



**KESAN KAEDAH PERMAINAN TERHADAP PENGALAMAN
PEMBELAJARAN DAN PENCAPAIAN DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI ASAS**

JOHARRI BIN SHUHAIMI



**DISERTASI YANG DIKEMUKAKAN INI UNTUK MEMENUHI SEBAHAGIAN
DARIPADA SYARAT MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(EKONOMI)
MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS**

**FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2013





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
لوربوسيتي قنديديسي سلطان ادريس
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada¹⁶.....(hari bulan).....⁰⁷..... (bulan) 20..¹³....

i. Perakuan pelajar :

Saya, JOHARRI BIN SHUTTAIMI (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN KAEDAH PERMAINAN TERHADAP PENGALAMAN PEMBELAJARAN DAN PENCAPAHAN DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI ASAS.

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, PM DR RAMLEE ISMAIL (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN KAEDAH PERMAINAN TERHADAP PENGALAMAN PEMBELAJARAN DAN PENCAPAHAN DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI ASAS

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (EKONOMI) (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

20.09.2013

Tarikh

Tandatangan Penyelia

DR. RAMLEE BIN ISMAIL
PENSYARAH
FAKULTI PERNIAGAAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
35900 TANJONG MALIM
PERAK



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اَلْوَظَرْفِيَّةُ قَدِيدِيَّةُ سُلْطَانِ اِيْدْرِيسْ

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

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

Tajuk / Title:

KEBAN KAREDAH PERMAINAN TERHADAP PENGALAMAN
PEMBELAJARAN DAN PENGAPILAN DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI ABAB.

No. Matrik /Matric's No.:

M20091000272

Saya / I:

JOHARRI BIN SAHAIMI

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that my Thesis/Dissertation/Project Paper is kept at Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) and 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 sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
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. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The Library is not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissertation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia 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)

Tarikh: 06.09.13

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.

Dilampirkan bersama di dalam Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (jilid keras), selepas lampiran Pengakuan

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Copi Rastmpekerjaan / Name & Copy of Official Stamp)
DR. KAMLEEN BINTI SMAIL
PASTORAL & COMMUNITY RELATIONS OFFICER
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
35900 TANJONG MALIM
PERAK



PENGHARGAAN

Alhamdulillah dan syukur saya kehadiran Allah S.W.T kerana telah memberi kekuatan pada diri saya untuk menyiapkan penyelidikan ini. Pertama sekali saya ingin merakamkan penghargaan ikhlas kepada penyelia disertasi, Dr Ramlee bin Ismail atas bimbingan dan dorongan yang diberi sepanjang tempoh penyelidikan tesis ini. Tidak ketinggalan juga saya ucapkan terima kasih kepada semua pensyarah yang mengajar dan membimbing saya sepanjang pengajian, rakan-rakan seperjuangan yang berkongsi pandangan dalam menyiapkan disertasi ini. Penghargaan juga diajukan kepada staf Fakulti Pengurusan dan Ekonomi serta kakitangan Institut Pengajian Siswazah yang banyak membantu sama ada secara langsung atau tidak langsung. Tidak dilupakan ucapan terima kasih kepada pengetua, guru-guru dan pelajar-pelajar SMK Batu Gajah kerana sudi meluangkan masa dan tenaga bagi menjayakan kajian ini. Segala sumbangan kalian pasti akan dikenang. Akhir sekali saya menyanjung tinggi segala pengorbanan, doa serta dorongan daripada keluarga tersayang terutama isteri tercinta, Nik Nurhasniza binti Nik Sin dan kedua ibu bapa tersayang iaitu Shuhaimi bin Musa dan Rosnah binti Harun. Buat permata hatiku, Nik Nurqistina Batrisya dan Nik Nur Adriana Arissa, semoga menjadi perangsang untuk anakanda berjaya.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti kesan penggunaan kaedah permainan terhadap pencapaian dan pengalaman pelajar bagi mata pelajaran Ekonomi Asas Tingkatan Empat. Reka bentuk kajian menggunakan eksperimen yang mana dua kaedah pengajaran yang berbeza dilaksanakan dalam pembelajaran dan pengajaran, iaitu kaedah konvensional bagi kumpulan kawalan dan kaedah permainan bagi kumpulan rawatan. Data pencapaian pelajar dikumpulkan dengan menggunakan ujian pra dan ujian pos yang setara manakala data perubahan pengalaman pembelajaran pelajar dikumpulkan dengan menggunakan borang soal selidik. Seramai 69 pelajar Tingkatan 4 telah dipilih sebagai sampel dan mereka telah dipecahkan kepada dua kumpulan iaitu 35 orang dalam kumpulan kawalan dan 34 orang dalam kumpulan rawatan. Perbezaan min pencapaian dan pengalaman pembelajaran pelajar dianalisis menggunakan ujian-t. Hasil kajian menunjukkan bahawa kaedah permainan memberi kesan yang positif terhadap pencapaian pelajar. Walau bagaimanapun, dapatan bagi aspek pengalaman pelajar tidak konsisten bagi aspek pengalaman kegunaan dan kesukaran menunjukkan perbezaan min yang tidak signifikan antara kumpulan rawatan dengan kumpulan kawalan. Bagi aspek keperluan kognitif dan keseronokan menunjukkan perbezaan yang signifikan bagi kedua-dua kumpulan. Kaedah permainan memberi kesan positif kepada pencapaian pelajar dan sesuai digunakan sebagai alternatif kepada kaedah sedia ada tetapi dalam konteks pengalaman pembelajaran, kajian harus dilakukan dengan lebih komprehensif untuk memastikan dapatan yang lebih konsisten.





Game Techniques and Its Effect on the Learning Experience and Achievement in Basic Economics

ABSTRACT

This study is aimed to determine the effectiveness of using games in students' achievement and experience towards the subject 'Ekonomi Asas' (Elementary Economics) for Form 4. The research methodology is based on an experiment whereby two different teaching approaches are utilized, that is a conventional approach for the control group and games approach for the treatment group. The data is in the form of students' scores on their performances on the pre-test and post-test while the data on students' experiences is collected using a questionnaire. 69 Form 4 students were selected as samples and they were divided into two groups of 35 students in the control group and 34 students in the treatment group. The differences of students' scores and learning experiences were then analyzed using the t-test. The finding revealed that games technique has a positive effect on students' scores. However, the findings for their learning experiences is not consistent as the differences in min for experiences through utilization and difficulty level is insignificant between the treatment and control group. There is a significant difference for both groups in terms of cognitive needs and enjoyment levels. The game technique does have a positive effect on students' scores and thus is a suitable alternative to the present techniques but as far as learning experiences are concerned, further comprehensive studies should be conducted to gauge its consistency.



KANDUNGAN

Muka surat

PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xvi
SENARAI SINGKATAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.3 Penyata Masalah	6
1.4 Tujuan Kajian	15
1.5 Objektif Kajian	16
1.6 Soalan Kajian	17
1.7 Hipotesis Kajian	18
1.8 Kerangka Teori Kajian	21
1.9 Kerangka Konseptual Kajian	24
1.10 Kepentingan Kajian	27



1.11	Batasan Kajian	31
1.12	Definisi Operasional	33
1.12.1	Kaedah Konvensional	33
1.12.2	Permainan	34
1.12.3	Kumpulan Kawalan	35
1.12.4	Kumpulan Eksperimen	35
1.12.5	Pengalaman	35
1.12.6	Pencapaian	37
1.13	Rumusan	38

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	39
2.2	Motivasi dan Pencapaian	40
2.3	Pendidikan Ekonomi	46
2.4	Pemikiran Kritikal	49
2.5	Teori Permainan	50
2.6	Teori Pembelajaran Pengalaman	55
2.7	Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan Ekonomi	65
2.8	Kajian-kajian Lepas	72
2.8.1	Kaedah Permainan dan Pemikiran Kritikal	72
2.8.2	Kaedah Permainan dan Pengalaman Pembelajaran	74
2.8.3	Kaedah Permainan dalam Pendidikan Ekonomi	77
2.8.4	Sikap dan Pendidikan Ekonomi	83
2.9	Rumusan	92



**BAB 3 METODOLOGI**

3.1	Pengenalan	94
3.2	Reka Bentuk Kajian	95
3.3	Persampelan	98
3.4	Instrumen Kajian	100
3.5	Kajian Rintis	104
3.6	Pengiraan Tahap	107
3.7	Kesahan Dalaman dan Kesahan Luaran	108
3.7.1	Kesahan Dalaman	108
3.7.2	Kesahan Luaran	110
3.8	Prosedur Kajian	112
3.9	Reka Bentuk Permainan	115
3.9.1	Permainan Pasaran	115
3.9.2	Permainan Keanjalan	122
3.9.3	Peranan Fasilitator	124
3.10	Prosedur Penganalisan Data	127
3.11	Rumusan	128

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	129
4.2	Analisis Deskriptif	130
4.2.1	Butiran Responden	130
4.2.1.1	Butiran Responden Mengikut Jantina dan Etnik	130





4.2.2	Penemuan Data Deskriptif Faktor Pengalaman Pelajar Terhadap Ekonomi	131
4.2.2.1	Faktor Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi	132
4.2.2.2	Faktor Kesukaran Subjek Ekonomi	134
4.2.2.3	Faktor Keperluan Kognitif, Pengetahuan dan Kemahiran	135
4.2.2.4	Faktor Unsur Afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi	138
4.2.2.5	Pengalaman Pembelajaran Pelajar Terhadap Ekonomi Asas	139
4.3	Analisis Inferens	140
4.3.1	Mengenal Pasti Keberkesanan Kaedah Pengajaran Terhadap Pencapaian Ekonomi Asas	141
4.3.1.1	Perbezaan Pencapaian antara Ujian Pra dan Ujian Pos dalam Kumpulan kawalan	142
4.3.1.2	Perbezaan Pencapaian antara Ujian Pra dan Ujian Pos dalam Kumpulan Rawatan	143
4.3.1.3	Perbezaan Pencapaian Ujian Pos antara Kumpulan Rawata dengan Kumpulan Kawalan	144
4.3.2	Mengenal Pasti Keberkesanan Kaedah Pengajaran Dalam Mengubah Pengalaman Pembelajaran Pelajar Terhadap Ekonomi Asas	145
4.3.2.1	Perbezaan Pengalaman Pelajar Terhadap Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi	146
4.3.2.2	Perbezaan Pengalaman Pelajar Terhadap Kesukaran Subjek Ekonomi	151
4.3.2.3	Perbezaan Pengalaman Pelajar Terhadap Keperluan Kognitif, pengetahuan dan Kemahiran	155
4.3.2.4	Perbezaan Pengalaman Pelajar Terhadap Unsur Afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi	160



4.4	Rumusan	165
-----	---------	-----

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	167
5.2	Ringkasan Kajian	168
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	169
5.3.1	Tahap Pengalaman Pelajar	169
5.3.2	Keberkesanan Kaedah Pengajaran Terhadap Pencapaian Ekonomi Asas	172
5.3.2.1	Perbandingan dalam Kumpulan Rawatan	172
5.3.2.2	Perbandingan dalam Kumpulan Kawalan	174
5.3.2.3	Perbandingan antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	177
5.3.3	Kesan Penggunaan Kaedah Pengajaran Terhadap Perubahan Pengalaman dalam Mata Pelajaran Ekonomi	180
5.3.3.1	Perubahan Pengalaman Pelajar Terhadap Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi	180
5.3.3.2	Perubahan Pengalaman Pelajar Terhadap Kesukaran Subjek Ekonomi	186
5.3.3.3	Perubahan Pengalaman Terhadap Keperluan Kognitif, Pengetahuan dan Kemahiran	191
5.3.3.4	Perubahan Pengalaman Pelajar Terhadap Unsur afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi	196
5.4	Cadangan Untuk Kajian Lanjutan	202
5.5	Penutup	205

RUJUKAN		207
----------------	--	------------

LAMPIRAN A	Notis Kebenaran Menggunakan Item Soal selidik	215
LAMPIRAN B	Borang Soal Selidik	216
LAMPIRAN C	Set Soalan Ujian Pra	218
LAMPIRAN D	Set Soalan Ujian Pos	229
LAMPIRAN E	Surat Pengesahan Soalan Ujian Ahli Jawatan Kuasa Panitia Ekonomi Sijil Pelajaran Malaysia SMK Sultan Ahmad Shah	242
LAMPIRAN F	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Rintis	243
LAMPIRAN G	Surat Kebenaran daripada Bahagian Perancangan dan Dasar Penyelidikan Kementerian Pelajaran Malaysia	244
LAMPIRAN H	Surat Kebenaran Jabatan Pelajaran Negeri Kelantan	245
LAMPIRAN I	Surat Kebenaran SMK Batu Gajah	246
LAMPIRAN J	Rancangan Mengajar Kumpulan Kawalan	247
LAMPIRAN K	Rancangan Mengajar Kumpulan Rawatan	293
LAMPIRAN L	Instruksi Eksperimen Permainan Keanjalan	309
LAMPIRAN M	Arahan Permainan Pasaran	299

SENARAI JADUAL

Jadual	Muka Surat
1.1 Pencapaian bagi Mata Pelajaran Ekonomi Asas (EA), Perdagangan (PD) dan Prinsip Perakaunan (PA) Sijil Pelajaran Malaysia 2004-2011	10
2.1 Kitaran Pembelajaran Pengalaman sebagai Perkaitan dengan Prosedur Terpilih dalam Simulasi dan Permainan	75
3.1 Reka Bentuk Kumpulan Kajian	97
3.2 Agihan Soalan Mengikut Aras	102
3.3 Nilai Kebolehpercayaan <i>Cronbach Alpha</i> Kajian Rintis	105
3.4 Julat Min bagi Tahap Pengalaman Pelajar	108
3.5 Agihan Masa dan Pertemuan dengan Pelajar	113
3.6 Senarai Permintaan dan Penawaran bagi Kumpulan A	118
3.7 Permintaan dan Penawaran untuk Enam Kumpulan	120
3.8 Papan Utama untuk Enam Kumpulan	121
3.9 Permintaan Individu dan Permintaan Pasaran	122
4.1 Butiran Responden Mengikut Jantina dan Etnik	131
4.2 Analisis Statistik Deskriptif Skor Min dan Sisihan Piawai Faktor Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi	133
4.3 Analisis Statistik Deskriptif Skor Min dan Sisihan Piawai Faktor Kesukaran Subjek Ekonomi	135
4.4 Analisis Statistik Deskriptif Skor Min dan Sisihan Piawai Faktor Keperluan kognitif, pengetahuan dan kemahiran	137
4.5 Analisis Statistik Deskriptif Skor Min dan Sisihan Piawai Faktor Unsur Afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi	139

4.6	Analisis Statistik Deskriptif Skor Min Pengalaman Pelajar Terhadap Ekonomi	140
4.7	Ujian-t Sampel Berpasangan Perbezaan Pencapaian bagi Kumpulan Kawalan	142
4.8	Ujian-t sampel berpasangan Perbezaan Pencapaian bagi Kumpulan Rawatan	143
4.9	Analisis Levene untuk Persamaan Varian Pencapaian antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	144
4.10	Ujian-t sampel bebas Perbezaan Pencapaian antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	145
4.11	Ujian-t Sampel berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi Pelajar yang Menggunakan KK	148
4.12	Ujian-t Sampel Berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi Pelajar yang Menggunakan KPBD	149
4.13	Analisis Levene untuk Persamaan Varian antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan untuk Faktor Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi	150
4.14	Ujian-t Sampel Bebas Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Nilai Kegunaan Ilmu Ekonomi antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	150
4.15	Ujian-t Sampel Berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Kesukaran Subjek Ekonomi Pelajar yang Menggunakan KK	152
4.16	Ujian-t Sampel Berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Kesukaran Subjek Ekonomi Pelajar yang Menggunakan KPBD	153
4.17	Analisis Levene untuk Persamaan Varian antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan untuk Faktor Kesukaran Subjek Ekonomi	154
4.18	Ujian-t Sampel Bebas Perbezaan Pengalaman Pelajar Terhadap Ekonomi dalam Aspek Kesukaran Subjek Ekonomi antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	155
4.19	Ujian-t sampel berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek	

	Keperluan Kognitif, Pengetahuan dan Kemahiran Pelajar yang Menggunakan KK	157
4.20	Ujian-t sampel berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Keperluan Kognitif, Pengetahuan dan Kemahiran Pelajar yang Menggunakan KPBD	158
4.21	Analisis Levene untuk Persamaan Varian antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan untuk Keperluan Kognitif, Pengetahuan dan Kemahiran	159
4.22	Ujian-t sampel bebas Perbezaan Pengalaman Pelajar Terhadap Ekonomi dalam Aspek Keperluan Kognitif, Pengetahuan dan Kemahiran antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	160
4.23	Ujian-t sampel berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Unsur Afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi Pelajar yang Menggunakan KK	162
4.24	Ujian-t sampel berpasangan Perbezaan Pengalaman dalam Aspek Unsur Afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi Pelajar yang Menggunakan KPBD	163
4.25	Analisis Levene untuk Persamaan Varian antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan untuk unsur afektif atau keseronokan dalam mempelajari ekonomi	164
4.26	Ujian-t sampel bebas Perbezaan Pengalaman Terhadap Ekonomi dalam Aspek Unsur Afektif atau Keseronokan dalam Mempelajari Ekonomi antara Kumpulan Rawatan dengan Kumpulan Kawalan	165



SENARAI RAJAH

Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Teori Kajian	21
1.2	Kerangka Konseptual	25
2.1	Elemen-elemen Pendidikan Ekonomi Wentland (2004)	47
2.2	Pembelajaran Aktif yang Melangkaui Pembelajaran Pasif	54
2.3	Gaya Pembelajaran Kolb (1983)	58
2.4	Integrasi Persekitaran Bilik darjah Atas talian dengan Teknologi Pembelajaran	66
2.5	Elemen Simulasi dan Permainan yang Berkaitan dengan Teori Pembelajaran Pengalaman (Ulrich, 1997)	74
3.1	Reka Bentuk Kajian	114





SENARAI SINGKATAN

AC	<i>Abstract Conceptualization</i>
AE	<i>Active Experimentation</i>
CAI	<i>Computer Aid Instructional</i>
EA	Ekonomi Asas
ELT	<i>Experience Learning Theory</i>
EMH	<i>Efficient Market Hypothesis</i>
GCSE	<i>General Certificate of Secondary Education</i>
GPMP	Gred Purata Mata Pelajaran
ICT	<i>Information Communication and Technology</i>
IPTA	Institut Pengajian Tinggi Awam
KK	Kaedah Konvensional
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KLC	<i>Kolb Learning Cycle</i>
KLSI	<i>Kolb Learning Style Inventory</i>
KPBD	Kaedah Permainan Dalam Bilik Darjah
PA	Prinsip Akaun
PD	Perdagangan
PKKP	Peningkatan kurikulum dan Kemajuan Pendidikan
PT	Pembelajaran Tradisional
SIER	<i>Simulating International Economic Relations</i>
RO	<i>Reflective Observation</i>
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
TBL	Pembelajaran Berasaskan Kumpulan
TRAAM-50	<i>Amotivation and Mastery Factors of the Teacher Rating of Academic Achievement Motivation</i>
UP3	Ujian Penilaian Tiga





BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 Pengenalan

Usaha penghasilan tenaga mahir dan tidak mahir negara telah diberi penghuraian yang jelas dalam Dasar Pendidikan Kebangsaan. Ini adalah selaras dengan idea-idea yang termaktub dalam Rukun Negara yang menjadi matlamat dan tumpuan segala rancangan pembinaan negara. Walaupun dasar dan program pendidikan sentiasa berubah mengikut masa supaya lebih menepati kehendak zaman, tetapi hasil yang ingin dicapai melalui program tidak akan diketepikan. Oleh itu, mata pelajaran yang ditawarkan akan sentiasa dikaji dari semasa ke semasa supaya matlamat ini dapat dicapai.





Penyediaan kemudahan pendidikan yang sesuai di peringkat sekolah adalah amat penting dalam melahirkan generasi yang mampu mencetus perubahan ke arah negara maju di peringkat global terutamanya dalam bidang ekonomi. Kurikulum sekolah menengah mula menawarkan subjek-subjek berkaitan seperti Kemahiran Hidup, Perdagangan, Ekonomi Asas, Perakaunan dan subjek-subjek vokasional di sekolah menengah vokasional sebagai langkah persediaan pelajar sebelum menghadapi alam pekerjaan.

Walau bagaimanapun, pencapaian mata pelajaran Ekonomi Asas didapati antara yang paling rendah dalam kalangan pelajar. Hal ini kerana, pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Prinsip Akaun dan Perdagangan adalah lebih baik berbanding dalam Ekonomi Asas. Literatur menunjukkan bahawa peratus lulus bagi mata pelajaran Ekonomi Asas adalah lebih rendah dibandingkan dengan elektif dalam kelompok pilihan yang sama iaitu elektif Kemanusiaan Iktisas yang terdiri daripada Prinsip Akaun dan Perdagangan (Ramlee & Marinah, 2004).

Kajian ini mengenal pasti keberkesanan penggunaan kaedah permainan terhadap pencapaian pelajar Tingkatan Empat dalam mata pelajaran Ekonomi Asas. Kesan kaedah permainan terhadap pengalaman pembelajaran ekonomi pelajar juga dikenal pasti dalam kajian ini. Bab ini akan membincangkan beberapa isu yang menjurus kepada kajian ini. Antaranya adalah latar belakang kajian, pernyataan masalah, tujuan dan objektif kajian serta kepentingan kajian.





1.2 Latar Belakang Kajian

Ekonomi merupakan satu bidang ilmu yang sangat penting dan berguna kepada kehidupan manusia. Kepentingan ilmu ekonomi dalam kehidupan dapat dilihat dalam membentuk masyarakat yang bijak dalam membuat keputusan. Mengajar ekonomi kepada pelajar juga merupakan satu proses mengajar pelajar tentang kemahiran membuat keputusan. Ia merupakan kunci dalam membantu melahirkan pelajar yang efektif dalam menjalankan setiap peranan masa depan mereka sebagai rakyat, pengundi, pekerja, pengguna, pelabur dan pemain penting dalam ekonomi (Vowels, 1999).

Namun, ekonomi dikatakan subjek yang agak sukar untuk difahami terutamanya pada peringkat awal mata pelajaran tersebut diperkenalkan kepada para pelajar walaupun mempelajarinya boleh menjadi menarik. Menurut Mogab dan Sellers (2004), untuk mendalami ilmu Ekonomi, para pelajar perlu menguasai dengan baik tiga aspek utama yang menjadi inti dalam mata pelajaran tersebut, iaitu teori-teori, analisis dan aplikasi. Selain itu, bilangan pelajar jurusan ekonomi yang tidak ramai juga turut menunjukkan bahawa subjek tersebut tidak mendapat sambutan dalam kalangan pelajar (Jadual 1.1). Fenomena ini disebabkan oleh pelbagai faktor. Antaranya minat pelajar terhadap subjek ekonomi didapati faktor terpenting bagi para pelajar untuk mengkhusus dalam bidang tersebut (Calkins & Welki, 2006).

Pada zaman yang serba moden, kelebihan ekonomi juga bukan sahaja mampu memberi impak yang besar kepada pembangunan negara, malah ia juga boleh menjadi





satu alat penjajahan moden terhadap negara-negara membangun yang mana tahap pencapaian ekonominya berada pada tahap yang rendah. Sistem ekonomi terbuka yang kini diamalkan secara meluas telah menyebabkan setiap negara terikat dan mempunyai tahap kebergantungan ekonomi yang sangat kuat dengan negara-negara lain terutamanya negara-negara maju. Hal ini memerlukan masyarakat bersedia dengan keupayaan terbaik dalam proses pembuatan keputusan.

Dalam konteks Malaysia, sejarah menunjukkan bahawa penjajahan telah membawa kerugian ekonomi yang amat besar kepada negara kerana kegagalan masyarakat pada waktu itu menguruskan kekayaan sumber yang dimiliki. Melalui pendidikan ekonomi, kemahiran dan pengetahuan kritikal pelajar yang diperlukan sebagai rakyat dapat dibina untuk membuat keputusan bijak selain penting dalam pembentukan dasar-dasar ekonomi negara (Schug, 1982). Dalam konteks politik, kelangsungan satu-satu kerajaan juga bukan sahaja bergantung kepada pemahaman rakyat terhadap prinsip-prinsip asas kerajaan tersebut, malah turut bergantung kepada sistem ekonominya (Bridge-Mendenhall, 1994).

Selain itu, ilmu ekonomi juga mempunyai perkaitan dalam setiap aspek kehidupan individu. Ia signifikan kepada semua orang dan tidak kepada para ahli ekonomi sahaja (Roslilee *et al.*, 2009). Misalnya, setiap kali individu, firma atau kerajaan membuat keputusan, ia pasti akan melibatkan kos lepas. Sejauhmana keputusan yang dibuat adalah terbaik terhadap matlamat masing-masing, bergantung kepada keupayaan pengetahuan ekonomi yang mereka miliki. Ia merupakan titik tolak kepada perlunya bagi





setiap anggota masyarakat dibekalkan dengan pengetahuan ekonomi yang mencukupi. Di sekolah, mata pelajaran ekonomi diperkenalkan secara khusus di peringkat awal menengah atas iaitu di peringkat Tingkatan Empat yang dinamakan mata pelajaran Ekonomi Asas. Namun, mata pelajaran tersebut dikelaskan sebagai Mata Pelajaran pilihan atau elektif.

Wentland (2004) telah mengelaskan unsur dalam pendidikan ekonomi kepada tiga elemen iaitu, (i) pilihan-pilihan ekonomi, (ii) konsep-konsep ekonomi dan (iii) matlamat-matlamat ekonomi. Dalam elemen pertama, kekurangan sumber berbanding dengan kehendak yang tidak terhad menyebabkan setiap individu perlu membuat keputusan. Ia termasuk membantu pelajar memahami keputusan-keputusan ekonomi yang perlu dibuat di peringkat individu dan juga dalam hidup bermasyarakat.



Elemen kedua pula memerlukan para pelajar memahami beberapa konsep utama ekonomi. Konsep-konsep tersebut merangkumi lima idea utama. Pertama, semua masalah ekonomi timbul daripada masalah kekurangan sumber. Situasi ini mendorong individu dan masyarakat untuk membuat pilihan dan menilai untuk membuat pertukaran. Kedua, proses pertukaran akan melibatkan kos lepas. Keputusan dalam memilih antara dua barang misalnya perlu dinilai berdasarkan kos lepas yang terlibat. Semakin tinggi kos lepas sesuatu barang, semakin tinggi kemungkinan untuk pengguna beralih kepada barang yang lain. Ketiga, dengan menganalisis kos lepas, setiap keputusan boleh dibuat dengan membandingkan antara kos marginal dengan faedah marginal. Keempat, untuk memahami bagaimana ekonomi berfungsi dalam kehidupan, pakar-pakar ekonomi





mengenal pasti dan menganalisis data untuk membina dan menguji model-model ekonomi. Akhir sekali dalam elemen konsep-konsep ekonomi adalah persaingan. Persaingan akan mencipta satu keadaan ‘meriah’ dalam pasaran yang adakalanya memberi kelebihan kepada pengguna.

Fakta tersebut jelas sekali menunjukkan bahawa ilmu ekonomi amat berkaitan dengan kehidupan. Setiap individu perlu sekurang-kurangnya dapat memahami dan menguasai beberapa konsep penting ekonomi sebelum menyertai kehidupan bermasyarakat. Berry dalam Bridge-Mendenhall (1994) menyatakan bahawa tujuan pendidikan ekonomi adalah bukan untuk menghasilkan pakar-pakar ekonomi, tetapi untuk memastikan masyarakat berpengetahuan cukup dalam ilmu ekonomi.



1.3 Penyataan Masalah

Kekuatan ekonomi sesebuah negara boleh menaikkan nama negara tersebut sebagai sebuah negara unggul berbanding dengan negara-negara lain. Amerika Syarikat misalnya, ia dikenali sebagai negara kuasa besar dunia adalah kerana kekuatan ekonominya (Marks & Davis, 2006). Oleh itu, menjadi tanggungjawab mereka untuk mengekalkan kekuatan tersebut dengan memastikan rakyatnya terus memahami konsep-konsep teras dalam ekonomi.





Dalam konteks Malaysia, kejayaan untuk mencapai Wawasan 2020 memerlukan generasi kini membina keupayaan ekonomi yang setanding dengan negara-negara maju. Keupayaan tersebut perlu dibina di peringkat pendidikan sekolah di mana mereka perlu mempelajari dan memahami konsep-konsep asas dalam ekonomi. Para pelajar perlu memahami bagaimana sistem ekonomi negara berfungsi. Mereka juga perlu belajar bagaimana membuat keputusan ekonomi apabila mereka bertindak sebagai individu, pengguna, majikan atau pekerja. Oleh itu, asas pemahaman ekonomi yang kukuh adalah perlu dalam menghasilkan generasi yang sentiasa bersedia menempuh cabaran dan kompleksiti pasaran ekonomi global pada masa akan datang.

Menyedari hakikat ini, pencapaian pelajar dalam pendidikan ekonomi perlu diperbaiki dengan segera. Kaedah pengajaran yang tidak pelbagai dilihat sebagai satu kekangan dalam melahirkan generasi celik ekonomi. Walaupun pelbagai usaha dilaksanakan termasuk program Peningkatan Kurikulum dan Kemajuan Pelajar (PKKP) diperkenalkan, pencapaian pelajar masih tidak memuaskan. Program PKKP adalah satu program yang diperkenalkan oleh Jabatan Pelajaran Negeri Pahang. Menerusi program ini, pencapaian bagi setiap ujian dianalisis supaya topik yang sukar dijawab oleh pelajar dapat dikesan. Hasil analisis akan dijadikan panduan untuk melaksanakan aktiviti pemulihan kepada pelajar yang lemah dalam sesuatu topik. Hal ini jelas menunjukkan bahawa, PKKP hanya untuk mengenal pasti topik yang pelajar sukar kuasai, bukan menentukan strategi pengajaran yang berkesan untuk pemulihan pelajar dalam topik tersebut.





Namun, telah menjadi amalan biasa dalam sistem pendidikan berkaitan dengan cara pengetahuan diajar. Pelajar sering menjangkakan bahawa peranan mereka dalam proses transmisi pengetahuan adalah duduk dengan pasif dalam kelas dan menunggu guru menyampaikan pengetahuan kepada mereka. Sikap sebegitu menyebabkan pelajar tidak membuat persediaan sebelum datang ke kelas, mengelak dari melakukan penaakulan dan perbincangan; dan juga kegagalan dalam menyediakan suasana komunikasi dua hala. Akhirnya, ia menjadikan pelajar lebih kepada *assisted learner* berbanding *self-directed learner* yang menghalang mereka dari menggunakan kebolehan diri dalam berhadapan dengan cabaran hidup (Zahariah, Geetha, Arlinah & Erlane, 2009).

Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran perlu diubah daripada berpusatkan guru kepada berpusatkan pelajar. Terdapat banyak pendekatan pembelajaran yang boleh digunakan oleh tenaga pengajar dalam merealisasikan pendekatan tersebut. Bagaimanapun, kesesuaian dan keberkesanan pelbagai pendekatan pembelajaran terhadap pelbagai mata pelajaran telah menjadi satu isu kebelakangan ini. Setiap subjek adalah secara umumnya berbeza dan oleh yang demikian guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeza untuk menyampaikan pengetahuan kepada pelajar. Sebagai contoh, subjek ekonomi dilihat sebagai subjek yang berbeza dengan subjek-subjek lain kerana kandungannya banyak mengandungi unsur abstrak dan teori-teori yang bersifat ekstensif; iaitu teori yang bersifat boleh dikembangkan.

Prestasi kebanyakan pelajar yang kurang memberangsangkan dalam ekonomi menunjukkan sifat umum mata pelajaran ekonomi itu sendiri berbanding dengan mata



pelajaran aliran sastera lain. Penguasaan mata pelajaran Ekonomi Asas dalam kalangan pelajar Tingkatan Empat misalnya masih belum mencapai tahap yang memuaskan. Walaupun pelbagai usaha dijalankan melalui program Peningkatan Kurikulum dan Kemajuan Pendidikan (PKKP), namun pencapaian pelajar dalam Ekonomi Asas masih kurang memberangsangkan (Panitia Ekonomi SMK Sultan Ahmad Shah, 2010).

Pencapaian Ekonomi Asas di peringkat SPM tidak begitu memberangsangkan jika dibandingkan dengan mata pelajaran teras dan elektif yang lain. Rekod menunjukkan bahawa peratus lulus bagi mata pelajaran ini adalah lebih rendah dibandingkan dengan elektif dalam kelompok pilihan yang sama iaitu elektif Kemanusiaan Iktisas yang terdiri daripada Prinsip Akaun dan Perdagangan. Pada tahun 2011, pelajar yang lulus bagi subjek Ekonomi Asas ialah 75.80%, hampir sama dengan pencapaian dalam subjek Perdagangan (74.7%) dan jauh lebih rendah berbanding subjek Prinsip Akaun yang memperoleh peratus sebanyak 88.3 (LPM, 2012).

Sebelum itu, pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi Asas telah menunjukkan keadaan yang terus merosot dari tahun ke tahun dan tidak melepasi angka 70 peratus berbanding dengan subjek elektif yang lain dalam kelompok yang sama. Dari sudut kualiti, angka-angka menunjukkan bahawa, subjek Ekonomi Asas dan Perdagangan jauh ketinggalan berbanding Prinsip Akaun. Pelajar yang mendapat kepujian dalam peperiksaan SPM dalam tempoh 1997 hingga 2000 bagi mata pelajaran Ekonomi Asas berada sekitar 30% berbanding Prinsip Akaun yang mencecah hingga 50% (Ramlee & Marinah, 2004).



Laporan pencapaian Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) terkini bagi mata pelajaran Ekonomi Asas terus menunjukkan pencapaian yang tidak memuaskan (Jadual 1.1). Dari segi kuantiti, purata peratus gagal Ekonomi Asas menunjukkan angka tertinggi iaitu 31.6% berbanding Perdagangan (28.5%) dan Prinsip Perakaunan (19.4%). Manakala dari segi kualiti, purata GPMP mata pelajaran Ekonomi Asas menunjukkan kedudukan yang sedikit lebih baik (6.88) berbanding Perdagangan (7.35). Namun begitu, kualiti pencapaian tersebut dilihat jauh lebih teruk berbanding mata pelajaran Prinsip Perakaunan yang mencatat purata GPMP 5.19. Ringkasnya, Ekonomi Asas menunjukkan pencapaian yang tidak memuaskan sepanjang tahun 2004 hingga 2011 kerana nilai GPMP mata pelajaran tersebut tidak tersebar jauh dari nilai 7 (nilai terbaik adalah 1.00, manakala nilai terburuk adalah 9.00).

Jadual 1.1

Pencapaian bagi Mata Pelajaran Ekonomi Asas (EA), Perdagangan (PD) dan Prinsip Perakaunan (PA) Sijil Pelajaran Malaysia 2004-2011



Tahun	Bilangan calon (pelajar)			Peratus gagal (%)			Gred Purata Mata Pelajaran (GPMP)		
	EA	PD	PA	EA	PD	PA	EA	PD	PA
2004	99,414	130,601	85,491	33.7	31.0	20.7	7.04	7.75	5.34
2005	95,829	128,756	87,226	35.9	29.9	22.4	6.94	7.61	5.41
2006	85,672	121,117	82,839	38.1	30.5	21.3	7.10	7.40	5.27
2007	88,739	118,774	88,834	34.1	31.3	20.4	6.94	7.47	5.23
2008	90,502	113,113	87,355	31.1	27.7	20.9	7.06	7.35	5.38
2009	88,889	121,434	92,986	29.2	26.8	19.3	6.81	7.25	5.12
2010	86,740	125,125	92,082	26.7	25.6	18.4	6.68	6.91	5.15
2011	84,749	123,583	89,579	24.2	25.3	11.7	6.50	7.06	4.64
Purata	90,067	122,813	88,299	31.6	28.5	19.4	6.88	7.35	5.19

Sumber: Lembaga Peperiksaan, Kementerian Pelajaran Malaysia (2012).





Ilmu ekonomi adalah sangat penting dalam kehidupan, oleh itu para pelajar perlu diperlengkapkan diri dengan pengetahuan-pengetahuan asas ekonomi. Punca-punca kepada pencapaian rendah pelajar dalam subjek ekonomi telah dikenal pasti oleh ramai penyelidik. Hakikatnya, terdapat kajian yang mendapati bahawa para pelajar mempunyai kebolehan sepenuhnya untuk mamahami pelbagai konsep ekonomi walaupun mereka diajar dari peringkat rendah lagi (Hawthorne, Rodgers & Wheeler, 2003).

Pelajar hanya perlu memperlengkapkan diri dengan empat kemahiran kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis untuk memahami dengan baik mata pelajaran ekonomi (Mogab & Sellers, 2004). Bagaimanapun, Aspek yang paling penting dalam mempelajari ekonomi adalah pemahaman, bukannya ingatan (Sadono, 2003). Oleh itu, para guru perlu menyampaikan konsep ilmu ekonomi kepada pelajar dengan memberi penekanan kepada pemahaman dan bukan ingatan fakta semata-mata.



Dalam Huraian Sukatan Ekonomi Asas Tingkatan Empat, konsep-konsep asas ekonomi berada dalam Bab Satu iaitu Pengenalan kepada Ekonomi. Di bawah subtopik utama iaitu Pengertian Ekonomi, terdapat konsep terpenting dalam pendidikan ekonomi; iaitu Masalah Ekonomi yang merangkumi konsep Kekurangan, Pilihan dan Kos Lepas. Malah, ramai pakar ekonomi melihat bahawa konsep Kos Lepas merupakan konsep yang paling penting (*central concept*) dalam mempelajari ilmu ekonomi (Frank, 2005; Marks & Davis, 2006). Oleh yang demikian, para pelajar perlu diberi pemahaman yang cukup tentang konsep tersebut dengan menggunakan pelbagai kaedah pengajaran agar mereka mampu menguasai tajuk-tajuk yang berikutnya.





Dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran ekonomi, pemilihan sesuatu kaedah tidak terhad kepada satu kaedah pengajaran sahaja. Pelbagai strategi pembelajaran telah dikenal pasti dan dilaksanakan sepanjang masa. Bagaimanapun, berbekalkan kemudahan sedia ada di dalam bilik darjah, aplikasi teknologi misalnya, adalah hampir mustahil untuk dilaksanakan bagi mata pelajaran Ekonomi Asas. Tambahan pula, pembelajaran ekonomi berasaskan teknologi bukan hanya berorientasikan pelajar sahaja, malah boleh melibatkan penggunaan masa yang panjang untuk menamatkan satu-satu sesi pembelajaran (Wentland, 2004).

Antara strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemudahan sedia ada di kebanyakan sekolah-sekolah awam untuk mata pelajaran Ekonomi Asas ialah kaedah eksperimen bilik darjah. Ia sangat berkesan kerana pelajar terlibat secara langsung dalam persekitaran ekonomi yang mereka sedang pelajari. Malah, terdapat beberapa penyelidik telah membangunkan teori dan kaedah penilaian mereka sendiri tentang kaedah eksperimental yang mana telah terbukti keberkesanannya dalam pendidikan ekonomi (Brozik & Zapalska, 1999). Kini, kebanyakan topik berkaitan dengan persekitaran dan sumber ekonomi seperti Teori Agihan selalu diajar secara eksperimen dengan menggunakan permainan bilik darjah (Lombardini, 2006). Selain itu, kompleksiti permainan bilik darjah juga dikatakan boleh meningkatkan kemahiran membuat keputusan dan penyelesaian masalah dalam kalangan pelajar (Bridge-Mendenhall, 1994).





Selain itu, subjek ekonomi juga mendapat sambutan dingin dari kalangan pelajar. Hasil tinjauan awal penulis dalam kalangan pelajar Tingkatan Enam Atas yang mengambil mata pelajaran ekonomi Sekolah Menengah Kebangsaan Sultan Ahmad Shah, Cameron Highlands mendapati bahawa, jika mereka diberi pilihan antara mata pelajaran Ekonomi dengan Pengajian Perniagaan, hampir tiga per empat ($3/4$) daripada mereka cenderung untuk memilih Pengajian Perniagaan.

Tinjauan awal juga dibuat terhadap pelajar tingkatan empat di sekolah yang sama di mana mereka memilih Ekonomi Asas kerana mereka tidak ada pilihan lain yang sesuai dengan keupayaan mereka. Malah, di peringkat kebangsaan, bilangan pelajar yang mengambil mata pelajaran Ekonomi Asas menunjukkan penurunan yang sangat besar (14.75%) berbanding dengan mata pelajaran Perdagangan (5.37%) dan Prinsip Perakaunan (4.78%) bagi tahun 2011 berbanding 2004 (LPM, 2012).

Roslilee *et al.*, (2009) melaporkan bahawa, sikap pelajar terhadap mata pelajaran ekonomi dapat mempengaruhi pencapaian mereka dalam subjek tersebut. Antara aspek sikap yang mereka tinjau adalah keseronokan dalam mempelajari ekonomi yang mana mereka mendapati pelajar-pelajar cenderung untuk bersetuju bahawa, selain sukar, mempelajari ekonomi juga tidak menyeronokkan. Oleh itu, strategi perlu dikenal pasti dalam usaha menjadikan pengajaran dan pembelajaran ekonomi dalam bilik darjah lebih menarik dan menyeronokkan.





Oleh yang demikian, minat pelajar kepada mata pelajaran Ekonomi Asas perlu dibentuk dari dalam; iaitu dengan menjadikan pengajaran mata pelajaran tersebut lebih mudah dan menyeronokkan. Terdapat kajian yang menunjukkan bahawa terdapat pelbagai faktor yang menyebabkan berlakunya penurunan pelajar yang menjadikan ekonomi sebagai mata pelajaran pengkhususan mereka. Antaranya adalah tarikan daripada subjek itu sendiri, peluang kerjaya, dan kaedah pengajaran yang digunakan (Calkins & Welki, 2006). Terdapat juga pelajar-pelajar yang tidak gemar dengan cara subjek ekonomi diajarkan kepada mereka (Lombardini, 2006).

Kaedah permainan dalam bilik darjah (KPBD) merupakan antara jenis kaedah eksperimen yang sangat popular dalam merangsang motivasi dan minat pelajar (Holt & McDaniel, 1996). Namun, populariti eksperimen bilik darjah tidak selari dengan sambutan terhadap penggunaannya dalam bilik darjah kerana kebanyakan guru ekonomi masih bergantung kepada kaedah tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran (Durham, McKinnon & Schulman, 2007). Lanjutan daripada itu, kajian ini akan menguji sejauh mana KPBD mampu menyumbang kepada pencapaian pelajar Tingkatan Empat dalam mata pelajaran Ekonomi Asas dalam topik Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan.

Selain itu, berdasarkan literatur yang ditinjau, kajian mengenai keberkesanan kaedah eksperimen dengan menggunakan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran ekonomi, terutamanya di peringkat Tingkatan Empat di mana pengetahuan ekonomi diperkenalkan secara khusus tidak banyak dilaksanakan. Dengan kemudahan





sedia ada di kebanyakan sekolah awam, kaedah ini dilihat sangat sesuai kerana ia tidak memerlukan peralatan berkos tinggi dan boleh dilaksanakan di dalam bilik darjah tanpa melibatkan pegerakan pelajar ke mana-mana bilik khas yang lain. Ringkasnya, kajian ini dilaksanakan bukan sahaja atas tuntutan keperluan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, malah turut mengambil kira keadaan kemudahan dan persekitaran fizikal sekolah agar dapatan kajian ini sesuai dengan realiti kebanyakan sekolah-sekolah awam di Malaysia.

1.4 Tujuan Kajian

Tujuan utama kajian ini adalah untuk menilai keberkesanan penggunaan Kaedah Permainan Dalam Bilik Darjah (KPDB) terhadap pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi Asas. Dalam usaha menilai penguasaan pelajar terhadap konsep Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran serta Keanjalan, keberkesanan penggunaan KPBD dinilai dengan membandingkan skor ujian pos yang diperoleh oleh para pelajar kumpulan rawatan dengan kumpulan kawalan. Selain itu, memandangkan sambutan pelajar terhadap subjek ekonomi tidak begitu menggalakkan, kesan penggunaan kaedah permainan ini terhadap pengalaman pembelajaran pelajar dalam subjek ekonomi juga dikenal pasti.





1.5 Objektif Kajian

Secara lebih khusus, tujuan kajian dipecahkan kepada objektif-objektif seperti berikut:

1. Menentukan tahap pengalaman pembelajaran pelajar terhadap faktor-faktor pengalaman pembelajaran ekonomi.
2. Menentukan perbezaan pencapaian dalam ujian pra dan ujian pasca pelajar ekonomi yang menggunakan KPBD dan yang menggunakan Kaedah Konvensional (KK).
3. Menentukan perbezaan pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi, kesukaran subjek, keperluan kognitif pengetahuan dan kemahiran, serta unsur afektif iaitu keseronokkan pelajar ekonomi yang menggunakan KPBD dan yang menggunakan KK bagi topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan.
4. Mengenal pasti kesan KPBD dan KK terhadap pencapaian pelajar ekonomi dalam topik Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan.
5. Mengenal pasti kesan KPBD dan KK terhadap pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi, kesukaran subjek, keperluan kognitif pengetahuan dan kemahiran, serta unsur afektif iaitu keseronokkan.





1.6 Soalan Kajian

1. Adakah tahap pengalaman pembelajaran pelajar terhadap faktor-faktor pengalaman pembelajaran ekonomi?
2. Adakah terdapat perbezaan pencapaian dalam ujian pra dan ujian pos topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjatan dalam kumpulan dan antara kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK?
3. Adakah terdapat perbezaan pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi, pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK bagi topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjatan?
4. Adakah terdapat perbezaan pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu kesukaran subjek ekonomi, pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK bagi topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjatan?
5. Adakah terdapat perbezaan pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu keperluan kognitif, pengetahuan dan kemahiran pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK bagi topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjatan?
6. Adakah terdapat perbezaan pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu unsur afektif atau keseronokan dalam mempelajari ekonomi pelajar kumpulan rawatan





yang menggunakan KPBD dan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK bagi topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan?

1.7 Hipotesis Kajian

Hipotesis nul khusus kajian ini adalah seperti berikut:

H_{01} : Tidak terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan dalam ujian pra dan ujian pos topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan bagi pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan Kaedah Konvensional (KK).

H_{02} : Tidak terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan dalam ujian pra dan ujian pos topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan bagi pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan Kaedah Permainan Dalam Bilik Darjah (KPBD).

H_{03} : Tidak terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan dalam topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan antara pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dengan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK.

H_{04} : Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi antara pelajar kumpulan kawalan sebelum dan selepas KK dilaksanakan.





yang menggunakan KPBD dan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK bagi topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan?

1.7 Hipotesis Kajian

Hipotesis nul khusus kajian ini adalah seperti berikut:

H_{01} : Tidak terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan dalam ujian pra dan ujian pos topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan bagi pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan Kaedah Konvensional (KK).

H_{02} : Tidak terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan dalam ujian pra dan ujian pos topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan bagi pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan Kaedah Permainan Dalam Bilik Darjah (KPBD).

H_{03} : Tidak terdapat perbezaan pencapaian yang signifikan dalam topik Permintaan, Penawaran, Kesimbangan Pasaran dan Keanjalan antara pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dengan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK.

H_{04} : Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi antara pelajar kumpulan kawalan sebelum dan selepas KK dilaksanakan.





H₀₅: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi antara pelajar kumpulan rawatan sebelum dan selepas KPBD dilaksanakan.

H₀₆: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam pengalaman pelajar terhadap ekonomi iaitu nilai kegunaan ilmu ekonomi antara pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dengan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK.

H₀₇: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu kesukaran subjek ekonomi antara pelajar kumpulan kawalan sebelum dan selepas KK dilaksanakan.

H₀₈: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu kesukaran subjek ekonomi antara pelajar kumpulan rawatan sebelum dan selepas KPBD dilaksanakan.

H₀₉: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu kesukaran subjek ekonomi antara pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dengan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK.

H₀₁₀: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu keperluan kognitif, pengetahuan dan kemahiran antara pelajar kumpulan kawalan sebelum dan selepas KK dilaksanakan.

H₀₁₁: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu Keperluan kognitif, pengetahuan dan kemahiran antara pelajar kumpulan rawatan sebelum dan selepas KPBD dilaksanakan.

H₀₁₂: Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu keperluan kognitif, pengetahuan dan kemahiran antara pelajar kumpulan





rawatan yang menggunakan KPBD dengan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK.

H_{013} : Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu unsur afektif atau keseronokan dalam mempelajari ekonomi antara pelajar kumpulan kawalan sebelum dan selepas KK dilaksanakan.

H_{014} : Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu unsur afektif atau keseronokan dalam mempelajari ekonomi antara pelajar kumpulan rawatan sebelum dan selepas KPBD dilaksanakan.

H_{015} : Tidak terdapat perbezaan pengalaman pelajar yang signifikan terhadap ekonomi iaitu unsur afektif atau keseronokan dalam mempelajari ekonomi antara pelajar kumpulan rawatan yang menggunakan KPBD dengan pelajar kumpulan kawalan yang menggunakan KK.



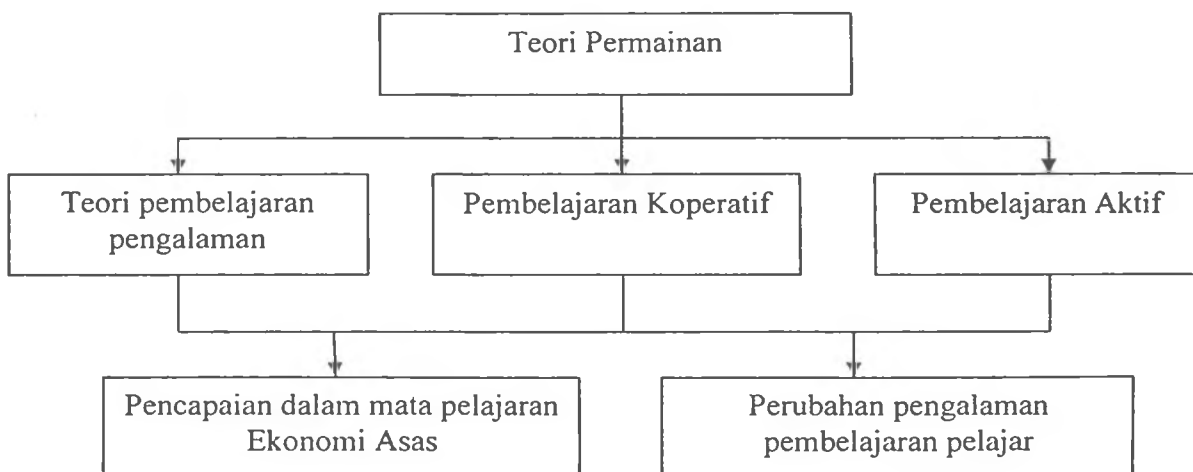
Terdapat 15 hipotesis nul khusus yang akan diuji dalam kajian ini. Hipotesis H_{01} hingga H_{03} menjawab soalan kajian kedua, iaitu berkaitan dengan pencapaian pelajar kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Manakala, hipotesis H_{04} hingga H_{015} pula berkaitan dengan perubahan pengalaman pelajar yang dipecahkan mengikut empat faktor pengalaman. Misalnya bagi faktor nilai kegunaan ilmu ekonomi yang disoal dalam soalan kajian ketiga diuji oleh hipotesis H_{04} hingga H_{06} dan H_{07} hingga H_{09} yang berkaitan dengan kesukaran subjek ekonomi pula menjawab soalan kajian keempat. H_{010} hingga H_{012} yang berkaitan dengan faktor keperluan kognitif, pengetahuan dan kemahiran menjawab soalan kajian kelima dan soalan kajian keenam yang berkaitan dengan unsur



afektif atau keseronokan dalam mempelajari ekonomi pula dijawab oleh hipotesis H_{013} hingga H_{015} .

1.8 Kerangka Teori Kajian

Kajian ini adalah berlandaskan teori permainan yang berbentuk kuantitatif dengan tujuan untuk menentukan hubungan penggunaan kaedah permainan dalam pembelajaran dan pengajaran dengan pengalaman pembelajaran dan pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi Asas. Teori permainan didapati menepati beberapa prinsip-prinsip yang terdapat dalam teori dan kaedah pembelajaran lain seperti Teori Pembelajaran Pengalaman, Pendekatan Pembelajaran Koperatif dan Pembelajaran Aktif.



Rajah 1.2

Kerangka Teori Kajian



Berdasarkan Rajah 1.2, teori permainan memperlihatkan sifat eksklusif dalam menerap pendekatan dan teori pembelajaran lain ke dalam kaedah pembelajaran yang berasaskan teori permainan. Umumnya, teori ini merupakan kajian formal tentang konflik dan kerjasama. Teori ini diguna pakai apabila setiap pelajar yang terlibat tidak boleh membuat keputusan bersendirian dan ia melibatkan aktiviti menformulasi, menstruktur, menganalisis dan memahami satu senario yang strategik (Turocy & Stengel, 2001).

Teori Pembelajaran Pengalaman pula melihat pembelajaran berlaku melalui refleksi terhadap sesuatu yang dilakukan. Ia berkaitan dengan pendidikan pengalaman, pembelajaran tindakan, pengembaraan, pembelajaran bebas pilihan, pembelajaran koperatif dan pembelajaran khidmat (Itin, 1999). Pelajar memperoleh pengetahuan secara berterusan melalui kedua-dua pengalaman individu dan persekitaran (Kolb, 1984). Hubungan terus teori permainan dengan teori pembelajaran pengalaman pernah diuji oleh Bergstrom (2009) dengan mengenal pasti kesan eksperimen sebagai kaedah utama dalam mengajar Prinsip Ekonomi kepada pelajarannya. Beliau membuat kesimpulan bahawa, melalui kaedah eksperimen pelajar dapat merasai sendiri pengalaman dan aktiviti pertukaran dan menggunakan teori ekonomi untuk menganalisis pasaran.

Teori permainan dilihat disokong oleh prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran koperatif. Pendekatan pembelajaran koperatif merupakan strategi pembelajaran yang memberi fokus kepada kumpulan untuk membenarkan ahli-ahlinya bekerjasama dalam memaksimumkan matlamat dan kebolehan pembelajaran. Pendekatan ini memastikan penglibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran berbanding hanya menerima



pembelajaran secara pasif (Johnson, Johnson & Smith, 1998). Tambahan pula, Selain dapat meningkatkan prestasi pelajar, ia juga mesti dapat menggalakkan keyakinan diri, meningkatkan kemahiran komunikasi interpersonal dan sikap terhadap sekolah dan rakan-rakan (Slavin, 1991).

Selain itu, kaedah permainan menuntut pelajar melibatkan diri secara aktif sama ada dari segi fizikal atau mental dalam aktiviti pembelajaran. Cameron (1999) mencadangkan beberapa strategi bilik darjah untuk memastikan pembelajaran aktif dan pembelajaran korporatif berlaku di dalam kelas untuk subjek ekonomi. Antaranya adalah kuiz, kotak soalan, perbincangan terkawal, main peranan dan tugas berkumpulan. Pembelajaran aktif memerlukan pelajar bukan sekadar mencapai tahap memperoleh maklumat sahaja seperti menerima kuliah dan teks. Bukan juga sahaja melaksanakan tugas-tugas yang memerlukan pemikiran aras tinggi seperti analisis, sintesis dan penilaian (Nguyen & Trimarchi, 2010).

Matlamat utama pembelajaran aktif adalah untuk membolehkan pelajar mengubah maklumat mentah yang diperolehi daripada bahan pengajaran ke dalam bentuk yang mempunyai kesinambungan. Ia dikenali sebagai perolehan pengetahuan yang boleh digunakan dalam situasi berlainan atau situasi baharu seperti mata pelajaran-mata pelajaran lain dan pengalaman diluar bilik darjah. Hal ini selari dengan usaha yang telah dilakukan Gummerum, Hanoch dan Keller (2008) dalam membina hubungan teori permainan dalam ekonomi dengan psikologi pembangunan untuk mewujudkan satu pemahaman yang lebih baik dan perspektif multidisiplin dalam pembangunan sosial.



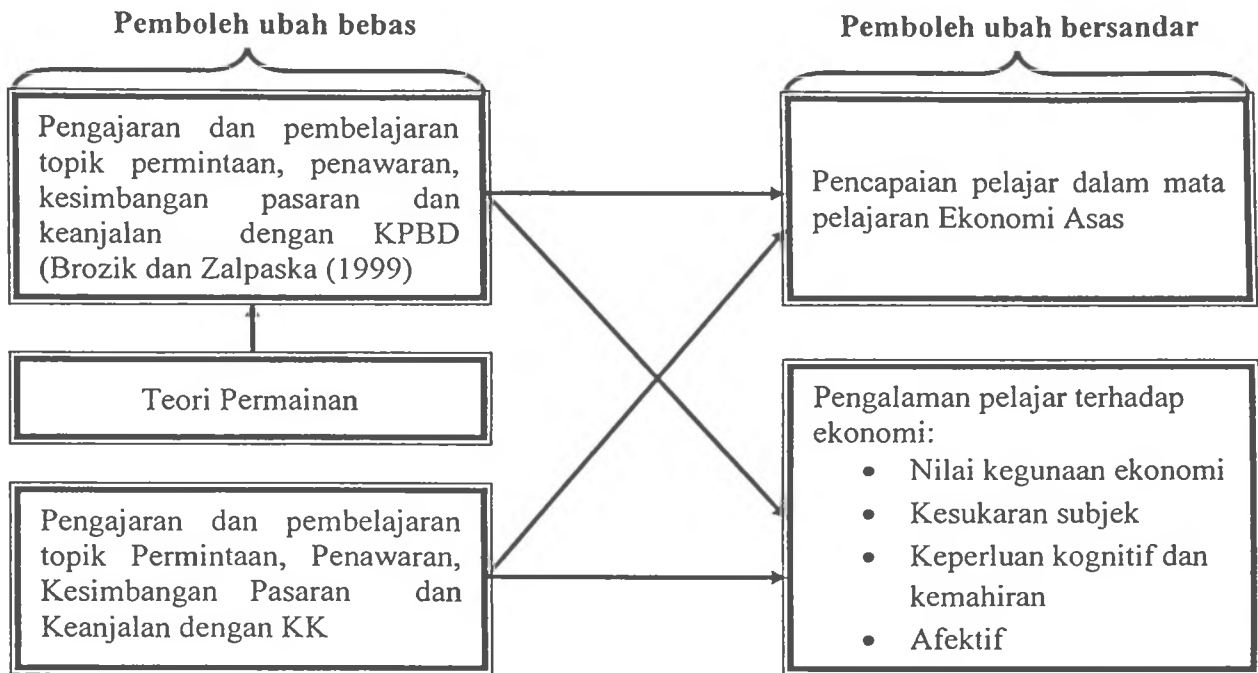
Malah, teori permainan telah menjadi teori merentas disiplin sejak tahun 1950-an lagi (Turocy & Stengel, 2001).

1.9 Kerangka Konseptual Kajian

Kajian ini berbentuk kuantitatif dengan tujuan untuk menentukan hubungan penggunaan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran dengan pengalaman dan pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi Asas di bawah tajuk Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan. Keberkesanan penggunaan kaedah permainan bilik darjah dinilai berdasarkan dua pemboleh ubah bersandar dalam kajian ini; iaitu pencapaian dan pengalaman pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi Asas

(Rajah 1.3).





Rajah 1.3

Berdasarkan Rajah 1.3, teori permainan merupakan asas kepada kajian ini. Kaedah permainan dalam pendidikan ekonomi yang dibangunkan oleh Brozik dan Zalpaska (1999) digunakan untuk mengenal pasti keberkesanan kaedah permainan dalam meningkatkan pencapaian dan pengalaman pelajar terhadap pembelajaran ekonomi. Kedua-dua pemboleh ubah bebas iaitu kaedah pengajaran iaitu pembelajaran melalui KPBD dan KK digunakan masing-masing kepada pelajar kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Kesan kedua-dua kaedah tersebut terhadap Ekonomi Asas dikenal pasti masing-masing melalui skor ujian pos dan ujian pra serta skor soal selidik pos dan soal selidik pra. Cara ini membolehkan pengkaji mengenal pasti keberkesanan kaedah



pengajaran yang digunakan terhadap pencapaian dan pengalaman pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi Asas.

Kajian lalu telah mengenal pasti empat faktor pengalaman terhadap subjek ekonomi (Roslilee, Azniza & Zulkifli, 2009). Ia Merupakan tanggapan pelajar terhadap (a) kegunaan pengetahuan ekonomi dalam kehidupan mereka, (b) tahap kesukaran mata pelajaran ekonomi, (c) tahap kemahiran dan keperluan kognitif yang pelajar perlu miliki untuk mempelajari ekonomi dan (d) tahap keseronokan atau faktor afektif dalam mempelajari ekonomi. Aspek pencapaian pula diukur dengan menggunakan data daripada ujian pra dan ujian pos.

Dalam kajian ini, unsur-unsur pengalaman tersebut diguna pakai dalam membandingkan pengalaman dua kumpulan pelajar yang menerima pembelajaran secara KPBD (kumpulan rawatan) dan kumpulan pelajar yang menggunakan KK (kumpulan kawalan) terhadap Ekonomi Asas. Perbandingan tersebut dikenal pasti dengan menggunakan borang soal selidik. Selain itu, keberkesanan kaedah permainan terhadap pencapaian pelajar pula diukur dengan membandingkan skor soalan ujian antara dua kumpulan tersebut.





1.10 Kepentingan Kajian

Motivasi dalam proses pengajaran adalah sangat penting. Tidak semua pelajar lemah dalam pencapaian kerana kelemahan kognitif mereka, tetapi kerana kurangnya motivasi dan minat mereka kepada satu-satu mata pelajaran. Menurut Jensen dan Owen (2001) terdapat empat penentu yang mempengaruhi keputusan pelajar untuk meneruskan pengajian mereka dalam bidang ekonomi. Empat penentu tersebut ialah tahap keyakinan pelajar terhadap bidang ekonomi, persepsi mereka bahawa bidang ekonomi itu relevan, jangkaan pelajar bahawa gred relatif subjek ekonomi adalah lebih baik berbanding dengan subjek lain dan kecenderungan pelajar untuk menjadikan ekonomi sebagai bidang pengkhususan mereka. Manakala, faktor yang mempengaruhi empat penentu tersebut adalah peluang kerjaya, kebolehan matematik, prestasi keseluruhan kelas-kelas ekonomi, teknik pengajaran yang digunakan dan juga persekitaran bilik darjah.

Oleh itu, penggunaan teknik permainan oleh guru dalam bilik darjah perlu diuji keberkesananannya terutama bagi pelajar yang baru sahaja melangkah masuk ke peringkat menengah atas. Apabila pelajar lepasan Penilaian Menengah Rendah (PMR) mula memasuki peringkat menengah atas, mereka akan diperkenalkan dengan subjek elektif yang bakal menentukan arah tuju bidang pengkhususan mereka selepas tamat persekolahan.

Mata pelajaran Ekonomi Asas merupakan antara mata pelajaran elektif di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) dan pengenalan konsep-konsep asas ekonomi





bermula di Tingkatan Empat. Konsep-konsep asas ekonomi seperti Masalah Ekonomi, Permintaan dan Penawaran merupakan konsep terpenting untuk terus mendalami ilmu ekonomi. Menurut Holt dan McDaniel (1996), konsep Permintaan dan Penawaran merupakan konsep asas dalam kursus-kursus ekonomi awalan; oleh kerana itu, salah satu peluang terbaik untuk menggunakan teknik eksperimen adalah pada awal peringkat pengenalan kepada ekonomi sebelum konsep-konsep tersebut diperkenalkan secara formal. Misalnya, dengan memberi peluang kepada pelajar untuk menyertai eksperimen pasaran, pelajar boleh meninjau dengan cara mereka sendiri untuk melihat bagaimana harga dan kuantiti berubah mengikut keadaan permintaan dan penawaran.

Oleh yang demikian, melalui kajian ini diharap dapat menilai keberkesanan teknik permainan dalam meningkatkan pencapaian pelajar terutamanya terhadap tajuk Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan. Selain itu, usaha mengenal pasti perubahan pengalaman pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi Asas melalui kajian ini juga boleh menjadi pencetus kepada usaha menarik minat pelajar untuk menjadikan mata pelajaran tersebut sebagai sebahagian daripada mata pelajaran elektif mereka. Oleh kerana ilmu ekonomi sangat penting dalam kehidupan, maka terdapat keperluan untuk melanjutkan kajian ini supaya kaedah pengajaran berkesan dalam melahirkan pelajar yang celik ekonomi dapat dikenal pasti.

Umumnya, kajian ini dijalankan dengan harapan dapat melahirkan generasi yang celik ekonomi dengan berkeupayaan tinggi dalam membuat keputusan untuk diri sendiri, masyarakat, agama dan negara. Pemahaman dalam ilmu ekonomi bermula daripada





penguasaan pelajar terhadap konsep-konsep asas ekonomi itu sendiri. Pada masa yang sama, konsep-konsep asas tersebut sebahagiannya terdapat dalam Bab 1 silibus Ekonomi Asas Tingkatan Empat dengan tajuk Pengenalan Kepada Ekonomi. Oleh itu, kajian ini diharap akan memberi sumbangan kepada pelbagai pihak.

Kajian ini boleh membantu penyelidik dalam mendalami dan mengenal pasti jawapan kepada soalan-soalan kajian yang dikemukakan. Selain itu, kajian ini juga diharap dapat memberi pengalaman yang bermakna kepada penyelidik dalam menyiapkan penulisan ilmiah. Sebagai seorang pendidik, penyelidik melihat kajian ini mempunyai peranan penting dalam memberi kesedaran bahawa pendekatan pembelajaran perlu dipelbagaikan supaya pencapaian pelajar dapat dipertingkatkan. Oleh kerana sasaran pelajar dalam kajian ini adalah pelajar Tingkatan Empat, maka hasil kajian ini diharap juga dapat memberi sumbangan sebagai persiapan untuk menghadapi peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM).

Kajian dalam pendidikan ekonomi ini juga diharapkan dapat memberi sumbangan kepada para guru yang mengkhusus dalam pengajaran mata pelajaran ekonomi. Konsep-konsep yang abstrak boleh disampaikan dengan lebih berkesan jika para pendidik dapat mempelbagaikan pendekatan dalam menyampaikan pengetahuan ekonomi kepada pelajar. Oleh itu, kajian ini boleh dijadikan sumber inspirasi kepada guru-guru ekonomi untuk menggunakan pendekatan permainan bilik darjah dalam pengajaran dan pembelajaran mereka.





Guru-guru ekonomi juga boleh menggunakan hasil kajian ini sebagai panduan untuk melaksanakan permainan dalam bilik darjah mengikut kesesuaian pelajar. Usaha ini diharapkan dapat memadamkan tanggapan bahawa mata pelajaran Ekonomi Asas adalah satu mata pelajaran yang sukar dipelajari dan juga membosankan. Oleh itu, adalah menjadi harapan penulis, sekiranya kaedah ini berkesan, ia akan dapat memupuk minat dalam kalangan pelajar untuk menjadikan mata pelajaran Ekonomi Asas sebagai mata pelajaran pilihan dan seterusnya menjadikan ekonomi sebagai bidang pengkhususan mereka apabila berada di peringkat universiti.

Sebagai guru ekonomi yang kreatif, tugas guru bukan sekadar menyampaikan ilmu pengetahuan ekonomi sahaja, tetapi haruslah berupaya memberi lebih daripada itu. Ini dapat dilakukan sekiranya guru-guru menggunakan teknik-teknik yang bersesuaian seperti penggunaan aktiviti permainan dalam pengajaran dan pembelajaran ekonomi. Oleh itu, pelajar akan dapat memperoleh kemahiran untuk menyelesaikan sebarang masalah pembelajaran berasaskan kefahaman mereka terhadap topik, bukan sekadar berasaskan ingatan mereka terhadap teori-teori yang dipelajari.

Akhir sekali, kajian ini juga diharap dapat memberi idea kepada guru-guru dan pihak sekolah dalam mengolah program untuk menarik lebih ramai pelajar lepasan Tingkatan Tiga untuk memilih mata pelajaran Ekonomi Asas sebagai salah satu mata pelajaran elektif mereka. Unsur minat adalah sangat penting dalam mengenali satu-satu subjek. Segala usaha yang diambil untuk menangani masalah pendidikan penting untuk kebaikan bersama serta dapat menyampaikan pengajaran secara lebih berkesan.





Selain itu, hasil kajian ini boleh digunakan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum untuk mencadangkan aktiviti yang lebih pelbagai dalam pengajaran dan pembelajaran Ekonomi Asas terutamanya dalam topik Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan. Oleh kerana topik ini merupakan asas penting dalam ilmu ekonomi, maka kaedah pembelajarannya perlulah dapat membolehkan pelajar memahami dengan lebih berkesan topik-topik tersebut. Pada masa yang sama, Pusat perkembangan Kurikulum juga boleh merangka kursus-kursus yang bersesuaian sebagai langkah untuk melahirkan guru-guru yang lebih kreatif dalam merancang pengajaran dan pembelajaran.

Hasil kajian ini juga boleh digunakan oleh Pusat Sumber Sekolah bagi rujukan pelajar-pelajar dan guru-guru di sekolah apabila sampai sesi pengajaran dan pembelajaran topik Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan. Bahan-bahan yang digunakan dalam kajian ini boleh digunakan sebagai bahan bantu mengajar dalam topik tersebut bagi menarik minat pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi Asas.

1.11 Batasan Kajian

Kajian ini dihadkan kepada pembelajaran Ekonomi Asas yang melibatkan topik Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan sahaja. Begitu juga dengan saiz sampel kajian ini yang terbatas kepada pelajar Tingkatan Empat Sekolah Menengah Kebangsaan yang berstatus sekolah luar bandar dan terdiri daripada 69 pelajar



sahaja. Oleh itu, dapatan kajian tidak dapat digeneralisasikan kepada keseluruhan pelajar yang mengambil mata pelajaran Ekonomi Asas. Bagaimanapun, kajian ini melibatkan keseluruhan pelajar Ekonomi Asas Tingkatan Empat di sekolah tersebut.

Batasan kajian yang kedua adalah dari segi had masa yang digunakan dalam melaksanakan kajian ini. Kajian mengenai sikap terutamanya, memerlukan masa yang panjang supaya perubahan sikap boleh dikenal pasti. Namun kajian ini dilaksanakan dalam tempoh lima minggu sahaja dengan pertemuan 120 minit seminggu. Tempoh adalah singkat terutamanya bagi kajian yang cuba mengenal pasti perubahan sikap. Walau bagaimanapun, kajian ini mengambil pendirian Pickens (2005) yang menyatakan bahawa tanggapan atau persepsi dan sikap adalah dua perkara yang amat berkaitan antara satu sama lain dan ia dibentuk daripada pelbagai bentuk pengalaman yang pelajar lalui.

Selain itu, tempoh kajian sikap terhadap ekonomi selama dua belas minggu oleh Van Wyk (2011) terhadap 128 pelajar universiti juga masih menjadi limitasi dalam kajian beliau. Namun begitu, amat sukar bagi pengkaji untuk mendapatkan bilangan sampel yang ramai kerana subjek Ekonomi Asas adalah subjek elektif. Bilangan pelajar yang mengambil subjek ini adalah terhad. Malah, terdapat juga sekolah yang tidak menawarkan subjek ini. Berasaskan kepada pendirian bahawa eksperimen adalah terbaik jika dilaksanakan terhadap pelajar dari sekolah yang sama, maka limitasi ini tidak mewajarkan kajian ini dibatalkan.

1.12 Definisi Operasional

1.12.1 Kaedah Konvensional

Pengkaji-pengkaji yang telah mengkaji tentang peranan kaedah konvensional menunjukkan konsistensi dalam definisi mereka. Dalam satu kajian yang lebih awal, idea 'pelajar pasif' diperkenalkan (Hake, 1998). Beberapa tahun kemudian, Sungur dan Tekkaya (2006) mentakrifkan kaedah konvensional kepada istilah yang lebih mudah, iaitu 'kaedah kuliah dan penyoalan'. Mereka telah menerangkan tentang amalan kaedah pengajaran ini di sekolah-sekolah Amerika Syarikat.

Menurut Sungur dan Tekkaya (2006), pelajar diajar oleh guru untuk mengkaji buku teks. Guru hanya menyediakan maklumat kepada pelajar termasuk konsep, fakta, terma atau istilah dan diagram. Masa kelas disusun berasaskan kuliah dan melibatkan aktiviti mencatat nota yang selalunya melalui papan tulis. Dalam gaya instruksional ini, para pelajar dijangka akan menjawab soalan-soalan yang disediakan oleh guru. Oleh yang demikian, kajian ini mengoperasikan kaedah konvensional sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menjadikan buku teks sebagai sumber rujukan utama dalam mempelajari topik Permintaan, Penawaran, Keseimbangan Pasaran dan Keanjalan.

1.12.2 Permainan

Heinich, Molenda, Russel dan Smaldino (2002) mendefinisikan permainan sebagai satu aktiviti di mana pemain akur kepada peraturan-peraturan tertentu yang berbeza dari pada realiti untuk mencapai matlamat yang mencabar. Moyles (1994) pula menyatakan bahawa permainan ialah satu cara bagaimana manusia meneroka dan belajar pelbagai pengalaman dalam situasi-situasi yang berbeza. Menurut Mohd. Arif (1996), permainan adalah satu aktiviti pertandingan yang berbentuk fizikal atau mental dan dijalankan dengan menggunakan peraturan, undang-undang serta objektif yang telah ditentukan dan diakhiri dengan kemuncak iaitu kemenangan atau sebaliknya.

Berlandaskan takrifan daripada pengkaji-pengkaji di atas, didapati bahawa kaedah permainan yang digunakan dalam kajian ini menepati dengan takrifan pengkaji-pengkaji terdahulu. Kaedah permainan dalam kajian ini merupakan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berlaku dalam kumpulan eksperimen. Pelajar diberi beberapa jenis barang untuk dibeli dan untuk dijual secara sistem barter dengan kumpulan-kumpulan lain dan diberi ganjaran bernombor. Di samping itu, kaedah permainan ini juga melibatkan konsep keanjalan di mana permainannya dipandu oleh rangkaian arahan yang diberikan kepada setiap pelajar.

1.12.3 Kumpulan Kawalan

Kumpulan pelajar yang menerima pembelajaran dengan kaedah konvensional dalam keadaan biasa seperti amalan pengajaran dan pembelajaran harian.

1.12.4 Kumpulan eksperimen

Kumpulan pelajar yang menerima pembelajaran dengan kaedah permainan yang dirangka dan dirancang dengan bahan dan masa yang telah ditetapkan.

1.12.5 Pengalaman

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti kesan kaedah permainan terhadap perubahan pengalaman pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi Asas. Namun literatur mengenai pengalaman dalam kajian ini banyak berkait dengan kajian mengenai sikap dan persepsi pelajar terhadap satu-satu mata pelajaran. Hal ini kerana, konsep persepsi dan sikap mempunyai kaitan dengan pengalaman atau pendapat seseorang.

Secara umum sikap diertikan sebagai cara seseorang itu melihat atau memandang sesuatu terutamanya dalam bentuk nilai atau sebuah pemikiran atau perasaan yang berkait dengan sesuatu perkara atau kedudukan (The Oxford English Reference Dictionary,

1996). Kamus Dewan (2005) pula mentakrifkan sikap sebagai perbuatan atau pandangan yang berasaskan kepada suatu pendapat atau fikiran. Pickens (2005) mentakrifkan sikap sebagai tetapan minda (*mindset*) atau kecenderungan untuk bertindak dengan cara tertentu akibat daripada pengaruh pengalaman dan sifat atau pembawaan seseorang.

Dalam kajian ini, huraian tentang sikap terhadap ekonomi adalah berdasarkan item soal selidik Roslilee *et al.*, (2009) yang terdiri daripada empat dimensi sikap. Pertama adalah nilai, yakni persepsi pelajar terhadap kegunaan ekonomi; kedua kesukaran yang bermaksud persepsi pelajar terhadap kesukaran berkaitan subjek ekonomi; ketiga kemahiran kognitif, iaitu persepsi pelajar berkaitan kemahiran asas yang diperlukan untuk cemerlang dalam ekonomi seperti matematik dan bahasa; dan yang keempat adalah afektif, iaitu persepsi pelajar terhadap keseronokan dalam mempelajari ekonomi.

Namun begitu, kajian ini melibatkan tempoh masa yang tidak sesuai untuk menguji perubahan sikap. Menurut Pickens (2005), transformasi sikap seseorang melibatkan proses penentuan masalah yang jelas, mengambil masa yang panjang dan usaha yang berganda kerana ia melibatkan urusan dengan komponen-komponen emosi dan kognitif. Oleh itu, kajian ini menggunakan istilah pengalaman atau pendapat dalam menghuraikan perubahan tanggapan pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi Asas.

Muhamad Obey (1998) menyatakan persepsi merupakan satu penilaian seseorang terhadap orang lain, benda sekeliling dan satu-satu kejadian. Zulkeflee (2002)

berpendapat bahawa manusia cenderung mempersepsi sesuatu mengikut kesesuaian berdasarkan apa yang dilihat, didengar atau dibaca. Menurut beliau, dengan memahami bagaimana dan apakah faktor yang mempengaruhi persepsi boleh membantu kita memahami tingkah laku diri kita sendiri dan juga orang lain. Ringkasnya, walaupun terdapat perbezaan antara sikap dan persepsi, kedua-dua konsep ini mempunyai perkaitan yang rapat antara satu sama lain (Pickens, 2005).

Selain itu, penglibatan pengalaman dalam mempengaruhi persepsi pelajar terhadap sesuatu sememangnya tidak dapat dinafikan. Proses persepsi dipengaruhi oleh keperluan-keperluan, ingatan, pengalaman, nilai-nilai hidup dan faktor-faktor psikologi seseorang (Hussain, 1986). Chan dan Megginson yakin proses persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor luaran seperti saiz, pergerakan status, penampilan dan faktor dalaman (ciri-ciri pada individu yang membuat persepsi) seperti keperluan, pengalaman lepas, konsep sendiri dan personaliti. Unsur-unsur demikian menyebabkan persepsi seseorang adalah berbeza dengan individu lain (Zulkiflee, 2002).

1.12.6 Pencapaian

The Oxford English Reference Dictionary (1996) mentakrifkan pencapaian sebagai suatu yang telah disudahi dengan sepuas-puasnya. Kamus Dewan pula mentakrifkan pencapaian sebagai perkara yang telah diperoleh atau prestasi. Peperiksaan merupakan salah satu alat untuk mengukur pencapaian dalam akademik. Maka pengkaji

menggunakan ujian pos sebagai alat mengukur pencapaian dan skor ujian tersebut merupakan takrifan pencapaian dalam kajian ini. Soalan yang digunakan untuk memperoleh skor sebelum dan selepas menggunakan kaedah permainan adalah berbentuk soalan aneka pilihan. Perbezaan skor antara kedua-dua pencapaian tersebut dilihat sebagai perubahan dalam pencapaian pelajar.

1.13 Rumusan

Secara keseluruhannya, bab ini telah membincangkan latar belakang kajian yang akan dijalankan. Bab ini meliputi pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif dan tujuan kajian, persoalan kajian, hipotesisi kajian yang merupakan jangkaan awala penyelidik, kerangka teori dan konseptual kajian, kepentingan kajian dan definisi operasional. Batasan kajian juga disertakan dalam membantu penyelidik menjalankan kajian. Gambaran jelas dalam bab ini akan membantu dan membimbing kajian dalam bab yang seterusnya.