa. Maka pembelajaran yang menggunakan teknologi perlu di beri keutamaan masa kini. Persoalannya sekiranya masa pandemik teknologi boleh dijadikan media utama pengajaran dan pembelajaran kenapa di sekolah tidak boleh?

Pengenalan konsep yang baharu dan sukar diselesaikan oleh pelajar mampu mengubah kefahaman mereka daripada penggunaan *Flipped*; berkongsi video dan maklumat sebelum PdPc (Song & Kapur, 2017). Pembelajaran di luar bilik darjah menggunakan teknologi maklumat menjadi saranan dalam kajian yang dijalankan oleh Mupita, Gafar & Frank Bunning (2020). Maka bagi menyelesaikan masalah sedemikian bahan bantu mengajar yang sesuai dan cara pengaplikasian kaedah perlu dirombak. Pengaplikasian teknologi turut dikaitkan dengan sebelum, semasa dan selepas PdPc. Dengan harapan kebolehan individu menyelesaikan masalah menetapkan sasarannya lebih jauh dan lebih tinggi. Situasi ini berikutan keberkesanan pelajar dalam menguasai sesuatu kemahiran menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan ia terbukti mencapai sasaran pembelajaran tersebut (Bandura, Freeman & Lightsey, 1999).

Menurut kajian Siti Zubaidah (2016) mendidik generasi muda Pembelajaran Abad Ke-21 tidak boleh dilakukan dengan satu kaedah. Pelbagai aktiviti dengan bahan bantu mengajar mampu mempelbagaikan kaedah mengajar mengikut tahap





pelajar. Namun berkemungkinan segelintir guru berpendapat teknologi mampu mempelbagaikan kaedah pengajaran.

Namun hakikat penggunaan teknologi multimedia sepenuhnya tidak merangsang PdPc dalam mata pelajaran tertentu (Azura Ishak, Hasan Selamat & Bahaman, 2009). Perkara yang sama ditegaskan oleh Kiong (2005) strategik ini juga punca pelajar lemah akademik. Menurut (Azura Ishak et al., 2009) walaupun kaedah teknologi multimedia menyeronokkan namun tidak menyumbang kesan positif ke atas pembelajaran secara sepenuhnya. Oleh yang demikian kaedah teknologi multimedia perlu diubah cara penyampaian. Pembelajaran aktif perlu dilaksanakan dengan melibatkan penglibatan pelajar secara menyeluruh. Suasana pembelajaran menarik, penguasaan pelajar, kaedah pengajaran yang pelbagai, minat, kefahaman dan pencapaian pelajar dan perhatian pelajar sepanjang PdPc, Alat Bantu Mengajar yang sesuai dalam era teknologi, pelajar berkualiti semua isu perlu diselesaikan dengan satu kaedah pengajaran?. Satu kaedah pengajaran tidak dapat menyelesaikan semua isu di atas tetapi *Flipped Learning* satu kaedah yang boleh membantu. Persepsi pelajar serta kesediaan pelajar dalam menerima kaedah *Flipped Learning* turut dikaji bagi mendapatkan pandangan pelajar dalam penggunaan kaedah baharu.

Terdapat pelbagai kajian berkenaan *Flipped Learning* dijalankan lebih memfokuskan prestasi, kemahiran berkomunikasi, hubungan antara satu sama lain, suasana pembelajaran FC, dan kemahiran teknikal FC dalam PdPc, namun kajian *Flipped Learning* dalam pendidikan mengikut mata pelajaran agak kurang (Donald, 2014). Menurut Embi dan Panah (2014) kajian yang dijalankan di Malaysia berkenaan





FC masih kurang. Terutamanya kajian mengenai *Flipped Learning* sangat kurang diberi perhatian (Hwang, Lai & Wang, 2015).

Kaedah *Flipped Learning* mula digunakan di peringkat sekolah sejak tahun 2010 (Yuan, Xing & Zhang, 2014). Pengaplikasian teori *Flipped Learning* dalam pembelajaran masih di tahap lemah dalam semua mata pelajaran di peringkat sekolah. Perkara ini pernah ditegaskan dalam kajian lepas (Rahman, 2017). Kajian lanjutan perlu dijalankan bagi mengaplikasikan kaedah *Flipped Learning* mengikut mata pelajaran khusus bagi mengetahui penguasaan pelajar dalam setiap subjek. Dalam kajian ini *Flipped Learning* dikaji bagi mata pelajaran Ekonomi. Namun persoalannya adakah *Flipped Learning* dapat dijalankan dengan adanya teknologi tanpa kemahuan dan pendedahan dari warga pendidik? Adakah *Flipped Learning* tidak dijalankan berikutan guru kurang sedar kebaikan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Walaupun warga pendidik tahu kebaikan penggunaan teknologi dalam PdPc dan ada yang mengaplikasikannya dalam proses pengajaran dan pembelajaran namun masih di tahap yang rendah. Apakah sebabnya?. Apakah pendapat kajian lain? Buktinya dalam kajian Levitskaya dan Seliverstova, (2020) menyatakan pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran masa kini oleh guru masih di tahap rendah. Kajian ini dijalankan pada tahun 2020 maka bukti sangat kukuh pada PAK-21 PdPc menggunakan teknologi masih kurang. Apakah puncanya? Siapakah perlu membantu? Adakah guru perlu menjadi ejen penggerak? Namun adakah guru mempunyai pendedahan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Persoalan sama diutarakan oleh Konig et al. (2020). Menurut Assuncao Flores dan Gago (2020);





Huber dan Helm (2020) guru kurang cekap dalam kaedah pengajaran menggunakan teknologi. Ini berikutan pembelajaran maya merupakan kaedah baharu bagi warga pendidik. Bagaimanakah cara mengatasi masalah ini?.

Maka guru perlu berubah dengan memulakan gaya pengajaran yang baharu demi masa depan pelajar yang lebih cemerlang dan menghasilkan generasi yang mampu berdaya saing dengan negara lain. Melalui pembaharuan yang dibuat dalam pengajaran dan pembelajaran guru dan pelajar berpeluang meneroka kaedah pembelajaran menggunakan kaedah baharu dengan adanya teknologi, pelbagai alat multimedia dapat digunakan dalam PdPc dalam talian (Assuncao Flores & Gago, 2020) bagi melancarkan pembelajaran dan pengajaran berjalan. Antaranya penggunaan aplikasi yang memudahkan perhubungan seperti “*Whatsapp*”, aplikasi penerokaan pembelajaran seperti “*Khan academy*” dan aplikasi permainan dalam talian yang digubah sendiri seperti “*Word Wall*” dan pelbagai aplikasi yang lain.

PdPc menggunakan teknologi mula dipergiatkan (Bozkurt & Sharma, 2020). Ini berikutan banyak lagi aplikasi baharu dan lama yang sentiasa ditambah baik dan sesuai digunakan bagi menjalankan pengajaran dan pembelajaran seperti “*Google Classroom, Zoom, Google meet*”, dan tidak kurang juga siaran dalam televisyen turut dipertingkatkan dengan memperkenalkan siaran televisyen didik bagi pelajar. Bagi memudahkan PdPc dalam alam maya. Justeru menjawab kepada kesemua masalah kaedah baharu yang dikenal pasti menggabungkan teknologi dalam pendidikan merupakan *Flipped Learning*. Maka masalah yang di kenal pasti bagaimana cara menarik minat, kefahaman, penglibatan pelajar dan merangsang pemikiran kritis





dengan meningkatkan kreativiti serta kemampuan membuat keputusan sebagai pelajar Ekonomi dalam mata pelajaran Ekonomi dikaji.

1.4 Objektif Kajian

Secara umum kajian ini bertujuan untuk menguji penggunaan *Flipped Learning* bagi subjek Ekonomi dalam Pembelajaran Abad Ke-21.

Objektif kajian ini adalah untuk:

- I. mengenal pasti tahap minat, penglibatan, kefahaman, dan pengalaman pembelajaran pelajar dalam proses pembelajaran dan pengajaran berasaskan kaedah pembelajaran '*Flipped Learning*'.
- II. mengenal pasti tahap kreativiti, dan kemahiran membuat keputusan pelajar dalam proses pembelajaran dan pengajaran berasaskan kaedah *Flipped Learning*.
- III. membandingkan kefahaman pelajar bagi mata pelajaran Ekonomi antara kumpulan *Flipped Learning* dan kumpulan konvensional.
- IV. mengenal pasti pengaruh minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pembelajaran ke atas kreativiti dan kemahiran membuat keputusan pelajar Ekonomi mengenai penggunaan *Flipped Learning* bagi mata pelajaran Ekonomi.



1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan kajian lepas yang dibincangkan, maka kajian ini menjawab kepada beberapa persoalan seperti :

- I. Adakah tahap minat, penglibatan, kefahaman, dan pengalaman pembelajaran pelajar Ekonomi daripada penggunaan *Flipped Learning* lebih baik daripada kaedah konvensional?
- II. Apakah tahap kreativiti dan kemahiran membuat keputusan daripada penggunaan kaedah *Flipped Learning* lebih baik daripada kaedah konvensional?
- III. Adakah terdapat perbezaan kefahaman pelajar Ekonomi bagi mata pelajaran Ekonomi bagi kumpulan konvensional dengan *Flipped Learning*?
- IV. Adakah minat, kefahaman, penglibatan, dan pengalaman pembelajaran mempengaruhi kreativiti dan kemahiran membuat keputusan sebagai pelajar Ekonomi dalam penggunaan *Flipped Learning*?

1.6 Hipotesis Kajian

Hipotesis kajian dibina bagi menunjukkan arah aliran kajian secara tersusun bagi analisis inferens. Perancangan tujuan kajian ditunjukkan dengan ringkas mengikut objektif kajian. Hipotesis kajian menjadi bimbingan kepada pengkaji bagi memilih kaedah yang sesuai bagi menjalankan kajian (Cohen et al., 2017). Bagi objektif



pertama dan kedua analisis deskriptif tidak melibatkan hipotesis kajian. Dalam kajian ini terdapat 2 hipotesis alternatif kajian daripada objektif kajian ketiga dan keempat.

H₁ Terdapat perbezaan kefahaman pelajar bagi mata pelajaran Ekonomi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan selepas intervensi.

H₂ Terdapat pengaruh antara minat, kefahaman, penglibatan dan pengalaman ke atas kreativiti, dan membuat keputusan pelajar dengan penggunaan kaedah *Flipped Learning*.

1.7 Kerangka Konsep

Kerangka konseptual merujuk kepada satu gambaran atau rajah yang memberikan gambaran bersifat simbolik dan abstrak tetapi mampu menjelaskan idea berkaitan elemen kajian dengan jelas dan mudah (Ghazali & Sufean, 2021). Bagi menjelaskan proses keseluruhan kajian dengan menggambarkan hubungan antara pemboleh ubah yang dikaji kerangka konseptual dibina bagi membantu pengkaji menjalankan kajian dalam kerangka kajian. Dalam kajian ini kerangka konsep disediakan bagi menjelaskan bagaimana struktur idea dibentuk bagi membantu melaksanakan perancangan penggunaan pengaplikasian *Flipped Learning* dalam pembelajaran merangsang minat, penglibatan, kefahaman, kreativiti, membuat keputusan dan pengalaman pelajar selaras dengan Pembelajaran Abad Ke-21.

Kerangka konsep dibina bagi membantu mengetahui apa yang dikaji dan bagaimana kaedah ini di aplikasikan dalam kajian (Nik Azis Nik Pa, 2003). Menurutny lagi teori membantu memahami fenomena dalam situasi yang sukar. Namun beliau menegaskan teori bukan pelan generik bagi penyelidikan. Maka ini menunjukkan pentingnya kerangka konsep kajian supaya kajian tidak keluar dari objektif sebenar kajian seta bagi kefahaman mudah tentang kajian. Pelan generik bererti rancangan pembangunan (Zin, 2013). Maka kajian ini menggunakan pelan bagi membangunkan kajian mengikut objektif kajian dengan menggabungkan teori yang akan di gunakan dalam kajian. Idea, konsep dan model merupakan teori bagi membina atau menjelaskan dan mentafsir tujuan sesuatu kajian (Garrison, 2000). Kerangka konseptual merujuk kepada idea utama kajian dan arah aliran faktor kajian dan hubungan antara pemboleh ubah kajian (Miles, 1994).



Rajah 1.4. Kerangka Konseptual Kajian

Kajian ini menunjukkan minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pembelajaran mempengaruhi kreativiti dan kemahiran membuat keputusan pelajar Ekonomi bagi mata pelajaran Ekonomi. Kerangka konseptual ini digunakan sebagai kayu pengukur bagi memahami kajian dengan mudah dan jelas.

Kerangka konseptual yang sama digunakan bagi kedua-dua kumpulan kajian bagi kaedah *Flipped Learning* dan konvensional. Bagi kaedah konvensional kaedah kuliah diaplikasikan dengan menggunakan alat bantu mengajar seperti papan putih dan *slide power point* untuk tujuan penerangan. Bagi *Flipped Learning*, beberapa kajian lepas digunakan sebagai sumber kajian seperti kajian yang dijalankan oleh Baker, (2000) Dalam kajian yang dijalankan oleh Baker (2000) *Flipped Learning* dijalankan dengan menggunakan alat multimedia sebagai bahan bantu mengajar.

Pembelajaran *Flipped Learning* dilaksanakan sebelum, semasa dan selepas. Dengan pelaksanaan sesi pembelajaran sebelum, dan semasa mampu meningkatkan minat, penglibatan, kefahaman dan pengalaman pelajar. Selepas PdPc daripada peningkatan aspek minat, kefahaman, penglibatan dan pengalaman, pemboleh ubah bersandar kreativiti dan membuat keputusan sendiri dalam kalangan pelajar Ekonomi akan terangsang. Sebagai bukti peningkatan hasil pelajar dapat dilihat daripada pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi meningkat. Tahap peningkatan minat, penglibatan, kefahaman, pengalaman pembelajaran, kreativiti dan kemahiran membuat keputusan pelajar dinilai dengan menggunakan kaedah tinjauan dan soal selidik sebelum dan selepas pembelajaran bagi kumpulan yang mengaplikasikan



kaedah konvensional dan kaedah *Flipped Learning*.

Kreativiti pelajar dapat dilihat daripada tugas yang akan diberikan. Pada yang sama sewaktu sesi soal jawab atau sesi perbincangan kemahiran membuat keputusan dalam kalangan pelajar dapat dilihat. Selepas PdPc pelajar akan diberikan aktiviti tugas individu dan kumpulan bagi memberi ruang untuk pelajar mengeluarkan idea daripada hasil perbincangan mereka kepada hasil yang lebih baik. Ini berikutan aktiviti selepas pembelajaran pelajar memberi ruang untuk pelajar mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri.

Tugas selepas PdPc penting bagi memastikan pelajar mempunyai kefahaman yang utuh dan betul. Perkara ini pernah ditegaskan Bishop dan Verleger, (2013); Siti Zuraida Maaruf et al. (2013) latihan yang disediakan adalah bagi meningkatkan kefahaman pelajar. Penguasaan kefahaman pelajar dapat dilihat dengan pencapaian pelajar dalam pembelajaran (Suhaila Hanim, 2021). Latihan yang akan diberikan menggunakan teknologi dan aplikasi permainan bagi menarik minat pelajar.

Dalam penggunaan kaedah *Flipped Learning* guru sebagai pemuda cara. Guru akan meneliti aktiviti pelajar sebagai *silent teacher* iaitu melihat tanpa memberi komen. Guru hanya akan membimbing sekiranya pelajar ada soalan. Guru akan menjadi pelengkap pada akhir pembelajaran. Ini bagi memastikan pelajar tidak hilang hala tuju sebenar pembelajaran. Kebebasan ini bagi memberi peluang untuk pelajar mengeluarkan hasil mereka dengan yakin. Tanggungjawab pelajar ialah bergerak menyediakan bahan bantu belajar seperti penyediaan bahan multimedia bagi





menjalankan pembelajaran. Bahan yang disediakan berbentuk boleh persembahan, pembentangan, permainan dan latihan yang akan di berikan oleh guru boleh dilaksanakan dalam talian dengan menggunakan *kahoot*, *plikkers*, *Google classroom* dan aplikasi yang lebih canggih sesuai digunakan digalakkan dalam penyediaan bahan dalam pembelajaran. Penggunaan kaedah multimedia dalam PdPc merangsang pemikiran pelajar (Zaidatun, 2003). Dalam kajian Yusof (2004) penggunaan multimedia dalam PdPc menggalakkan kreativiti pelajar dan merangsang minat pelajar. Maka kajian ini menggalakkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kepelbagaian bahan bantu mengajar merancakkan persekitaran pembelajaran yang aktif dan mencabar.



Kaedah *Flipped Learning* ini meningkatkan keyakinan diri dalam pelajar. Dalam konteks kajian ini pelajar dilatih untuk meneroka teknologi bagi mendapatkan sumber pembelajaran yang sesuai. Pelajar aktif menimba ilmu daripada pelbagai sumber pengajaran yang terdapat dalam Internet melalui aplikasi multimedia. Pelajar turut di beri ruang menggunakan peralatan multimedia berbentuk aplikasi digital di dalam kelas dan berkongsi maklumat bersama rakan sebaya di dalam kelas. Penggunaan multimedia menunjukkan sikap positif pelajar dalam penglibatan mereka dalam PdPc malah pelajar yang berisiko menunjukkan prestasi yang lebih memberangsangkan dalam mata pelajaran yang sukar (Azura Ishak et al., 2009). Kesimpulannya kaedah ini sesuai digunakan dalam mengajar mata pelajaran Ekonomi di sekolah. Melalui penggunaan kaedah *Flipped Learning* penguasaan pelajar dalam mata pelajaran dapat dipertingkatkan dengan melibatkan terus pelajar dengan masalah sebenar yang wujud dan mempersiapkan pelajar bagi menghadapi dan menyelesaikan





masalah tersebut.

Konteks yang penting dalam kajian ini merupakan *Flipped Learning*. PdPc tidak berhenti di dalam kelas malah di luar kelas. Kaedah ini memudahkan pengaplikasian PAK-21 dalam pembelajaran. Pemikiran kritis iaitu kreativiti, membuat keputusan dan pengalaman pelajar merupakan pemboleh ubah bersandar (DV Pemboleh ubah merupakan ciri bagi menangani masalah (Iguyon & Elisseeff, 2003). Pengalaman pelajar merangkumi pilihan kaedah pengajaran yang diminati dan mudah faham serta pandangan mereka menerima kaedah baharu dalam PdPc terutamanya bagi mata pelajaran Ekonomi.



1.8 Definisi Operasi

Gambaran yang jelas diberikan bagi setiap definisi yang digunakan dalam kajian ini bagi memastikan definisi dibaca menepati konteks kajian yang sebenar. Antara definisi yang di perelaskan ialah:

a) Kaedah Pembelajaran

Kaedah pembelajaran merujuk kepada alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam PdPc. Alat bantu mengajar yang dipilih mestilah sesuai dengan kandungan aspek dalam pelajaran yang akan di sampaikan kepada pelajar (Abdul Jamir et al.,



2012; Zurina Mustaffa et al., 2021). Kaedah pengajaran membimbing pelajar untuk menaakul pelajaran yang di pelajari (Yasar & Seremet, 2009). Dalam kajian ini kaedah pengajaran merujuk kepada penggunaan papan putih, buku teks (kaedah konvensional) dan penggunaan teknologi (Kaedah Multimedia melalui *Flipped Learning*). Bagi kajian ini kaedah mengajar merujuk kepada kaedah yang diguna untuk mengajar Ekonomi. Kaedah pengajaran yang dipilih adalah *Flipped Learning*.

b) *Flipped Learning*

Dalam kajian ini, *Flipped Learning* merujuk kepada aktiviti pembelajaran sebelum, semasa dan selepas oleh pelajar dalam PdPc. Aktiviti ini menggunakan bahan bantu pembelajaran berasaskan teknologi. Penggunaan teknologi mengikut kesesuaian PdPc. Penggunaan teknologi dalam *Flipped Learning* membantu meningkatkan kefahaman pelajar dalam pembelajaran dan kelancaran aktiviti PdPc. Bagi kajian ini *Flipped Learning* merujuk kepada penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran. Penglibatan pelajar diutamakan. PdPc berjalan sebelum, semasa dan selepas kajian. Guru akan menjadi pembimbing pembelajaran. *Flipped learning* merupakan kaedah yang sesuai dengan Pembelajaran Abad ke-21 (Ma'rifah et al., 2021).

c) Minat

Minat bermaksud kesukaan, kecenderungan terhadap sesuatu yang digemari. Dalam kajian ini minat merujuk kepada perasaan suka, berpuas hati dan penglibatan pelajar bagi mata pelajaran Ekonomi. Perlakuan pelajar mendorong kepada penglibatan aktif,



kefahaman yang tinggi dan kemampuan menyelesaikan masalah. Minat mendorong kepada penglibatan aktif pelajar serta tingkah laku pelajar. Bagi kajian ini minat merujuk kepada kegemaran pelajar dalam pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan kaedah pengajaran mengikut kumpulan kajian. Minat merupakan tarikan atau kegemaran pelajar tanpa paksaan. Minat berlaku dengan rela (Anggraini, Utami dan Rahma, 2020).

d) Penglibatan Pelajar

Penglibatan pelajar dalam kajian ini merujuk kepada keaktifan pelajar menyertai PdPc bagi mata pelajaran Ekonomi. Penglibatan dinilai daripada segi cara interaksi pelajar dengan rakan sebaya, komunikasi, sumbangan pelajar dalam tugas kumpulan. Penglibatan pelajar membantu menjayakan PdPc dan mencapai sasaran pembelajaran. Penglibatan pelajar mendorong perlakuan pelajar meneroka pembelajaran dengan lebih mendalam dan kemampuan berfikir secara kritis. Penglibatan pelajar berlaku dengan rela tanpa paksaan untuk tempoh masa yang lama. Menurut S. Michael dan Ambotang, (2019) penglibatan membantu membina kefahaman dalam diri pelajar. Penglibatan pelajar menunjukkan minat pelajar dalam perkara yang dilakukan.

e) Kefahaman Pelajar

Dalam konteks kajian ini kefahaman merujuk kepada kebolehan pelajar mengaitkan isi kandungan dengan idea mereka. Kefahaman pelajar merupakan penguasaan



mereka dalam pembelajaran mengikut tahap mereka. Kefahaman pelajar terbahagi kepada tiga tahap iaitu tahap rendah, iaitu pelajar mempunyai kefahaman yang sedikit mungkin salah kefahaman, tahap kedua kefahaman tahap sederhana bermaksud pelajar memahami konteks namun tidak menguasai konteks tersebut. Tahap ketiga pelajar menguasai konteks dengan mendalam, betul dan yakin. Dengan kefahaman yang ada pelajar mampu menyelesaikan masalah dengan sendiri. Kefahaman tahap tinggi hanya wujud dengan pembelajaran yang menghubungkan dengan kehidupan pelajar itu sendiri (Rohayu et al., 2021).

f) Kreativiti

Kreativiti bermaksud kemampuan atau keupayaan mencipta atau menghasilkan sesuatu yang baharu (DBP, 2018). Kreativiti tidak terbatas daripada hasil atau idea yang di hasilkan malah daripada personaliti dan penyampaian pelajar (Mohtar et al., 2015). Dalam kajian ini kreativiti merujuk kepada idea, cara penyampaian dan keyakinan pelajar dalam menyelesaikan masalah. Kemahiran kreativiti tidak terbentuk dengan sendiri malah kemahiran kreativiti terbentuk daripada kefahaman, penglibatan dan minat pelajar. Kreativiti pelajar mampu dipupuk dan di perkembangan oleh usaha pelajar itu sendiri dengan pembelajaran. Kreativiti dalam konteks kajian sesuai dengan objektif kajian.

g) Pengalaman Pembelajaran Pelajar

Pengalaman pembelajaran pelajar merujuk kepada pandangan, dan pendapat pelajar dalam pembelajaran. Dalam kajian ini pengalaman pembelajaran pelajar merujuk kepada pendapat dan pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan kaedah konvensional iaitu kaedah kuliah dan kaedah *Flipped Learning* menggunakan teknologi berbentuk multimedia dan aplikasi bagi mata pelajaran Ekonomi. Keselesaian, kemahuan dan kesediaan pelajar dinilai dari segi persepsi pelajar. Dalam kajian ini persepsi mereka penting bagi menilai keberkesanan kaedah pembelajaran dengan membandingkan kaedah konvensional dan kaedah *Flipped Learning* daripada segi pengajaran dan pembelajaran sebelum, semasa dan selepas PdPc. Pandangan mereka titik ukuran kajian ini. Daripada kajian lepas menunjukkan persepsi pelajar positif lebih tinggi daripada negatif menunjukkan pengalaman yang baik kepada pelajar dalam pembelajaran menggunakan teknologi (Akçayır, 2018).

h) Kemahiran Membuat Keputusan

Kemahiran membuat keputusan wujud daripada kefahaman pelajar yang utuh. Pelajar yang yakin akan memiliki kemahiran membuat keputusan. Pelajar akan bijak membuat keputusan dengan cekap dalam kajian ini Kemahiran membuat keputusan merujuk kepada kemahiran membuat keputusan sebagai pelajar Ekonomi. Pelajar ekonomi merujuk kepada kebolehan mereka menyelesaikan masalah Ekonomi seperti masalah kekurangan, pilihan dan kos lepas. Pelajar bijak merancang kewangan mereka dengan yakin. Dalam kajian Nur Hamizah Ab Razak, Nurhafizah Mohd



Shukor dan Abdul Rashid, (2020) membuat keputusan merupakan aktiviti memilih kemungkinan daripada pilihan yang ada. Menurutnya lagi kemahiran membuat keputusan merupakan kemahiran kognitif. Di mana pelajar berfikir secara kritis untuk menyelesaikan masalah. Maka kemahiran membuat keputusan yang digunakan dalam kajian ini sesuai dengan objektif kajian iaitu bagi menguji tahap kemahiran berfikir kritis pelajar.

1.9 Skop Kajian

Skop kajian ini dijalankan dalam kalangan pelajar jurusan Ekonomi tingkatan enam di sekolah harian. Kajian ini memilih tajuk permintaan pasaran bagi mata pelajaran Ekonomi tingkatan enam rendah. Dalam tajuk permintaan pasaran sub tajuk definisi permintaan, hukum permintaan, pembinaan keluk permintaan dan faktor yang mempengaruhi permintaan pasaran dipilih.

Sampel kajian dipilih secara rawak daripada sekolah harian di sekitar bandar Ipoh Perak yang menawarkan jurusan Ekonomi. Sekolah yang dilengkapi dengan teknologi dipilih bagi memastikan kajian dapat dijalankan dengan lancar.

Kajian ini lebih ditumpukan kepada kaedah *Flipped Learning* dengan memberikan penekanan terhadap teori pembelajaran yang diberikan oleh guru dan rakan sebaya di dalam dan di luar kelas dan aktiviti merujuk kepada model Taksonomi





Bloom. Peranan guru dalam kajian ini guru sebagai pemudah cara bagi pelajar merujuk dan mengaktifkan suasana pembelajaran di dalam kelas. Selain itu kajian ini mengambil kira persepsi pelajar dalam penggunaan kaedah baharu dalam PdPc. Suasana pembelajaran dalam kelas turut diambil kira. Motif utama kajian ini melihat penglibatan, kefahaman, minat pelajar merangsang pemikiran kritis pelajar dalam kelas bagi kaedah konvensional dengan kaedah *Flipped Learning* melalui aktiviti yang dijalankan seperti projek dan pembentangan dalam kelas.

Kajian ini memilih tajuk permintaan pasaran berikutan salah satu tajuk yang sukar dan asas bagi pelajar tingkatan enam rendah dan memerlukan kefahaman yang lebih bagi memahami konsep, membentuk keluk permintaan, faktor yang mempengaruhi permintaan. Pengkaji menyediakan video daripada petikan akhbar isu semasa bagi PdPc di luar kelas dan latihan disediakan oleh pelajar dengan menggunakan aplikasi *Word Wall*, *Plickkers*, *Ed Puzzle*, *Quizze*, *Google Form* dan *Kahoot* bagi aktiviti selepas PdPc di luar kelas untuk pembelajaran sendiri. Pelajar menggunakan *adobe Flash* atau *Power Point* atau *Adobe reader* bagi persembahan pembentangan dan perbincangan di dalam kelas di bawah pemantauan guru.

Namun kajian ini tidak mengambil kira latar belakang pelajar daripada segi kemahiran penggunaan teknologi pelajar. Selain itu kemudahan komputer, Internet di sekolah dan di rumah tidak diberi penekanan berikutan di sekolah infrastruktur adalah seragam di semua sekolah dengan adanya makmal komputer (Rosliah, 2016).





Tempoh kajian dijangka satu minggu. Masa PdPc merupakan 5 jam 30 minit seminggu digunakan bagi menjalankan kajian ini. Peruntukan satu masa sebelum pelaksanaan kaedah *Flipped Learning* bagi menjalankan ujian pra dan satu masa selepas pelaksanaan kaedah *Flipped Learning* bagi ujian pasca. Berikutan tajuk permintaan pasaran memerlukan masa sekurang-kurangnya sepuluh waktu dalam seminggu bagi menyelesaikan kandungan tajuk permintaan pasaran sebelum diuji melalui ujian selepas pelaksanaan kaedah baharu.

1.10 Rasional Kajian



Kajian ini memberi kesan positif kepada pelbagai pihak antaranya pihak kerajaan, guru dan pelajar dan masyarakat tempatan.

1.10.1 Kerajaan

Pendidikan memainkan peranan yang penting dalam pertumbuhan Ekonomi (Hanushek, 2005). Kajian ini dijalankan bagi mengetahui adakah *Flipped Learning* mampu merangsang pemikiran kritis pelajar dengan meningkatkan kreativiti pelajar melalui penglibatan, kefahaman dan minat bagi mata pelajaran Ekonomi. Kajian ini boleh dijadikan rujukan Kementerian Pendidikan Malaysia, guru Ekonomi, pelajar tingkatan enam rendah jurusan Ekonomi bagi mengaplikasikan *Flipped Learning* dengan berkesan tanpa membebankan guru dan melibatkan pelajar dalam PdPc secara





sepenuhnya. Dapatan yang diperoleh daripada kajian ini dapat membantu pihak yang berkepentingan dalam membuat penentuan bagi melaksanakan kaedah *Flipped Learning* secara menyeluruh dalam PdPc Ekonomi di peringkat sekolah. Kajian ini mampu menggambarkan keperluan dan kehendak pelajar dalam pendidikan pada masa akan datang.

1.10.2 Guru dan Pelajar

Sekolah yang baik menyumbang kepada keberhasilan pelajar yang maksimum ((Hanushek, 2005). Hal ini mendorong kepada peningkatan pengeluaran modal insan yang berkualiti. Teknologi merupakan penyebar maklumat yang terpanas, mudah dan menjimatkan kos (Sudarsana, 2018). Teknologi menjadi salah satu aspek utama dalam kehidupan terutamanya dalam pendidikan (Hidayat & Khotimah, 2019; Umardulis, 2019). Pembelajaran perlu berlaku di mana sahaja, pelajar dan guru mengikut keselesaan tersendiri (Hidayat & Khotimah, 2019). Kewujudan teknologi dalam pendidikan menggalakkan pendidikan jarak jauh. Malah menjadi sebagai perpustakaan bergerak yang boleh dirujuk bila-bila masa dan di mana sahaja tanpa batasan (Budiman, 2017). Teknologi merealisasikan pendidikan maya menjadi kenyataan (D. Abdullah, 2009). Dengan wujudnya teknologi penggunaan buku teks menjadi kurang.

Pelajar lebih cenderung mencari bahan rujukan dengan menggunakan teknologi (Ting Kung Shiung & Woo Yoke Ling, 2005). Pembelajaran berteraskan teknologi menjadikan lebih mudah (Kassim et al., 2010). Pembelajaran yang efektif





mampu dilaksanakan melalui penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan mewujudkan persekitaran pembelajaran secara maya namun memastikan pelajar mengikuti pembelajaran dan menyiapkan tugas dalam di alam maya menjadi salah satu cabaran kepada guru (Suryadi, 2007). Maka guru perlu bijak mengatasi masalah ini dengan menyediakan aktiviti yang sesuai agar tiada pelajar yang tercicir. Pembelajaran maya mengubah status pelajar yang pendiam di dalam kelas kepada pelajar aktif melalui penglibatan pembelajaran dalam talian; membantu mencungkil bakat pelajar (Kassim et al., 2010).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi motivasi kepada pelajar dan menggalakkan kreativiti pelajar. Teknologi merupakan alat bantu mengajar yang berkesan (Wei & Lee, 2015). Perkembangan teknologi terutama dalam pendidikan membawa perubahan dengan mempelbagaikan bahan bantu mengajar (Malaysia *Education Blueprint*, 2013). Pemilihan bahan bantu mengajar sangat penting bagi memastikan menjayakan kemahiran kritis dan inovatif dalam diri pelajar.

Malah penggunaan teknologi mampu menjadikan suasana kelas menjadi lebih aktif dengan penglibatan pelajar. Perkara yang sama pernah diperkatakan oleh Yasak, Yamhari, dan Esa (2010). Namun penggunaan teknologi dalam pendidikan masih kurang walaupun kerajaan telah membelanjakan jumlah yang besar bagi menggalakkan penggunaan teknologi dalam PdPc. Perkara ini berlaku berikutan kurang kepercayaan guru dalam keberkesanan teknologi dalam pembelajaran (Chen, 2004; Ravendran & Daud, 2019).





1.10.3 Masyarakat

Flipped Learning menjadi perhatian dalam kalangan pengkaji (Turan & Akdag-Cimen, 2020). Penggunaan model *Flipped Learning* dalam pembelajaran menggalakkan penggunaan teknologi. Pembelajaran menggunakan *Flipped Learning* menunjukkan penglibatan aktif dalam pembelajaran namun motivasi terhadap pelajar kurang berikutan aktiviti di luar kelas yang kurang efektif (Zainuddin & Halili, 2016). Penggunaan asas *Flipped Learning* sebelum dan semasa PdPc sering digunakan dalam pembelajaran namun aktiviti selepas PdPc tidak diberi perhatian (Chung et al., 2019). Pelajar tidak memberikan komitmen dalam aktiviti sebelum PdPc dalam kelas berikutan kekangan masa, masalah capaian Internet (Tomas et al., 2019). Justeru kajian ini bagi mengaktifkan penglibatan pelajar dalam PdPc dengan merancang PdPc yang lebih kreatif.

Terdapat 366 kajian lepas berkenaan *Flipped Learning* dan FC dijalankan. Namun merujuk kepada mata pelajaran Ekonomi hanya terdapat 17 kajian mengenai *Flipped Learning* dan FC di seluruh negara (Hwang et al., 2019). Justeru kajian berkenaan *Flipped Learning* dijalankan di Malaysia memfokuskan mata pelajaran Ekonomi berikutan kekurangan kajian mengenai *Flipped Learning* di Malaysia. Pernyataan ini disokong kajian Muhamad Zaki Samsudin et al. (2013). Malaysia perlu melibatkan diri dalam kajian berkaitan *Flipped Learning* agar tidak tercicir dalam perkembangan dunia pendidikan. Malah Ekonomi perlu di beri penekanan dengan membawa kaedah baharu dalam pengajaran berikutan pelajar yang menceburi bidang Ekonomi semakin berkurang.



Mata pelajaran Ekonomi dipilih bagi kajian ini berikutan pencapaian dalam mata pelajaran Ekonomi di sebabkan oleh faktor dalaman iaitu minat, pencapaian yang lalu dan faktor luaran iaitu persekitaran pembelajaran, dan guru (Shahrin Nizam & Normala, 2014). Justeru pengaplikasian *Flipped Learning* di sekolah bagi mengajar mata pelajaran Ekonomi dikaji dengan terperinci bagi merealisasikan keberhasilan pelajar yang berfikir kritis dan meningkatkan penglibatan dalam aktiviti dalam PdPc, minat dan pencapaian dalam mata pelajaran Ekonomi.

Dalam kajian ini pelajar dijadikan sampel bagi mengenal pasti kesesuaian kepada pelajar. Selain itu penglibatan pelajar dalam PdPc dan menilai pengalaman mereka daripada hasil mereka sendiri. Pelajar Ekonomi tingkatan enam rendah penggal satu dipilih dalam kajian ini. Pelajar dikaji daripada kalangan pelajaran sekolah harian berikutan pelajar sekolah harian terdiri daripada sosioekonomi yang berbeza dan pelbagai agama. Justeru melalui kajian ini mampu memperlihatkan kepentingan mereka dalam pendidikan melalui *Flipped Learning* bagi mata pelajaran Ekonomi. Ekonomi menjadi pilihan kajian berikutan Ekonomi merupakan mata pelajaran yang memerlukan pemahaman yang mendalam dalam diri pelajar agar dapat menyesuaikan diri dengan persekitaran Ekonomi negara yang sebenar (Dewita Hia, 2015).

Pembelajaran sukatan Ekonomi tingkatan enam merangkumi enam tajuk utama. Bagi kajian ini tajuk permintaan pasaran dikaji berikutan kajian ini memerlukan pemahaman konsep yang mendalam bagi mengetahui faktor kenaikan harga di pasaran serta mengenali kos hidup masyarakat dan hubungan dengan



Ekonomi di Malaysia. Tajuk ini dipilih berikutan pelajar perlu memahami pentingnya permintaan dalam pasaran di sesebuah negara serta pengaruh terhadap taraf hidup masyarakat. Selain itu pelajar dapat melihat realiti sebenar Ekonomi semasa negara melalui video yang dikongsi oleh guru kepada pelajar.

Guru sebagai pemuda cara namun bagi merealisasikan kaedah ini peranan guru diperlukan. Guru mampu menarik minat pelajar dengan mempelbagaikan kaedah mengajar dalam dan di luar kelas. Hal ini berikutan guru mempunyai komunikasi secara terus dengan pelajar. Sesuatu mata pelajaran menjadi menarik melalui cara penyampaian.



Selain itu di Malaysia kajian berasaskan multimedia lebih merujuk kepada pelajar dan sekolah yang mempunyai kemudahan komputer (Ting Kung Shiung & Woo Yoke Ling, 2005). Justeru kajian ini memberi ruang kepada KPM meningkatkan kemudahan di semua sekolah bandar dan luar bandar berikutan manfaat yang diperoleh oleh pelajar tinggi. Melalui kajian ini kesedaran perlunya teknologi dalam pendidikan wujud dan KPM berusaha memastikan semua pelajar mendapat pendidikan yang seimbang. Tidak dinafikan KPM menyediakan pelbagai perisian menggunakan multimedia (Zaidatun, 2003). Namun persoalannya sejauh mana keberkesanan kaedah tersebut di laksanakan di peringkat sekolah. Melalui kajian ini KPM mendapat gambaran sebenar keberkesanan kaedah *Flipped Learning* di peringkat sekolah yang kurang kemudahan teknologi.





Kaedah *Flipped Learning* tidak dapat dijalankan tanpa sokongan daripada pihak ibu bapa berikutan aktiviti ini perlu dijalankan di luar waktu persekolahan di rumah. Pengawasan ibu bapa sangat penting bagi menjayakan kaedah ini. Penyediaan peralatan teknologi di rumah juga perlu bagi melaksanakan kaedah *Flipped Learning*. Terdapat banyak kesan positif melalui pembelajaran secara talian di rumah. Perkara ini di akui ibu bapa kerana wujud peluang untuk pelajar meneroka dan membina keyakinan dalam diri (Tuukkanen & Wilska, 2015). Terdahulu peranan ibu bapa adalah melindungi anak-anak daripada musibah. Situasi ini berubah masa kini, anak-anak dididik agar berhati-hati dengan persekitaran, berdikari dan berkeyakinan mengharungi masalah dengan sendiri tanpa mengharapkan orang lain (James & Prout, 2015).



Kajian ini memberi peluang kepada ibu bapa membina keyakinan dalam diri pelajar yang mengajar anak mereka lebih berdikari. Hal ini membantu anak-anak mereka mampu menyelesaikan masalah dengan mudah. Melalui kajian ini ibu bapa mampu mengeratkan hubungan sesama dengan membimbing anak-anak di rumah. Melalui kajian ini masyarakat turut menikmati manfaat dengan keberhasilan masyarakat yang celik IT dan berilmu. Masyarakat yang sihat, negara yang aman, dan taraf hidup masyarakat meningkat. Pendidikan tonggak kepada kesejahteraan sesebuah negara.



1.11 Rumusan

Kesimpulannya kajian ini merujuk kepada bagaimana penekanan pelaksanaan kajian. Bab 1 merujuk kepada latar belakang kajian, pernyataan masalah, rasional kajian, objektif kajian dan persoalan kajian. Di samping itu dalam kajian diterangkan mengenai kerangka teori dan kerangka konseptual yang memberi gambaran jelas kajian. Turut diperjelaskan skop kajian dan kepentingan kajian dengan menyenaraikan definisi operasi kajian yang digunakan dalam kajian ini. Bab satu diakhiri dengan rumusan kajian secara ringkas. Bab 2 akan membincangkan kajian lepas dengan lebih mendalam.