

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

KESAN PENGGUNAAN KARTUN MELALUI PERSEKITARAN PEMBELAJARAN
MAYA TERHADAP PRESTASI, MOTIVASI DAN INTERAKSI SOSIAL DALAM
KALANGAN PELAJAR
EKONOMI ASAS

MUHAMAD AIZAT BIN MD NASIR

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

TESIS INI DIKEMUKAKAN SEBAGAI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (EKONOMI)
(MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2016



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah**ABSTRAK**

PustakaTBainun



ptbupsi

Kajian ini bertujuan mengenal pasti penggunaan kartun melalui kaedah pengajaran *Frog VLE* berunsurkan kartun dan kesannya kepada prestasi, motivasi dan interaksi sosial pelajar Ekonomi Asas Tingkatan Empat. Reka bentuk kajian ini adalah menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen yang melibatkan dua kaedah pengajaran yang berbeza iaitu kaedah pembelajaran *Frog VLE* (*Virtual Learning Environment*, Persekitaran Pembelajaran Maya) berunsurkan kartun yang diterapkan kepada kumpulan rawatan dan kaedah konvensional yang diaplikasikan kepada kumpulan kawalan. Prestasi pelajar diukur melalui ujian pra dan ujian pasca manakala data bagi motivasi dan interaksi sosial pelajar dikumpulkan melalui borang soal selidik. Seramai 63 orang pelajar tingkatan empat terlibat sebagai sampel dan mereka dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu 33 orang dalam kumpulan rawatan dan 30 orang dalam kumpulan kawalan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa *Frog VLE* berunsurkan kartun memberi kesan positif kepada prestasi, motivasi dan interaksi sosial pelajar. Dapatan menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan terhadap prestasi pelajar antara kaedah *Frog VLE* berunsurkan kartun dengan kaedah konvensional. kaedah *Frog VLE* berunsurkan kartun memberikan kesan positif kepada prestasi pelajar dan boleh dijadikan sebagai alternatif kepada pembelajaran sedia ada.



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

THE EFFECT OF CARTOONS WITH VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT TOWARDS PERFORMANCE, MOTIVATION AND SOCIAL INTERACTION AMONG BASIC ECONOMICS STUDENTS

ABSTRACT

The aim of this study was to identify the use of cartoons through Virtual Learning Environment and its impact on Form Four Basic Economics students' performance, motivation and social interaction. This study was employed quasi experimental design involving two different teaching methods that is Frog VLE (Virtual Learning Environment) with cartoon element and also the conventional learning method. Students' Performance was measured through pre-test and post-test meanwhile the data for students' motivation and social interaction was gathered through questionnaires. A total of 63 form four students' participated as sample and they were divided into two groups that was 33 people in the treatment group and the other 30 people in the control group. The findings of this study indicated that there was a significant difference on students' performance using Frog VLE cartoon oriented compared with conventional method. Frog VLE with cartoon element learning method gave positive impact on students' performance and can be used as an alternative to existing learning method.

KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	ii
DEDIKASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiv
SENARAI RAJAH	xvi
SENARAI SINGKATAN	xvii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	3
1.3	Pernyataan Masalah	9
1.3.1	Masalah dalam Prestasi	9
1.3.2	Masalah dalam Motivasi	10
1.3.3	Masalah dalam Interaksi Sosial	11
1.3.4	Masalah dalam Pengaplikasian Kartun	12

1.3.5 Masalah dalam Teks Ekonomi Ekspositori

13

1.4 Kerangka Teoritikal Kajian 14

1.4.1 Teori Konstruktivisme 15

1.4.2 Zon Perkembangan Proksimal (ZPP) 16

1.4.3 Model Pembelajaran 3P 18

1.5 Kerangka Konseptual Kajian 19

1.6 Tujuan Kajian 22

1.7 Objektif Kajian 22

1.8 Soalan Kajian 23

1.9 Hipotesis Kajian 24

1.10 Kepentingan Kajian 24

1.11 Batasan Kajian 26

1.12 Definisi Operasional Kajian 27

1.12.1 Kesan 27

1.12.2 Prestasi Pelajar 28

1.12.3 Motivasi Pelajar 28

1.12.4 Interaksi Sosial Pelajar 29

1.12.5 Pembelajaran 29

1.12.6 *Frog VLE* 30

1.12.7 Konsep Kartun 30

1.12.8 KFVK 30

1.12.9 KK 31

1.13 Rumusan 31

2.1	Pengenalan	33
2.2	Teori Konstruktivisme	34
2.3	Model 5-Fasa <i>Needham</i> Konstruktivisme	36
2.4	Model Tujuan Pengajaran Konstruktivisme	40
2.5	Penerapan Model Pembelajaran 3P dalam Proses Pembelajaran	44
2.6	Pengintegrasian Teknologi dalam Mata Pelajaran Ekonomi Asas	46
2.7	Kesan Penggunaan ICT ke atas Prestasi Pelajar	48
2.8	Kesan Penggunaan ICT ke atas Motivasi Pelajar	49
2.9	Kesan Penggunaan ICT ke atas Interaksi Sosial Pelajar	51
2.10	Hubungan antara Prestasi, Motivasi dan Interaksi Sosial Pelajar terhadap Pembelajaran ICT	53
2.11	Konsep Kartun dalam Pembelajaran	55
2.12	Proses Pembelajaran melalui Kartun	57
2.13	Penerapan Kartun dalam Pembelajaran Ekonomi Asas	58
2.14	Rumusan	60

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	61
3.2	Reka Bentuk Kajian	62
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	65
	3.3.1 Teknik Persampelan	66
3.4	Instrumen Kajian	67
	3.4.1 Pembentukan Instrumen Kajian	68
	3.4.2 Ujian Prestasi Pelajar	69

3.4.3 Soal Selidik Motivasi dan

70

Interaksi Sosial Pelajar

3.5	Kajian Rintis	73
3.5.1	Kesahan Ujian Prestasi Pelajar	73
3.5.2	Kesahan Instrumen Soal Selidik	74
3.5.3	Kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik	76
3.6	Prosedur Pemungutan Data	77
3.6.1	Aplikasi Penggunaan <i>Frog VLE</i> dengan Memuat Naik Kartun	80
3.6.2	Perkongsian Sumber Pembelajaran (Kartun) ke dalam Akun <i>Frog VLE</i> Pelajar	81
3.6.3	Proses Pembelajaran KFKV dalam Ekonomi Asas	83
3.6.4	Proses Pembelajaran KK dalam Ekonomi Asas	85
3.7	Kawalan Ancaman	86
3.8	Analisis Data	90
3.8.1	Analisis varian kovarian (ANCOVA)	91
3.8.2	Analisis Deskriptif	91
3.8.3	Analisis Korelasi	92
3.9	Ringkasan Statistik	93
3.10	Rumusan	94

4.1	Pengenalan	95
4.2	Penyemakan Data Sebenar	96
4.2.1	Ujian Normaliti	96
4.2.1.1	Ujian <i>Skewness</i> dan Ujian <i>Kurtosis</i>	97
4.2.1.2	Ujian <i>Kolmogorov-Smirnov</i> dan Ujian <i>Shapiro-Wilk</i>	98
4.2.1.3	Ujian Kehomogenan Varians (Ujian Levena) bagi Ujian Pra	99
4.2.1.4	Ujian Kehomogenan Varians (Ujian Levena) bagi Ujian Pasca	100
4.2.2	Ujian Korelasi Pearson	100
4.3	Analisis Deskriptif Demografi Pelajar	101
4.4	Pra Eksperimen	103
4.4.1	Dapatan Keputusan Pra-Eksperimen	103
4.4.1.1	Ringkasan Keputusan Ujian Pra	104
4.5	Keputusan Eksperimen	105
4.5.1	Analisis ANCOVA	105
4.5.1.1	Analisis Skor Prestasi Pelajar dalam Mata Pelajaran Ekonomi Asas bagi Tempoh Sebelum dan Selepas Pengaplikasian KFKV berbanding KK	106
4.5.2	Analisis Skor Min Ujian Pra dan Ujian Pasca antara KFKV dan KK	107
4.5.2.1	Analisis Skor Min bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca antara KFKV dan KK ke atas Prestasi	108
4.5.2.2	Analisis Skor Min bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca antara KFKV dan KK ke atas Motivasi	109

4.5.2.3 Analisis Min bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca antara KFVK dan KK ke atas Interaksi Sosial	116
4.5.3 Analisis Korelasi Pearson	124
4.5.3.1 Analisis Hubungan Motivasi Pelajar dengan Skor Prestasi Pelajar melalui KFVK Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi Asas	125
4.5.3.2 Analisis Hubungan Interaksi Sosial Pelajar dengan Skor Prestasi Pelajar melalui KFVK terhadap Mata Pelajaran Ekonomi Asas	126
4.5.4 Rumusan Pengujian Hipotesis	127
4.6 Rumusan	128

BAB 5

PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN

5.1 Pengenalan	130
5.2 Rumusan Dapatan Kajian	131
5.3 Perbincangan Dapatan Kajian	133
5.3.1 Kesan KFVK ke atas Prestasi Pelajar	133
5.3.2 Kesan KFVK ke atas Motivasi Pelajar	135
5.3.3 Kesan KFVK ke atas Interaksi Sosial Pelajar	138
5.4 Implikasi Kajian	141
5.5 Cadangan Kajian Lanjutan	143
5.6 Kesimpulan	144
RUJUKAN	145

SENARAI LAMPIRAN

- A** Ujian Prestasi Pelajar
- B** Soal Selidik
- C** Kesahan Instrumen Ujian Prestasi Pelajar
- D** Kesahan Instrumen Soal Selidik
- E** Kebolehpercayaan
- F** Surat Sokongan
- G** Kartun Komik Digital
- H** Rancangan Pengajaran Harian (Rawatan)
- I** Rancangan Pengajaran Harian (Kawalan)

SENARAI JADUAL

Jadual	Muka Surat
1.1 Gelombang Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia di bawah Anjakan Ketujuh (Memanfaatkan ICT bagi Meningkatkan Kualiti Pembelajaran di Malaysia)	5
1.2 Analisis Prestasi Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) 2004-2011 bagi Mata Pelajaran Ekonomi Asas (EA), Perdagangan (PD) dan Prinsip Perakaunan (PA)	6
3.1 Pembahagian Sampel berdasarkan Kaedah Ujian	64
3.2 Populasi Kajian	65
3.3 Bilangan Soalan bagi Instrumen Soal Selidik	71
3.4 Skala Likert	71
3.5 Kesahan Ujian Prestasi Pelajar	74
3.6 Kesahan Instrumen Soal Selidik	75
3.7 Tahap Skor <i>Cronbach Alpha</i>	76
3.8 Senarai Kawalan Ancaman	89
3.9 Kekuatan Nilai Pekali Korelasi	92
3.10 Ringkasan Statistik	93
4.1 Keputusan Ujian <i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i>	97
4.2 Ujian <i>Kolmogorov-Smirnov</i> dan <i>Shapiro-Wilk</i>	98
4.3 Keputusan Ujian Kehomogenan Varians (Ujian Levene) Ujian Pra	99
4.4 Keputusan Ujian Kehomogenan Varians (Ujian Levene) Ujian Pasca	100
4.5 Analisis Korelasi Pearson antara Pemboleh Ubah Bersandar (Ujian Prestasi (Pasca)) dengan Kovariat (Ujian Prestasi (Pra))	101
4.6 Analisis Deskriptif Demografi Pelajar	102
4.7 Min dan Sisihan Piawai bagi Skor Min Prestasi Pelajar,	104



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun



PustakaTBainun



ptbupsi

Motivasi dan Interaksi Sosial (Ujian Pra) terhadap KFVK dan KK

- | | | |
|------|--|-----|
| 4.8 | Analisis Prestasi terhadap KFVK dan KK berdasarkan Pendekatan Pembelajaran yang Dilaksanakan | 107 |
| 4.9 | Perubahan Skor Min dan Sisihan Piawai Keseluruhan (Prestasi) bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca terhadap KFVK dan KK | 108 |
| 4.10 | Perubahan Skor Min Motivasi Pelajar bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca yang dijalankan ke atas KFVK dan KK | 110 |
| 4.11 | Perubahan Skor Min dan Sisihan Piawai Keseluruhan (Motivasi) bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca terhadap KFVK dan KK | 115 |
| 4.12 | Perubahan Skor Min Interaksi Sosial Pelajar bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca yang dijalankan ke atas KFVK dan KK | 117 |
| 4.13 | Perubahan Skor Min dan Sisihan Piawai Keseluruhan (Interaksi Sosial) bagi Ujian Pra dan Ujian Pasca terhadap KFVK dan KK | 123 |
| 4.14 | Hubungan Korelasi Pearson antara Skor Prestasi dan Motivasi Pelajar | 125 |
| 4.15 | Hubungan Korelasi Pearson antara Skor Prestasi dengan Interaksi Sosial Pelajar | 127 |
| 4.16 | Pengujian Hipotesis | 128 |



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

SENARAI RAJAH

**Rajah****Muka Surat**

1.1	Kerangka Perkembangan Proksimal (ZPP) pelajar	16
1.2	Kerangka Model Pembelajaran 3P	18
1.3	Kerangka konseptual kajian	21
2.1	Model 5-Fasa Needham Konstruktivisme	37
2.2	Model Tujuan Pengajaran Berasaskan Konstruktivisme	41
2.3	Integrasi Persekitaran Bilik Darjah Atas Talian Teknologi Pembelajaran	46
3.1	Reka Bentuk Kuasi Eksperimen Ujian Pra dan Ujian Pasca bagi Kumpulan-Kumpulan Tidak Serupa.	63
3.2	Langkah-Langkah Pembentukan Instrumen Kajian	69
3.3	Prosedur Kajian	79
3.4	Proses Memaut Naik Kartun ke dalam <i>Frog VLE</i>	81
3.5	Proses perkongsian Sumber Pembelajaran (kartun) ke dalam Akaun <i>Frog VLE</i> Pelajar	82
3.6	Halaman Masuk (<i>Login</i>) ke dalam <i>Frog VLE</i>	83
3.7	Aplikasi Kartun (Komik Digital) dan Dialog dalam <i>Frog VLE</i>	84
4.1	Q-Q plots test	99



**SENARAI SINGKATAN**

Singkatan	Nama Penuh
ANCOVA	Analisis varian kovarian
BPPDP	Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia
<i>FROG VLE</i>	Persekitaran Pembelajaran Maya
GPMP	Gred Purata Mata Pelajaran
ICT	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
JPU	Jadual Penentu Ujian
KFVK	Kaedah Pembelajaran <i>Frog VLE</i> Kartun
KK	Kaedah Pembelajaran Konvensional
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
SP	Sisihan Piawai
SPSS	<i>Statistical Package For Social Science</i>
<i>SWF</i>	<i>Standard, While Flash</i>
<i>USB</i>	<i>Universal Serial Bus</i>
ZPP	Zon Perkembangan Proksimal



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Kaedah pembelajaran Ekonomi Asas melalui teknologi pendidikan merupakan salah satu alternatif bertujuan menggantikan kaedah konvensional. Menurut Norliza (2013), kaedah konvensional dalam proses pengajaran dan pembelajaran masa kini tidak berupaya memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21 dan kaedah pencarian bahan secara konvensional mengambil masa yang panjang berbanding pencarian bahan melalui kaedah ICT (*Information and Communications Technology*, Teknologi Maklumat dan Komunikasi). Menurut Ding dan Li (2007), kaedah konvensional hanya memfokuskan kepada bahan berbentuk buku teks. Situasi ini menyebabkan para guru ketandusan idea yang kreatif dalam pengajaran dan mengakibatkan para pelajar berasa bosan terhadap proses pembelajaran yang dijalankan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2009). Bagi menggalakkan guru mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, perkongsian pintar perlu diwujudkan supaya visi yang

jelas berkenaan teknologi dalam pendidikan dapat dicapai (Noraini & Shuki, 2009).

Kementerian Pendidikan Malaysia beranggapan bahawa melalui penggunaan ICT dalam pembelajaran mampu merevolusikan proses pembelajaran, mengupayakan perkembangan pedagogi dan berupaya meningkatkan penguasaan pelajar (Surendran & Norazlinda, 2014).

Guru di sekolah berpeluang untuk mengubah kaedah pengajaran dan pembelajaran melalui bahan bantuan mengajar berasaskan teknologi (Syed Ardi & Zaidatun, 2008). Beliau turut menyatakan, kehadiran teknologi dalam pendidikan merupakan cabaran kepada guru bagi mewujudkan anjakan paradigma untuk menggantikan kaedah konvensional. Para guru seharusnya mengambil tempat dalam merealisasikan teknologi pendidikan agar proses pembelajaran di Malaysia seiring dengan negara-negara lain. Pengaplikasian teknologi sebagai bahan bantu mengajar telah mengupayakan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik (Qhamariah, 2012). Menurut beliau, guru memainkan peranan sebagai pemudah cara dalam mengaplikasikan teknologi bertujuan membantu para pelajar mencari dan memperoleh maklumat serta memupuk pemahaman yang mendalam mengenai topik yang diajar.

Transformasi sistem pendidikan yang dilaksanakan adalah bertujuan untuk mencapai matlamat perkembangan produktiviti yang diperolehi melalui literasi teknologi pendidikan (Suhaiza, 2011). Menurut Zoraini Wati (2009), teknologi pendidikan melalui pembelajaran atas talian memberikan kebebasan kepada pelajar bagi memulakan pembelajaran berdasarkan komitmen yang wujud pada diri mereka tanpa bergantung kepada pengajaran guru. Hal ini terjadi kerana, para pelajar boleh melakukan pembelajaran secara bersendirian atau berkolaborasi dengan rakan yang lain sebelum proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbentuk ICT merupakan pembelajaran yang fleksibel, aktif,

tidak terhad di samping berpusatkan pelajar dan akhirnya dapat mengubah landskap pembelajaran ke arah yang lebih positif (Mohanom & Rohaida, 2008).

Menurut Yusri (2009), Skinner (1954) telah memperkenalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan menerusi ideanya "*Teaching Machine*". Beliau menyatakan melalui idea ini, proses pembelajaran di dalam kelas bukan hanya berfokuskan kepada buku dan papan hitam, tetapi merangkumi penggunaan bahan bantu mengajar yang bersesuaian dengan objektif pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahawa kemajuan dalam bidang ICT, memberi kepelbagaian kepada guru untuk membangunkan bahan bantu mengajar yang menarik dan mengubah kaedah konvensional kepada kaedah pembelajaran berunsurkan ICT. Situasi ini menyebabkan pembelajaran tanpa sempadan dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran.

1.2 Latar Belakang Kajian

Pada era globalisasi kini, dunia pendidikan telah menuntut para guru melakukan perubahan dalam gaya pengajaran mereka. Perubahan yang boleh dilakukan oleh para guru ialah melalui pembelajaran berasaskan web (*web based learning*). Menurut Tina Lim (2011), pembelajaran berasaskan web merupakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu memenuhi hasrat bertujuan membentuk pelajar yang lebih kreatif bagi menentukan gaya pembelajaran dan membina sebuah pemikiran yang cekap berdasarkan kepada pengaplikasian teknologi. Hakikat yang perlu diterima, pembelajaran berasaskan web berupaya membantu para pelajar membentuk pemikiran secara kritis. Dalam pada itu kaedah pembelajaran berasaskan web

yang berkesan mampu membimbing pemikiran pelajar supaya memahami konsep ilmu dengan lebih berkesan (Zurina, Baharom, Ahmad & Shahrizal, 2009).

Kementerian Pendidikan Malaysia (2014) telah menyenaraikan sebelas anjakan untuk transformasi sistem di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) dan anjakan ketujuh yang disenaraikan adalah bertujuan untuk memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia. Berdasarkan Jadual 1.1, ketiga-tiga gelombang bagi anjakan ketujuh adalah memfokuskan kepada perkembangan pelaksanaan ICT dalam pendidikan dan ini merupakan perancangan berterusan dalam memastikan pelaksanaan ICT diaplikasikan kesemua sekolah di Malaysia.

Menurut Nurul Farhana (2013), bagi meningkatkan kualiti pelaksanaan ICT terhadap pembelajaran, satu suntikan nilai tambah diperlukan bagi meningkatkan kemahiran ICT dalam kalangan guru dan pelajar. Sementara itu menurut beliau, keutamaan kemahiran ICT yang diberikan kepada para guru dan pelajar adalah bertujuan bagi memastikan mereka memiliki akses yang lengkap kepada peralatan ICT, memiliki kompetensi asas dalam ICT dan mewujudkan jaringan lebar yang mencukupi bagi membina platform pembelajaran ICT. Oleh itu bagi memastikan pembelajaran berasaskan web berjalan dengan lancar, guru seharusnya meningkatkan kualiti amalan pengajaran mereka dengan meningkatkan pengaplikasian *Frog VLE* (*Virtual Learning Environment*, Persekitaran Pembelajaran Maya) dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Jadual 1.1

Gelombang Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia di bawah Anjakan Ketujuh (Memanfaatkan ICT bagi Meningkatkan Kualiti Pembelajaran di Malaysia)

Gelombang	Huraian
Pertama (2013-2015)	Melaksanakan projek <i>1BestariNet</i> ke semua sekolah bertujuan mengintegrasikan ICT dalam pembelajaran harian.
Kedua (2016-2020)	Melaksanakan ICT untuk sekolah pedalaman, sekolah kurang guru dan sekolah kurang murid untuk menangani isu kapasiti
Ketiga (2021-2025)	Melaksanakan program dan inovasi ICT bagi kumpulan berkeperluan khusus di seluruh negara bagi meningkatkan standard pembelajaran.

Sumber: Laporan awal – Ringkasan Eksekutif Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025, Muka surat: 38

Pembelajaran berasaskan web *Frog VLE* terletak di bawah projek *1BestariNet* yang telah menggunakan kepakaran *YTL Communications Sendirian Berhad* (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Di bawah projek *1BestariNet*, setiap sekolah akan dilengkapi dengan penyelesaian bersepadu yang membolehkan pengajaran, pembelajaran dan pengurusan pentadbiran dijalankan menerusi *Frog VLE* (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Pelaksanaan transformasi yang dijalankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia melalui platform pembelajaran maya *Frog VLE* merupakan alternatif dalam meningkatkan kualiti pendidikan di Malaysia (Nurul Farhana, 2013).

Berdasarkan Jadual 1.2, keputusan bagi mata pelajaran Ekonomi Asas menunjukkan prestasi tidak melepasi 80 peratus jika dibandingkan dengan subjek elektif yang lain dalam bidang Teknologi dan Vokasional. Menurut Ramlee dan Marinah (2004), para pelajar yang mendapat kepujian dalam subjek Ekonomi Asas adalah pada sekitar 30 peratus dan jika dibandingkan dengan prinsip akaun mencecah 50 peratus pada tahun 2004. Perbandingan peratus kelulusan Ekonomi Asas dengan Prinsip Perakaunan dari tahun 2004 sehingga 2011

menunjukkan bahawa peratus kelulusan Ekonomi Asas lebih kecil berbanding peratus kelulusan Prinsip Perakaunan.

Jadual 1.2

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

Tahun	Peratus Lulus (%)			Peratus Gagal (%)			Gred Purata Mata Pelajaran		
	EA	PD	PA	EA	PD	PA	EA	PD	PA
2004	66.3	69	79.3	33.7	31.0	20.7	7.04	7.75	5.34
2005	64.1	70.1	77.6	35.9	29.9	22.4	6.94	7.61	5.41
2006	61.9	69.5	78.7	38.1	30.5	21.3	7.10	7.40	5.27
2007	65.9	68.7	79.6	34.1	31.3	20.4	6.94	7.47	5.23
2008	68.9	72.3	79.1	31.1	27.7	20.9	7.06	7.35	5.38
2009	70.8	73.2	80.7	29.2	26.8	19.3	6.81	7.25	5.12
2010	73.3	74.4	81.6	26.7	25.6	18.4	6.68	6.91	5.15
2011	75.8	74.7	88.3	24.2	25.3	11.7	6.50	7.06	4.64

Sumber: Lembaga Peperiksaan Malaysia, (2012)

Terdapat peningkatan pada peratusan kelulusan bagi mata pelajaran Ekonomi Asas pada tahun 2006 sehingga 2011, namun perubahan peratusan tersebut tidak meningkat secara mendadak jika dibandingkan dengan mata pelajaran Perdagangan dan Prinsip Perakaunan. Dalam satu kajian yang dilakukan oleh Arnida (2007) mendapati bahawa, peratusan prestasi kelulusan bagi mata pelajaran Ekonomi Asas dalam Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) tidak pernah melebihi 70 peratus bagi tahun 1999 sehingga 2006. Sementara itu, nilai Gred Purata Mata Pelajaran (GPMP) dari tahun 2004 sehingga 2011 bagi mata pelajaran Ekonomi Asas adalah lebih daripada 5.00. Situasi ini menunjukkan kualiti prestasi para pelajar tidak memuaskan. Hal ini membuktikan bahawa, terdapat masalah dalam menguasai mata pelajaran Ekonomi Asas dan pendekatan yang terbaik harus dilakukan oleh para guru dengan mengaplikasikan ICT dalam pembelajaran di sekolah.

pendekatan yang berupaya meningkatkan kefahaman pelajar menguasai konsep dalam Ekonomi Asas. Connor (2009) telah mengklasifikasikan pengajaran dan pembelajaran berunsurkan kartun sebagai kaedah yang terbaik jika dibandingkan dengan pembelajaran berbentuk tayangan video dan tayangan pembentangan (*Power Point*). Menurut beliau, kartun membantu pelajar untuk memahami konsep berpandukan kepada teks atau dialog yang ringkas disamping mempunyai tarikan visual tersusun dan menarik. Menurut Luccasen, Hammock dan Thomas (2011), penggunaan kartun dalam pengajaran Ekonomi menjadikan sesuatu konsep diterangkan dengan cara yang lebih mudah. Pendapat ini selari dengan pendapat Amir Hamzah (2012), melalui pengajaran maya yang berunsurkan kartun dapat menyampaikan mesej yang tersurat dan tersirat dengan lebih jelas dan mudah. Menurut Rosmawati (2013), konsep kartun mempunyai ciri-ciri tersendiri seperti penggunaan visual bertujuan menyampaikan idea dan teks yang berbentuk dialog.

Rasional penggunaan kartun dalam pembelajaran *Frog VLE* adalah kerana Ekonomi Asas melibatkan situasi harian pelajar. Dialog yang digunakan dalam kartun melibatkan interaksi harian yang dilalui oleh pelajar semasa aktiviti ekonomi dijalankan dan akhirnya dapat mengatasi permasalahan pelajar dalam memahami teks ekspositori. Sebagai contoh aktiviti pasaran ekonomi yang melibatkan aktiviti penawaran dan aktiviti permintaan sering dilakukan oleh pelajar dalam kehidupan harian mereka. Oleh itu pengetahuan sedia ada pelajar dapat dibangunkan berpandukan kepada pengalaman mereka dalam aktiviti ekonomi. Yu (2012) turut berpendapat, pengaplikasian kartun dalam pembelajaran Ekonomi membolehkan para pelajar membangunkan pengetahuan mereka secara bersendirian atau berkumpul sebelum proses pengajaran dan pembelajaran berlaku dan membantu meningkatkan penglibatan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Situasi ini

membolehkan kemampuan sebenar pelajar dibentuk sebelum proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Mohammad Khairul (2011) menyatakan bahawa, ingatan dan pencapaian pelajar boleh dipengaruhi oleh bahan bantu mengajar berbentuk kartun dalam pengajaran dan pembelajaran. Suhana (2012) turut berpendapat, penggunaan kartun dalam proses pengajaran dan pembelajaran sebagai medium yang boleh meningkatkan minat dan daya ingatan pelajar dalam topik yang diajar.

Joseph dan Wan Rozali (2013), telah menyenaraikan lima komponen bagi mencapai tahap keberkesanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran iaitu *machine* (mesin), *materials* (bahan), *media* (media), *men* (orang) dan *method* (kaedah). Komponen pertama ialah mesin yang berperanan membantu menyampaikan maklumat kepada pelajar. Dalam kajian ini, ICT bertindak sebagai mesin yang berfungsi sebagai penyampai maklumat di antara guru dan pelajar. Kemudian *Frog VLE* terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan merupakan alat yang bertindak sebagai bahan bantu mengajar di dalam kelas. Manakala kartun merupakan media yang dimuat naik ke dalam *Frog VLE* bertujuan menjadikan proses pembelajaran lebih berkesan dalam masa yang sama mencapai objektif yang dikehendaki. Sementara itu, orang merujuk kepada guru yang merupakan penggerak kepada mesin, bahan dan media yang mengupayakan proses pembelajaran. Komponen terakhir ialah kaedah merupakan pendekatan yang digunakan oleh guru melalui teknik pengajaran yang bersesuaian dengan pelajar. Dalam kajian ini, guru menggunakan teknik pembelajaran secara kolaboratif dalam menjalankan proses pembelajaran.

Terdapat beberapa masalah yang telah dikenal pasti di dalam kajian ini antaranya ialah masalah dalam prestasi pelajar, motivasi, interaksi sosial, pengaplikasian Kartun dan Teks Ekonomi Ekspositori.

1.3.1 Masalah dalam Prestasi

Para pelajar yang mengambil mata pelajaran Ekonomi Asas perlu menguasai dengan baik tiga aspek utama iaitu teori, analisis dan aplikasi supaya dapat mencapai prestasi yang cemerlang (Joharri, 2013). Situasi ini memberi cabaran yang besar kepada para guru bagi menambahkan kefahaman pelajar terhadap teori dan analisis Ekonomi Asas. Apabila dilihat secara keseluruhan, masalah prestasi para pelajar di seluruh Malaysia telah merosot pada peringkat awal mata pelajaran Ekonomi Asas diperkenalkan pada tahun 1992 (Shahrin Nizam & Normala, 2014). Kelemahan ini adalah berpunca daripada kelemahan dalam prestasi akademik pelajar, persepsi negatif pelajar terhadap subjek Ekonomi Asas dan waktu pengajaran yang tidak mencukupi (Seow, 2011). Keadaan ini memberi cabaran yang besar kepada para guru untuk mendidik para pelajar dan guru seharusnya menggunakan ICT sebagai medium utama bagi mencapai tahap keberhasilan pembelajaran secara maksimum.

1.3.2 Masalah dalam Motivasi

Motivasi pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi Asas yang rendah adalah disebabkan oleh beberapa perkara. Menurut Fadhilah (2013), peningkatan tahap motivasi pelajar bersandarkan kepada kepercayaan terhadap efikasi sendiri yang dapat membantu pelajar untuk terus komited dalam melaksanakan tingkah laku dengan jayanya bagi memperoleh hasil yang diinginkan. Namun kegagalan motivasi pelajar dalam proses pembelajaran mampu memberi kesan yang negatif ke atas pencapaiannya. Motivasi pelajar yang rendah dalam mata pelajaran Ekonomi asas adalah disebabkan oleh para pelajar sukar untuk memahami konsep-konsep Ekonomi Asas yang terlalu abstrak (Becker, 2010). Faktor guru juga merupakan penyumbang kepada kegagalan para pelajar dalam menguasai konsep Ekonomi Asas. Hal ini kerana menurut Chong (2009), kekurangan motivasi pelajar adalah disebabkan oleh ada di antara guru gagal mengawal kelas dan menyebabkan wujudnya suasana yang tidak kondusif. Persekitaran pembelajaran mampu mempengaruhi tahap motivasi pelajar. Para guru sering gagal dalam mencipta sebuah persekitaran pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi pelajar. Menurut Saemah dan John (2006), persekitaran pembelajaran di dalam sekolah memberi kesan kepada motivasi pembelajaran pelajar. Menurut beliau, persekitaran pembelajaran yang perlu diwujudkan oleh para guru adalah pembelajaran terkini seperti persekitaran pembelajaran berasaskan web, visual dan audio.

Tumpuan dan perhatian sukar diberikan oleh para pelajar dalam mengikuti aktiviti pembelajaran yang melibatkan kaedah berpusatkan guru dan menyebabkan para pelajar berasa bosan seterusnya tahap motivasi pelajar menurun (Norazura, Juliza Adira & Siti Hazwani, 2010). Persepsi negatif pelajar terhadap sikap guru dan pembelajaran yang dipenuhi dengan aktiviti yang tidak bermakna boleh melemahkan motivasi pelajar (Nor Erma & Leong, 2014). Beliau turut menyatakan, pelajar yang mempunyai motivasi hasil daripada pengajaran guru yang menarik akan meningkatkan minat pelajar dan membantu mencapai objektif pembelajaran. Menurut Donald (2010), kepelbagaian gaya pembelajaran