



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PERBANDINGAN ANTARA KAEDAH PERMAINAN DENGAN KAEDAH KONVENSIONAL TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

SALIMI FIRDAUS BIN ABD RAHMAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



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

PERBANDINGAN ANTARA KAEDAH PERMAINAN DENGAN KAEDAH
KONVENSIONAL TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI

SALIMI FIRDAUS BIN ABD RAHMAN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (EKONOMI)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اوپنيرسي قنديدين سلطان ادرس
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 pada 10.....(hari bulan).....MAC..... (bulan) 20.....20.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, SALIMI FIRDAUS BIN ABD RAHMAN M20171000793 FPE (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PERBANDINGAN ANTARA KAEDAH PERMAINAN DENGAN KAEDAH KONVENSIONAL TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasanya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF. MADYA DR. RAMLEE BIN ISMAIL (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PERBANDINGAN ANTARA KAEDAH PERMAINAN DENGAN KAEDAH KONVENSIONAL TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI

(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) (SLA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

10 MAC 2020

Tarikh

Prof. Madya Dr. Ramlee Ismail
Pensyarah Kanan
Jabatan Ekonomi
Fakulti Pengurusan dan Ekonomi
Universiti Pendidikan Sultan Idris





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اِنْتِزِيسِي تَنَدِيْدِيْن سُلْطَان اِدْرِيس

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: PERBANDINGAN ANTARA KAEDAH PERMAINAN DENGAN KAEDAH
KONVENSIONAL TERHADAP PENCAPAIAN PELAJAR DALAM MATA
PELAJARAN EKONOMI

No. Matrik /Matric No.: M20171000793

Saya / I : SALIMI FIRDAUS BIN ABD RAHMAN
(Nama pelajar / Student's Name)

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

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.

4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) from the categories 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)


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

Tarikh: 22 JUN 2020

Prof. Madya Dr. Ramlee Ismail
Pensyarah Kanon
Jabatan Ekonomi
Fakulti Pengurusan dan Ekonomi
Universiti Pendidikan Sultan Idris





PENGHARGAAN

Alhamdulillah dan syukur ke hadrat Allah S.W.T kerana telah memberi pertolongan dan kekuatan kepada saya untuk menyiapkan penyelidikan ini. Pertama sekali saya ingin merakamkan penghargaan ikhlas kepada penyelia disertasi saya iaitu Profesor Madya Dr Ramlee bin Ismail atas bimbingan dan dorongan yang telah diberikan kepada saya sepanjang tempoh menyiapkan kajian saya ini. Tidak ketinggalan juga saya ucapkan terima kasih kepada semua pensyarah yang mengajar dan membimbing saya sepanjang tempoh pengajian saya. Penghargaan juga diajukan kepada staf Fakulti Pengurusan dan Ekonomi serta staf Institut Pengajian Siswazah yang banyak membantu saya dari peringkat awal sehingga akhir pengajian saya. Tidak dilupakan ucapan terima kasih kepada pengetua, guru dan pelajar-pelajar SMK Kamunting dan SMK Bukit Jana kerana kerjasama yang diberikan dalam menjayakan kajian ini. Segala sumbangan kalian pasti akan dikenang. Akhir sekali saya menyanjung tinggi pengorbanan isteri tercinta, Nur Amani binti Che Othman kerana memahami dan menjalankan tanggung jawab mengurus rumah tangga sepanjang tempoh pengajian saya ini terutama dalam menjaga dan mendidik putra putri kesayangan Salimi Al Mahdi dan Nur Qaisara Rosyidah.





ABSTRAK

Tujuan kajian ini ialah untuk membandingkan pencapaian pelajar yang mengikuti kaedah pengajaran menggunakan kaedah permainan dengan pelajar yang mengikuti kaedah pembelajaran konvensional bagi mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat. Kajian ini juga mengenal pasti minat pelajar melalui penggunaan permainan dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat. Kaedah kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen. Satu kelas dipilih sebagai kumpulan rawatan ($n=30$) dan satu kelas sebagai kumpulan kawalan ($n=30$) secara rawak. Intervensi dilakukan bagi kumpulan rawatan menggunakan permainan berbentuk kad dalam proses pembelajaran dan kumpulan kawalan menggunakan kaedah konvensional. Dapatan kajian menunjukkan pelajar bersetuju bahawa pembelajaran mata pelajaran Ekonomi melalui penggunaan kaedah permainan mampu menarik minat mereka untuk belajar. Ujian-t sampel bebas menunjukkan terdapat perbezaan pencapaian pelajar yang signifikan antara kumpulan rawatan dengan kumpulan kawalan dengan nilai $t(58) = 8.167$, $p < 0.05$. Ini bermakna kumpulan rawatan mendapat skor ($M=59$, $SP=8.14$) yang lebih baik berbanding kumpulan kawalan ($M=44$, $SP=6.29$). Selain itu dapatan juga menunjukkan hubungan yang positif namun sederhana antara minat dan kefahaman pelajar ($r = 0.418$, $p = 0.011$) dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat. Kesimpulannya, penggunaan permainan mampu menarik minat pelajar untuk mempelajari mata pelajaran ini dan memberikan kefahaman yang baik kepada pelajar. Implikasinya, kajian ini menunjukkan bahawa kaedah permainan adalah sesuai digunakan sebagai satu kaedah pembelajaran alternatif yang boleh digunakan guru mata pelajaran Ekonomi.





A COMPARISON BETWEEN GAME AND CONVENTIONAL METHODS TOWARDS STUDENTS' ACHIEVEMENT IN THE ECONOMY SUBJECT

ABSTRACT

The purpose of this study was to compare the achievements of students who learned through game method with students who learned through conventional method in the form four Economics subject. This study also determined the students' interest through the use of game in the learning of form four Economics subject. This study employed a quasi-experimental design. One class was selected as a treatment group ($n=30$) and one class was selected as a control group ($n=30$) at random. A card game was implemented in the treatment group during the learning process as an intervention, while conventional method was adopted in the control group. The finding revealed that the students agreed that the learning of the Economics subject through game method was capable of attracting their interest to learn. Independent samples t-test showed that there was a significant difference in terms of the students' achievements between both treatment and control groups with a t value (58) = 8.167 , $p < 0.05$. This indicated that the treatment group had achieved a score of ($M=59$, $SP=8.14$) which was better as compared to the control group ($M=44$, $SP=6.29$). Moreover, the finding also revealed that there was a positive correlation, albeit moderate, between students' interest and their understanding ($r = 0.418$, $p = 0.011$) in the learning of form four Economics subject. In conclusion, the use of game is able to attract the students to learn this subject and it also enables them to gain a good understanding of it. The implication of this study demonstrates that the game method is an appropriate alternative method for learning which can be applied by the teachers of the Economics subject.



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv
SENARAI LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar belakang Kajian	4
1.3 Pernyataan Masalah	6
1.4 Tujuan Kajian	8
1.5 Objektif Kajian	9
1.6 Soalan Kajian	9
1.7 Hipotesis Kajian	10

1.8 Kerangka Teori	10
1.9 Kerangka Konsep	12
1.10 Definisi Operasional	13
1.11 Kepentingan Kajian	16
1.12 Batasan Kajian	19
1.13 Rumusan	20

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan	22
2.2 Teori Perkembangan Kognitif	23
2.3 Aktiviti Bermain	24
2.4 Permainan Mengikut Peraturan	27
2.5 Permainan Melalui Penggunaan Medium	28
2.6 Permainan dan Minat	29
2.7 Minat dan Pencapaian	30
2.8 Rumusan	32

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pendahuluan	34
3.2 Reka bentuk Kajian	35
3.3 Populasi dan Pensampelan	36
3.4 Instrumen	38

3.4.1 Instrumen Mengukur Minat Pelajar	38
3.4.2 Ujian Setara	39
3.4.3 Ujian Pencapaian	39
3.5 Kajian Rintis	40
3.6 Kesahan Item dan Soalan Ujian	41
3.7 Kesahan Dalaman	43
3.7.1 Kesan Sejarah	44
3.7.2 Kesan Kematangan	44
3.7.3 Kesan Pemilihan	45
3.7.4 Kesan Mortaliti	45
3.7.5 Kesan Ujian	46
3.8 Prosedur Kajian	46
3.9 Reka Bentuk Permainan	47
3.9.1 Kad Permainan	48
3.9.2 Aktiviti Permainan	48
3.10 Prosedur Pembelajaran dan Pemudah Caraan (PdPc)	49
3.11 Teknik Menganalisis Data	51
3.12 Rumusan	54

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pendahuluan	55
4.2 Analisis Deskriptif	56
4.2.1 Butiran Responden	56
4.2.1.1 Butiran Responden Mengikut Jantina dan Bangsa	57
4.2.2 Minat Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Penggunaan Kad Permainan	58
4.2.2.1 Tahap Minat Pelajar Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Penggunaan Kad Permainan	59
4.3 Ujian Normaliti Dan Kehomogenan Varian	61
4.4 Analisis Inferens	64
4.4.1 Pengujian Hipotesis	65
4.4.1.1 Perbezaan Pencapaian Pelajar Antara Kumpulan Rawatan Dengan Kumpulan Kawalan	65
4.4.1.2 Hubungan Antara Minat Dan Kefahaman Pelajar	68
4.4.2 Ringkasan Hipotesis	69
4.5 Ringkasan Dapatan Bagi Soalan-Soalan Kajian	69
4.6 Rumusan	70

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 Pengenalan	72
----------------	----



5.2 Ringkasan Kajian	73
5.3 Penggunaan kad dalam PdPc	74
5.4 Pencapaian Pelajar	76
5.5 Hubungan Antara Minat dan Kefahaman Pelajar	78
5.6 Cadangan Untuk Kajian Lanjutan	79
5.7 Kesimpulan	81
RUJUKAN	82
LAMPIRAN	86



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
3.1 Nisbah Kesahan Kandungan	42
3.2 Analisis Data	51
3.3 Tahap Minat Pelajar	52
3.4 Kekuatan Korelasi Pearson	53
4.1 Butiran Responden Mengikut Jantina dan Bangsa	58
4.2 Analisis Statistik Deskriptif	60
4.3 Ujian Normaliti Menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk	62
4.4 Ujian Kehomogenan Varian Menggunakan Ujian Levene	64
4.5 Ujian-t Sampel Bebas Terhadap Ujian setara Kumpulan Rawatan dan Kawalan	66
4.6 Analisis Ujian Levene Untuk Menentukan Varian Antara Kumpulan Rawatan dan Kawalan bagi Ujian Pencapaian	67
4.7 Ujian-t Sampel Bebas Terhadap Ujian Pencapaian Kumpulan Rawatan dan Kawalan	67
4.8 Ujian Korelasi Pearson Antara Pemboleh Ubah Minat Dengan Ujian Pencapaian	69



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Model Zon Perkembangan Proksimal	11
1.2 Kerangka Konsep	13
3.1 Reka Bentuk Kajian	36





SENARAI SINGKATAN

KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
MPEIE	Mata pelajaran Elektif Ikhtisas Ekonomi
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudah Caraan





SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Soal Selidik
- B Jadual Spesifikasi Ujian (Ujian setara)
- C Jadual Spesifikasi Ujian (Ujian Pencapaian)
- D Set Soalan Ujian setara
- E Set Soalan Ujian Pencapaian
- F Surat Lantikan untuk Pengesahan Soalan Ujian
- G Surat Kebenaran daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan
Dasar Pendidikan Kementerian Pendidikan Malaysia
- H Surat Kebenaran daripada Jabatan Pendidikan Negeri Perak
- I Surat Kebenaran daripada Pejabat Pendidikan Daerah Larut, Matang
dan Selama
- J Rancangan Mengajar
- K Kad Permainan
- L Keluk Pasaran Permainan Kad
- M Analisis Mata Pelajaran Ekonomi Asas Negeri Perak 2009-2017





BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan



Mata pelajaran Elektif Ikhtisas Ekonomi (MPEIE) adalah mata pelajaran yang menggantikan mata pelajaran Ekonomi Asas setelah Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) digantikan dengan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) pada tahun 2017 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Walaupun terdapat perubahan nama mata pelajaran iaitu dengan perkataan ‘Asas’ digugurkan namun isi kandungannya tidak banyak berbeza. Ekonomi dalam KSSM ini lebih menekankan penguasaan kemahiran pembelajaran abad ke-21 seperti pemikiran kritis dan inovatif berbanding dengan KBSM (Hakimi Ismail, 2016). MPEIE ini adalah mata pelajaran elektif bagi pelajar tingkatan empat dan lima. Seajar dengan usaha kerajaan bermula pada tahun 1970 untuk meningkatkan perkembangan sains dan teknologi negara melalui dasar 60:40 iaitu 60 peratus pelajar berada dalam aliran sains dan teknologi dan baki 40 peratus lagi dalam aliran sastera secara tidak langsung





mempengaruhi jumlah pelajar yang mengambil MPEIE berbanding jumlah pelajar yang mengambil mata pelajaran aliran sains dan teknologi (Hussin & Zakuan, 2009). Pelajar yang lebih cemerlang di tingkatan tiga lebih cenderung dan meminati mata pelajaran yang berteraskan sains dan kejuruteraan (Zaidatol Akmaliah Lope Pihie, Abd Rahim Bakar & Mohd Majid Konting, 2002). Justeru, suatu pendekatan yang menarik perlu dipraktikkan supaya dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari mata pelajaran ini.

Fokus MPEIE di dalam KSSM baru ini dirangka berasaskan situasi semasa. Ia juga dirangka selaras dengan hasrat kerajaan melalui Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dengan berpandukan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). FPK ialah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Fokus utama MPEIE ini ialah supaya pelajar dapat memahami tingkah laku serta gelagat untuk menguruskan sumber yang terhad bagi memenuhi keperluan dan kehendak manusia yang tidak terhad melalui pembelajaran mata pelajaran Ekonomi ini. Kurikulum baru ini juga digubal supaya pelajar peka dengan isu semasa berkaitan ekonomi, terutamanya dalam konteks Malaysia selain menjadi warganegara yang celik ekonomi. Pelajar diharapkan mampu berfikir dengan kreatif dan kritis dalam memainkan peranan sebagai pengguna dan pengeluar yang rasional dan bertanggungjawab. Ilmu yang dipelajari juga mampu digunakan dalam bidang yang lain. Contohnya, walaupun mereka menyambung pelajaran dalam bidang perniagaan atau perakaunan, ilmu berkaitan ekonomi boleh dikaitkan dengan bidang tersebut. Elemen patriotik atau cintakan negara juga dapat diterapkan melalui konsep pengguna yang berhemah dan pengeluar yang bertanggungjawab. Sebagai contoh pengguna yang baik ialah mereka yang





menggunakan barangan secara berhemah dan tidak membazir kerana jika mereka membeli secara berlebihan maka akan menyebabkan permintaan pasaran yang tinggi yang akhirnya akan meningkatkan harga barangan. Pengeluar yang bertanggungjawab pula, tidak akan mencemarkan alam sekitar hanya kerana ingin menjimatkan wang untuk menguruskan sisa pengeluaran kerana tindakan tersebut mampu memberi kesan buruk kepada ekosistem secara keseluruhannya.

Kepentingan mata pelajaran ini kepada pelajar-pelajar menengah atas di tingkatan empat dan lima ialah untuk melahirkan pengguna yang berpengetahuan, bijak dan pengusaha yang bertanggungjawab. Ilmu ini bukan sahaja dapat dimanfaatkan di sekolah, malah manfaat mata pelajaran ini boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Penguasaan ilmu ini dapat membantu mereka mentafsir keadaan ekonomi semasa supaya mereka dapat bersedia apabila berlaku sebarang perubahan dalam ekonomi. Mereka juga dapat memainkan peranan sebagai pengguna dan pengeluar yang bertanggungjawab untuk memastikan komuniti atau negara secara keseluruhannya mendapat manfaat daripada ekonomi yang stabil. Mereka juga dapat sedar apakah kesan jika nilai bertanggungjawab ini tidak diamalkan dan kesannya kepada umum.

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) menekankan penerapan pembelajaran abad ke-21. Aspek utama yang ditekankan ialah guru sebagai pemudah cara dan bukan lagi menggunakan konsep lama, iaitu 'chalk and talk'. Kaedah lama yang mana guru sebagai fokus utama di dalam kelas namun sekarang fokus di dalam kelas ialah pelajar itu sendiri. Pelajar abad ke-21 mesti terlibat secara aktif dalam proses





pembelajaran berbanding menjadi pendengar sahaja di dalam kelas tradisional (Mortensen & Nicholson, 2015). Kajian juga menunjukkan pelajar menunjukkan peningkatan minat dan keputusan yang lebih baik apabila pembelajaran berpusatkan pelajar berbanding pembelajaran berpusatkan guru (Zheng, 2017). Pelajar juga perlu bertindak sebagai pemain aktif dalam proses pembelajaran selaras dengan pembelajaran abad ke-21 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Sebelum ini istilah pengajaran dan pembelajaran (PdP) digunakan namun kini telah ditukar kepada pembelajaran dan pemudah caraan (PdPc).

KSSM melalui kaedah PdPc menghendaki guru tidak mengajar seperti biasa tetapi sebagai pemudah cara kepada pelajar. Pelajar memainkan peranan paling penting dalam proses PdPc dan guru sebagai pembimbing atau fasilitator yang memantau aktiviti pelajar. Guru perlu memastikan bahawa pelajar terlibat dengan aktif di dalam proses pembelajaran supaya mereka mencapai objektif pembelajaran. Ini selaras dengan hasrat kerajaan di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 untuk melahirkan generasi pelajar yang mempunyai kemahiran berfikir yang tinggi, mampu berkomunikasi dengan baik, mampu melakukan kerja secara berpasukan, mempunyai daya kepimpinan, patriotik dan mengamalkan nilai murni dalam kehidupan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013).

1.2 Latar Belakang Kajian

Pendidikan 4.0 adalah satu hala tuju baru yang digariskan kerajaan selaras dengan konsep revolusi perindustrian yang baru atau lebih dikenali sebagai Industri 4.0.





Konsep Industri 4.0 ialah konsep di mana dunia sedang memasuki fasa baru di dalam sektor perindustrian. Sektor perindustrian menjadi semakin pintar dengan penggunaan teknologi maklumat dalam setiap cabang proses pengeluaran (Rossit, Tohmé, & Frutos, 2018). Produk yang dihasilkan adalah sesuai dengan kehendak pasaran semasa dan sentiasa progresif.

Pendidikan 4.0 memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi kehendak kebolehpasaran pelajar apabila mereka tamat belajar nanti (Reddy, 2017). Salah satu inti pati utama di dalam Pendidikan 4.0 ialah pembelajaran menggunakan modul dan aplikasi sebenar. Pendidikan 4.0 sebenarnya selaras dengan kurikulum baru KSSM yang menghendaki pelajar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di dalam KSSM, banyak kaedah pembelajaran yang dicadangkan dan antaranya ialah kaedah permainan dilihat sesuai dan selaras dengan keperluan KSSM dan Pendidikan 4.0. Kaedah ini memerlukan pelajar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pelajar juga dapat mengaplikasikan konsep atau ilmu itu di dalam situasi yang sebenar.

Kaedah permainan dikatakan dapat meningkatkan minat dan kefahaman pelajar terhadap mata pelajaran ini. Ini kerana faktor minat dapat menyumbang kepada kejayaan seseorang. Walaupun sesuatu perkara atau tugas yang dilakukan sukar namun apabila mempunyai minat, ia dapat dilakukan dan dilaksanakan dengan baik. Menurut Ann Renninger dan Hidi (2002) pelajar yang mempunyai minat yang tinggi terhadap mata pelajaran mempunyai peluang yang lebih baik untuk mendapat keputusan yang cemerlang berbanding pelajar yang kurang berminat. Ini jelas menunjukkan kepentingan aspek minat untuk menarik minat pelajar untuk belajar.





MPEIE ialah mata pelajaran yang berkaitan dengan teori dan memerlukan satu teknik atau kaedah PdPc yang dapat menggalakkan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran, mengaitkan teori dengan amalan dan juga mempelbagaikan kaedah pengajaran guru supaya pelajar lebih tertarik untuk belajar (Becker, 1997). Oleh itu, penglibatan pelajar dalam penggunaan kaedah permainan perlu diteliti sama ada kaedah ini boleh meningkatkan minat dan pencapaian pelajar.

Kaedah permainan juga adalah salah satu kaedah pembelajaran yang berpusatkan pelajar. Kajian yang dilakukan Zheng (2017) mendapati pembelajaran yang berpusatkan pelajar memberi kesan kefahaman yang lebih kepada pelajar berbanding kaedah tradisional atau berpusatkan guru. Kajian ini juga mendapati selain faktor kefahaman, elemen minat juga didapati terhadap pelajar yang menggunakan kaedah pembelajaran berpusatkan pelajar. Pembelajaran abad ke-21 juga sangat menekankan aspek kefahaman kepada pelajar, contohnya Moon, Wold, dan Francom (2017) yang menggunakan aplikasi *ipad* sebagai medium pengajaran berpusatkan pelajar. Mereka mendapati kaedah ini meningkatkan kefahaman pelajar dalam aspek pembacaan. Kaedah ini juga meningkatkan kefahaman, minat pelajar juga semakin meningkat terhadap aktiviti pembelajaran (Zheng, 2017).

1.3 Pernyataan Masalah

Penawaran subjek Ekonomi bergantung pada kekuatan subjek itu dalam konteks kualiti pengajaran dan pembelajaran. Faktor-faktor ini juga berkait rapat dengan pencapaian pelajar. Laporan analisis mata pelajaran Ekonomi Asas yang dikeluarkan oleh Jabatan





Pendidikan Negeri Perak (2019) (Lampiran M) juga menunjukkan purata lulus iaitu sekadar mendapat gred D dan E bermula 2013-2017 ialah 40.03% dan purata gagal ialah 24.84%. Purata pelajar yang mendapat gred A pula hanya 8.88% dan gred B pula ialah 5.37%. Ini jelas menunjukkan prestasi yang kurang memberangsangkan untuk mata pelajaran ini. Ini berpunca daripada sikap pelajar itu sendiri selain kurang berminat terhadap mata pelajaran dan juga faktor keputusan lalu yang kurang baik menyumbang kepada kegagalan mereka dalam mata pelajaran ini (Shahrin Nizam Abdul Aziz, Normala Zulkifli, Norlia Mat Norwani, & Rohaila Yusof, 2008).

Keperluan untuk mengamalkan kaedah pengajaran yang lebih menarik amat diperlukan supaya dapat menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran ini dan seterusnya meningkatkan prestasi mereka di dalam peperiksaan SPM. Ini kerana minat adalah salah satu faktor penting yang menentukan pencapaian pelajar di dalam peperiksaan (Shahrin Nizam Abdul Aziz & Normala Zulkifli, 2014). Minat pelajar bergantung pada pendekatan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. PdPc yang bersifat konvensional, berpusatkan guru, kurang kreatif dan inovatif menyebabkan pelajar kurang berminat dan kurang bermotivasi selain ramai yang berpendapat bahawa penggunaan teknologi membantu menarik minat pelajar seperti penggunaan aplikasi *ipad* yang didapati mampu meningkatkan minat dan kefahaman pelajar dalam proses pembelajaran (Moon et al., 2017). Walau bagaimanapun, tidak semua sekolah dilengkapi dengan perkakasan komputer maka guru terpaksa mencari pilihan yang lain. Maka, dalam konteks ini kreativiti guru memainkan peranan penting. Antara pilihan lain ialah PdPc menggunakan kaedah permainan. Ini kerana permainan dapat mewujudkan suasana yang menarik dan menyeronokkan untuk pembelajaran (Schlehuber, 2017). Kaedah permainan menggunakan kad adalah satu alternatif yang





dicadangkan kerana sesuai dengan tahap umur pelajar yang masih muda dan dapat menggalakkan penglibatan pelajar di dalam sesi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) selain menerapkan pembelajaran koperatif dalam kalangan pelajar. Aktiviti permainan ini memerlukan penglibatan pelajar secara koperatif untuk menjayakannya. Kaedah permainan ini selaras dengan pembelajaran abad ke-21 kerana berpusatkan pelajar; pelajar terlibat secara aktif semasa proses pembelajaran dan ia juga selaras dengan Pendidikan 4.0 yang menekankan aspek simulasi situasi sebenar dan penggunaan modul (Fisk, 2017). Walau bagaimanapun, kesan kaedah permainan dalam PdPc tidak dapat ditunjukkan atau dibuktikan tanpa satu kajian yang lengkap. Kedua-dua kajian lepas ini dibuat di luar negara. Bagaimana jika kaedah ini digunakan dalam persekitaran dalam negara? Adakah ia menarik minat pelajar bagi mata pelajaran Ekonomi menengah rendah? Adakah pencapaian pelajar meningkat? Persoalan ini boleh dijawab melalui kajian secara empirikal. Maka, kajian ini dilakukan untuk meneliti dan menentukan sama ada ia dapat meningkatkan minat dan kefahaman pelajar.

1.4 Tujuan Kajian

Kajian adalah bertujuan untuk menguji kesan penggunaan kaedah permainan kad terhadap minat dan kefahaman pelajar dalam mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat. Kefahaman dalam konteks kajian ini ialah penguasaan objektif pembelajaran. Kaedah permainan kad ini akan dibandingkan dengan kaedah konvensional untuk diuji keberkesanannya.





1.5 Objektif Kajian

Objektif kajian ini dirangka berdasarkan tujuan kajian yang lebih bersifat umum supaya lebih spesifik. Ia merangkumi tiga fokus objektif utama iaitu:

1. Mengenal pasti tahap minat pelajar melalui penggunaan permainan di dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat.
2. Membandingkan pencapaian pelajar antara kumpulan rawatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat dengan kumpulan kawalan.
3. Mengenal pasti hubungan antara minat dan kefahaman pelajar dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat.



1.6 Soalan Kajian

Bagi menjawab objektif kajian tersebut, tiga persoalan kajian ialah:

1. Apakah tahap minat pelajar melalui penggunaan permainan dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat?
2. Adakah terdapat perbezaan pencapaian pelajar antara kumpulan rawatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat dengan kumpulan kawalan?
3. Adakah terdapat hubungan antara minat dan kefahaman pelajar dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat?





1.7 Hipotesis Kajian

Berdasarkan objektif dan soalan kajian, dua hipotesis nol yang dapat dibentuk:

- H₀₁ Tidak terdapat perbezaan pencapaian pelajar antara kumpulan rawatan yang menggunakan kaedah permainan dengan kumpulan kawalan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat.
- H₀₂ Tidak terdapat hubungan antara minat dan kefahaman pelajar dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat.

1.8 Kerangka Teori

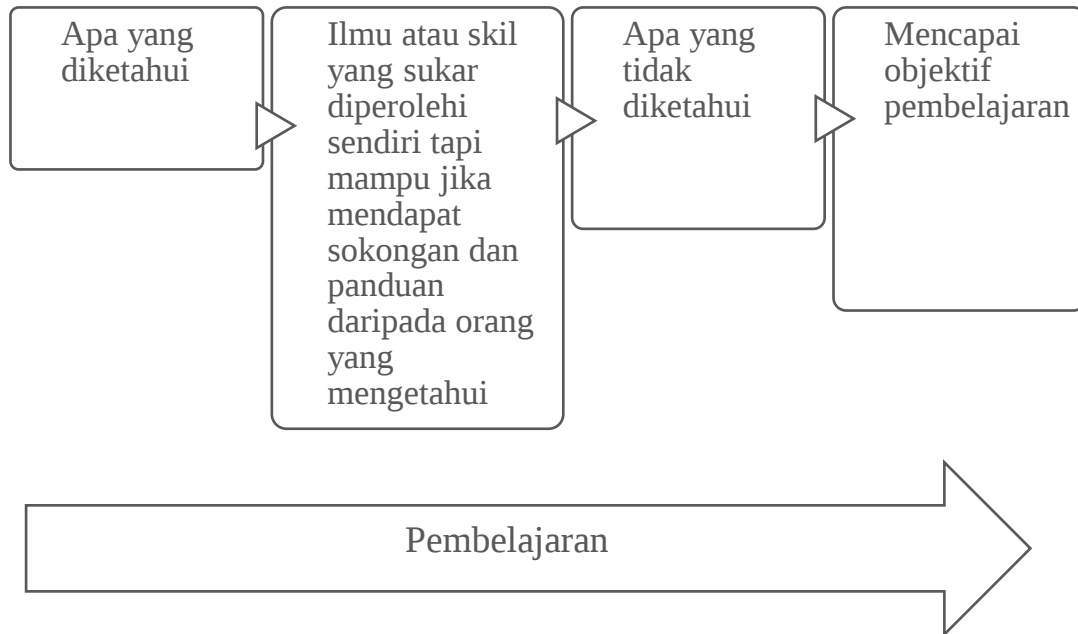


Kajian ini menggunakan dua teori utama dalam pembelajaran iaitu Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget (1936) dan Vygotsky (1978) yang merupakan antara pelopor utama di dalam bidang ini.

Teori Perkembangan Kognitif oleh Vygotsky (1978) memperkenalkan model Zon Perkembangan Proksimal iaitu beliau telah menyatakan tahap pembelajaran yang boleh diperoleh jika seseorang pelajar itu belajar sendiri dan tahap yang boleh diperoleh jika pelajar itu belajar dengan bantuan luar seperti guru atau orang dewasa yang lebih berpengetahuan mengguna pakai konsep perancah (scaffolding) (McLeod, 2012). Model Zon Perkembangan Proksimal ditunjukkan dalam Rajah 1.1.



Zon Perkembangan Proksimal



Rajah 1.1. Model Zon Perkembangan Proksimal. Diadaptasi dari McLeod, 2012

Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget (1936) pula memperkenalkan empat tahap perkembangan kognitif kanak-kanak sejak lahir sehingga dewasa. Empat tahap itu boleh dibahagikan kepada tahap Sensori Motor (0-2 tahun), tahap Pra Operasi (2-7 tahun), tahap Operasi Konkrit (7-11 tahun) dan tahap Operasi Formal (11 tahun ke atas). Berdasarkan teori ini maka pelajar sekolah menengah rendah di negara ini terletak di tahap Operasi Formal; di tahap ini pelajar mampu meramal kesan daripada sesuatu kejadian dan mampu mempelajari sesuatu yang lebih abstrak, konsep yang dipelajari juga mampu diguna pakai untuk pelajaran lain (Cherry, 2018). Kaedah permainan yang dijalankan seperti situasi sebenar pasaran dapat memberi kefahaman yang mendalam tentang pelajaran Ekonomi berbanding kaedah konvensional yang mana penekanan di



dalam pembelajaran ialah teori dan fakta. Pelajar juga dapat membuat ramalan tentang kesan-kesan yang boleh berlaku atau faktor-faktor yang penyumbang kepada sesuatu keadaan ekonomi itu.

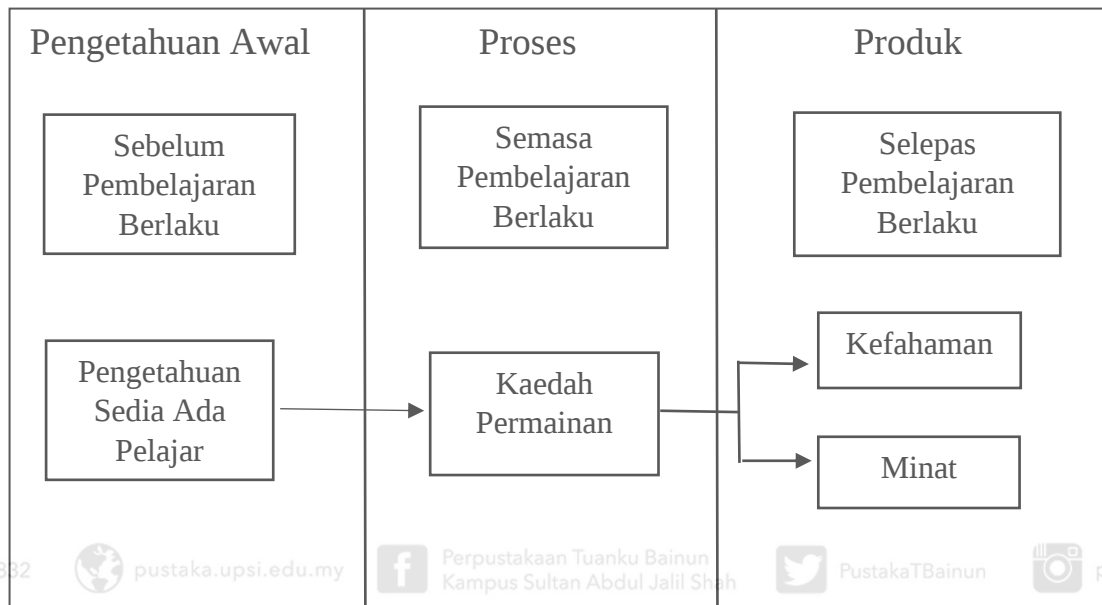
1.9 Kerangka Konsep

Kerangka konsep dibina berdasarkan objektif kajian iaitu untuk mengkaji keberkesanan penggunaan permainan kad di dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat terhadap minat pelajar, mengkaji keberkesanan penggunaan permainan kad di dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat terhadap kefahaman pelajar dan mengkaji perhubungan antara minat dan kefahaman. Kerangka konsep juga dibina berdasarkan kaedah kajian kuasi-eksperimen. Ujian setara dan pasca dapat meneliti kesan kaedah rawatan ke atas responden sebelum dan selepas rawatan.

Kerangka konsep ini dibina menggunakan model Pengajaran dan Pembelajaran 3P Biggs (Li, 2000). Model ini mempunyai tiga peringkat atau tahap iaitu pengetahuan awal; proses awal sebelum proses pembelajaran berlaku antaranya menilai tahap pengetahuan sedia ada pelajar atau pengalaman yang ada. Proses ialah peringkat seterusnya iaitu peringkat proses pembelajaran berlaku antaranya melalui penggunaan strategi atau kaedah tertentu semasa proses pembelajaran di dalam kelas. Peringkat terakhir iaitu “Produk” di mana proses menilai pencapaian pembelajaran dilakukan, sama ada mencapai objektif pembelajaran atau tidak (Li, 2000). Model ini digunakan dalam kajian ini untuk menilai tahap pengetahuan sedia ada pelajar terhadap asas dalam mata pelajaran Ekonomi bagi kumpulan rawatan dan kawalan di peringkat pengetahuan



awal, kemudian menggunakan intervensi kaedah permainan menggunakan kad di peringkat “Proses” dan akhir sekali menilai hasil pembelajaran di peringkat “Produk”. Dua aspek yang akan dinilai untuk aspek hasil pembelajaran ialah minat dan kefahaman. Kerangka konsep kajian ini dapat dirumuskan di dalam Rajah 1.2.



Rajah 1.2. Kerangka Konsep

1.10 Definisi Operasional

Definisi operasi ialah definisi setiap pemboleh ubah dan konsep yang digunakan dalam kajian ini. Berikut adalah definisi bagi terma-terma yang digunakan dalam kajian ini:



Mata Pelajaran Elektif

Mata pelajaran yang boleh ditawarkan oleh pihak sekolah dan boleh dipilih oleh pelajar. Berbeza dengan mata pelajaran teras yang wajib diambil oleh semua pelajar. Mata pelajaran elektif boleh dipilih pelajar mengikut kesesuaian aliran mereka; sains atau sastera. Mata pelajaran Ekonomi adalah salah satu mata pelajaran elektif yang biasanya diambil oleh pelajar aliran sastera. Selain mata pelajaran ini, antara mata pelajaran elektif aliran sastera yang boleh dipilih pelajar ialah Perdagangan, Prinsip Perakaunan dan Seni Visual.

Mata Pelajaran Elektif Ikhtisas Ekonomi

Mata Pelajaran Elektif Ikhtisas Ekonomi adalah salah satu mata pelajaran elektif yang boleh ditawarkan dan dipilih pelajar dalam aliran sastera ikhtisas. Mata pelajaran ini bertujuan menyediakan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran asas ekonomi supaya pelajar dapat mengetahui dan memahami situasi ekonomi, menghargai sumbangan daripada kegiatan ekonomi dan mampu membuat keputusan dan menyelesaikan masalah secara bertanggungjawab hal-hal berkaitan ekonomi (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015).

Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)

Kaedah pembelajaran abad ke-21 yang menekankan aspek pembelajaran berpusatkan murid berbanding kaedah konvensional yang berpusatkan guru (Chew & Zul Hazmi Hamad, 2018). Singkatan yang biasa digunakan ialah PdPc. Kaedah ini juga mengeluarkan istilah pengajaran kerana fungsi utama guru kini bukanlah mengajar tetapi sebagai pemudah cara atau mentor kepada pelajar. Dalam konteks kajian ini, PdPc ialah guru menjadi fasilitator dan pelajar yang menjalankan aktiviti pembelajaran.





Guru menerangkan tentang peraturan permainan dan pelajar yang menjalankan permainan tersebut.

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM)

Kurikulum ini adalah kurikulum baru yang menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). Beberapa penekanan di dalam kurikulum baru ini ialah pembelajaran abad ke 21 dan konsep PdPc di mana guru sebagai pembimbing pembelajaran pelajar yang menjadi fokus utama ketika proses pembelajaran. Kurikulum ini dibina berasaskan enam elemen penting yang ingin diterapkan kepada pelajar iaitu komunikasi; kerohanian, sikap dan nilai; kemanusiaan; keterampilan diri; perkembangan fizikal dan estetika; serta sains dan teknologi yang mana kesemua ini dapat melahirkan pelajar yang seimbang daripada semua aspek dan mampu menjadi penyumbang kepada negara di masa hadapan (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015).

Pendidikan 4.0

Suatu kaedah pembelajaran yang seiring dengan pembelajaran abad ke-21 dan Revolusi Perindustrian 4.0. Ia dirangka supaya dapat melahirkan pelajar yang dapat memenuhi keperluan industri yang sedang memasuki revolusi baru. Beberapa aspek atau penekanan di dalam Pendidikan 4.0, antaranya ialah pembelajaran berdasarkan situasi sebenar atau simulasi (Fisk, 2017). Ini supaya pelajar dapat merasai pengalaman yang sebenar dengan situasi yang sebenar.





Permainan kad

Permainan adalah suatu aktiviti yang dilakukan untuk meningkatkan rasa keseronokan dan kegembiraan (Sutton-Smith, 1999). Melalui aktiviti permainan juga, ia dapat memberi kesan optimis kepada pemainnya. Dalam kajian ini permainan yang digunakan ialah permainan menggunakan kad. Kad yang dihasilkan berukuran 60 mm lebar dan 95mm panjang . Jumlah bilangan kad yang dihasilkan ialah 30 unit. Setiap kad mempunyai dua set iaitu satu set kad berkaitan tajuk Permintaan dan satu lagi set berkaitan Penawaran. Kedua-dua set menggunakan kad yang sama; maklumat di bahagian atas untuk set 'Permintaan' dan maklumat di bawah untuk set 'Penawaran'. Maklumat yang terdapat pada kad tersebut ialah nilai kuantiti dan harga. Set kad permintaan memaparkan kuantiti diminta dan harga manakala set kad penawaran memaparkan kuantiti ditawarkan dan harga.



1.11 Kepentingan Kajian

MPEIE bagi peringkat menengah atas adalah salah satu mata pelajaran elektif dalam aliran sastera. Subjek ini adalah mata pelajaran pilihan dan tidak wajib diambil oleh pelajar. Kemerosotan dalam pencapaian mata pelajaran Ekonomi di peringkat menengah atas (Adu & Galloway, 2015) juga berlaku di negara lain. Kajian yang dilakukan oleh Adu dan Galloway (2015) mereka mendapati bahawa minat mempengaruhi pencapaian pelajar dalam ujian mata pelajaran Ekonomi. Ini menunjukkan bahawa minat mampu meningkatkan pencapaian pelajar dalam ujian khususnya dalam mata pelajaran ini. Maka kaedah yang dapat menarik minat pelajar untuk belajar adalah penting untuk menjamin penguasaan sesuatu mata pelajaran itu.





Kaedah permainan kad yang digunakan dalam kajian ini adalah salah satu kaedah yang dijangka mampu menarik minat pelajar untuk belajar.

Kajian berbentuk kuasi-eksperimen ini juga menggunakan kaedah permainan yang melibatkan kaedah pembelajaran koperatif kerana tugas permainan ini memerlukan pelajar membuat tugas secara berkumpulan. Mereka perlu membantukan-rakan untuk memahami dan menyiapkan tugas tersebut. Kajian yang dilakukan oleh Micheal (2012) mendapati dalam pembelajaran Ekonomi, keputusan pelajar menunjukkan prestasi markah yang lebih baik berbanding kumpulan kawalan apabila guru mengajar menggunakan kaedah pembelajaran koperatif. Selain itu dalam kajian tersebut juga menunjukkan apabila kaedah pembelajaran koperatif ini digunakan, sikap pelajar juga lebih positif berbanding kumpulan kawalan. Maka kajian ini sangat sesuai dijalankan untuk memastikan sama ada kajian ini juga memperoleh dapatan kajian yang sama atau tidak dengan kajian tersebut yang turut dijalankan dalam pembelajaran Ekonomi.

Justeru satu kajian perlu untuk mencari kaedah yang dapat menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran ini dan seterusnya meningkatkan prestasi mereka di dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) khususnya. Ini kerana minat adalah salah satu faktor penting yang menentukan pencapaian pelajar di dalam peperiksaan (Shahrin Nizam Abdul Aziz et al., 2008). Kaedah yang dicadangkan ialah kaedah permainan kerana sesuai dengan tahap umur pelajar yang masih muda dan dapat menggalakkan penglibatan pelajar di dalam sesi pembelajaran dan pemudah caraan (PdPc) selain menerapkan pembelajaran koperatif dalam kalangan pelajar; ini kerana aktiviti permainan ini perlukan penglibatan pelajar secara koperatif untuk





menjayakannya. Kaedah permainan ini selaras dengan pembelajaran abad ke-21 kerana berpusatkan pelajar dan pelajar terlibat secara aktif semasa proses pembelajaran selain selaras dengan Pendidikan 4.0 yang menekankan aspek simulasi situasi sebenar dan penggunaan modul serta berasaskan projek (Fisk, 2017). Selain itu aktiviti permainan kad dapat dijalankan dengan mudah sewaktu proses pembelajaran di dalam kelas. Ini kerana aktiviti permainan kad ini tidak memerlukan sebarang kelengkapan tambahan seperti komputer dan projektor, ia hanya memerlukan sekeping kertas graf bagi setiap pelajar yang menjalankan aktiviti ini. Kaedah permainan untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas juga masih kurang dilakukan maka suatu kajian perlu dilakukan untuk menguji keberkesanan kaedah ini dan mampu menjadi alternatif kepada kaedah pengajaran guru mata pelajaran Ekonomi khususnya.



Fokus utama MPEIE ini iaitu supaya pelajar dapat memahami tingkah laku serta gelagat untuk menguruskan sumber yang terhad bagi memenuhi keperluan dan kehendak manusia yang tidak terhad juga dapat dicapai melalui kaedah permainan ini. Pelajar-pelajar dapat memahami mengapa harga barangan tersebut meningkat atau berkurangan apabila berlaku perubahan kepada permintaan dan penawaran pasaran. Ini kerana permainan kad ini melibatkan tiga aspek iaitu permintaan, penawaran dan keseimbangan pasaran.

Selain itu pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) juga boleh menggunakan dapatan kajian untuk merencanakan program pendidikan yang bersesuaian dengan hasrat KPM berdasarkan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan selaras dengan kurikulum terkini iaitu KSSM. Pihak KPM boleh menggunakan dapatan kajian ini berserta dapatan kajian lain yang bersesuaian dengan kaedah pembelajaran





terkini untuk merangka teknik atau kaedah yang terbaik untuk diaplikasikan di dalam bilik darjah. Langkah ini mampu memberi kesan positif kepada pembelajaran pelajar-pelajar dan seterusnya dapat membantu pencapaian objektif pembelajaran.

1.12 Batasan Kajian

Kajian ini hanya dilaksanakan di sebuah sekolah di daerah Larut, Matang dan Selama di negeri Perak. Faktor memilih sekolah ini untuk menjalankan kajian eksperimen ialah kerana menepati kehendak kaedah kuasi-eksperimen iaitu lokasinya mudah diakses dan senang mendapat kerjasama daripada pihak sekolah tersebut, dan yang paling penting ia menepati kehendak dan keperluan kajian. Pemilihan sekolah ini juga disebabkan tidak banyak sekolah menengah yang menawarkan mata pelajaran Ekonomi di tingkatan empat. Majoriti sekolah menawarkan mata pelajaran elektif untuk aliran sastera ikhtisas ialah Prinsip Akaun dan Perdagangan.

Topik yang disentuh juga hanya melibatkan topik 2.0 Pasaran, sub topik 2.1 Keseimbangan Pasaran dalam mata pelajaran Ekonomi tingkatan empat. Ini kerana kekangan masa untuk melibatkan topik-topik yang lain dalam mata pelajaran ini. Kajian yang mengambil masa yang lama juga mungkin mengganggu proses pembelajaran pelajar dan pihak pengurusan sekolah tersebut.





1.13 Rumusan

Bahagian pertama ini membincangkan tentang faktor-faktor yang memerlukan kajian ini dilakukan. Era Pendidikan 4.0 memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang baharu seperti pembelajaran menggunakan modul dan aplikasi sebenar. Pelajar dapat menguasai kemahiran itu apabila tugas dilakukan dengan pendedahan situasi sebenar seperti dalam kajian ini pelajar dapat meletakkan diri mereka dalam situasi pembeli dan pengeluar yang bertindak balas dengan perubahan harga.

Kajian ini juga dilakukan selaras dengan Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget (1936) dan Vygotsky (1978). Jean Piaget (1936) mengatakan peringkat umur pelajar tingkatan empat terletak di tahap Operasi Formal; di tahap ini pelajar mampu meramal kesan daripada sesuatu kejadian dan mampu mempelajari sesuatu yang lebih abstrak, konsep yang dipelajari juga mampu diguna pakai untuk pelajaran lain. Maka kajian ini sesuai kerana aktiviti permainan yang dijalankan mampu menggalakkan pelajar meramal kesan kepada pasaran apabila perubahan harga berlaku. Vygotsky (1978) pula mengatakan pelajar mampu untuk memperkembangkan ilmu pengetahuan dengan lebih baik apabila ada bantuan luar seperti guru yang membimbing proses pembelajaran.

Kajian ini dilakukan bertujuan melihat kesan aktiviti permainan kad kepada kefahaman dan minat pelajar. Ini penting supaya proses pembelajaran dilakukan dengan lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan semasa yang memerlukan pelajar memahami dengan mendalam sesuatu ilmu yang dipelajari itu supaya ianya dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Bahagian berikutnya akan





membincangkan tinjauan literatur yang berkaitan aktiviti permainan terhadap proses pembelajaran pelajar.

