

**PENGHASILAN DAN PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN (CD) BAGI
MATA PELAJARAN PRINSIP EKONOMI (BPA 1013) BERTAJUK
PERMINTAAN DAN PENAWARAN DI KUITTHO**

SAMSINOR BINTI IBRAHIM

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

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

MAC 2004

BINGKISAN HATI

Buat tersayang...
Ayahanda – Ibrahim bin Kasim
Bonda – Sapiah binti Abu Samah

Kasih sayang mu sungguh bernilai. Pengorbanan mu selama ini sukar untuk ku terjemahkan. Namun yang pastinya, segala-galanya akan ku kenang dan dihargai selagi diri ini bernafas. Kejayaan anakmu hari ini, kejayaan mu jua. Ketahuilah... Kaktih sayangkan ayah dan mak... Akan Kaktih persembahkan kejayaan ini pada hari konvokesyen. Insya-Allah.

Buat istimewa...

Hadirmu membawa sinar baru dalam hidupku. Kata-katamu menjadi perangsang dan doamu menjadi senjata bagiku melayari kehidupan ini. Moga kebahagiaan melingkari kehidupan kita di dunia dan akhirat.

Buat dikasihi...

Along, Kak Ngah, Kak Lang, Kak Chik, Kairul, Uda dan adik serta anak saudara ku, Mohammad Nazmi. Tidak dilupakan Kak Chah dan anak-anak (Siti Khuzaimah, Saidatul Akmah, Humairah, Naimah, Siti Mardiyah dan Muhammad Uzir).

Doa kalian memberi kekuatan bagiku. Kejayaan ini adalah kejayaan kita bersama.

Rakan-rakan seperjuangan...

Kak Syam, Dila dan Noi.

Terima kasih atas segala-galanya. Kenangan kita bersama akan disimpan sebagai tanda kita pernah bersama-sama mengharungi kehidupan sebagai seorang mahasiswi. Semoga kalian bahagia di dunia dan akhirat.

Semoga kehidupan kita semua senantiasa di bawah lindungan-Nya.

PENGHARGAAN

Segala puja dan puji hanya layak untuk Allah s.w.t. Selawat dan salam untuk Nabi Junjungan kita, Nabi Muhammad s.a.w, para sahabat dan ahli keluarga baginda serta umat Islam yang kukuh memegang panji-panji Islam hingga kini. Lafaz kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Illahi kerana hanya dengan keizinan-Nya, maka projek Sarjana ini dapat disiapkan dengan sebaik mungkin.

Tanpa sokongan dan bantuan daripada insan-insan di sekeliling yang tidak jemu-jemu memberikan kritikan, idea dan bantuan tenaga pastinya penghasilan projek ini tidak dapat dilaksanakan. Oleh yang demikian, di kesempatan ini saya ingin menghadihkan ucapan terima kasih kepada penyelia projek Sarjana, Encik Md Akbal bin Hj Abdullah di atas segala idea, nasihat, kritikan dan dorongan yang dilimpahkan sepanjang tempoh penyelidikan ini dijalankan.

Ucapan terima kasih tidak terhingga juga ditujukan khas kepada ayah dan mak serta keluarga yang sentiasa memahami dan tidak jemu-jemu memberikan kata-kata semangat.

Penghargaan ini juga ditujukan kepada Tn Haji Talib bin Bon, Cik Nur Aniza Quantaniah bt Jusoh, pensyarah mata pelajaran Prinsip Ekonomi, KUITTHO yang telah memberikan kerjasama bagi menjalankan penyelidikan ini. Terima kasih juga buat pelajar-pelajar Semester 2, Sarjana Muda Sains Pengurusan, KUITTHO di atas

kerjasama yang diberikan. Tidak dilupakan juga kepada pensyarah-pensyarah JPTV, KUiTTHO di atas segala ilmu yang telah dicurahkan.

Akhir sekali, untuk teman-teman seperjuangan yang banyak memberi dorongan dan nasihat di dalam menyiapkan kajian ini.

HANYA ALLAH SAHAJA YANG DAPAT MEMBALASNYA.



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan untuk menilai keberkesanan sebuah video pembelajaran (CD) mata pelajaran Prinsip Ekonomi (BPA 1013) bertajuk Permintaan dan Penawaran. Bagi tujuan tersebut, sebuah video pembelajaran telah dihasilkan membantu pelajar bagi memahami mata pelajaran berkenaan semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlaku. Video pembelajaran yang dihasilkan ini kemudian dinilai dari aspek proses pengajaran dan pembelajaran, minat dan persepsi responden terhadap ciri-ciri video (audio dan visual). Seramai 60 orang pelajar semester 2 Sarjana Muda Sains Pengurusan di Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn telah dipilih bagi membuat penilaian kebolegunaan produk ini sebagai alat bantuan mengajar di dalam kelas. Semua data yang diperolehi kemudiannya dikumpulkan bagi dianalisis dengan menggunakan perisian "*Statistical Package for Social Science*" (SPSS). Hasil dapatan kajian yang dilakukan jelas menunjukkan video pengajaran yang dihasilkan dan dinilai ini amat sesuai digunakan bagi tujuan memenuhi keperluan proses pengajaran dan pembelajaran subjek ini di dalam kelas.

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the effectiveness of video learning (CD) for the subject of Economic Principles which focuses on subtopic of demanding and supplying. Therefore the (CD) was built to help students to easily understand the subject. After that an evaluation process was done in several aspects, such as teaching and learning process, respondent enthusiasm, perceptions, and video features. About 60 semester 2 students from the bachelor of management science course in KUiTTHO have been tested to use this product, in order to evaluate the product usability as a tool of teaching and learning process in the classroom. Then the datas' were collected to be used for analysis by using the SPSS software. The obtained results on this educational video shows that the product is applicable, in terms of fulfilling the needs of teaching and learning process on this subject inside the classroom.

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	PENGESAHAN STATUS TESIS	
	PENGESAHAN PENYELIA	
	HALAMAN JUDUL	i
	HALAMAN PERAKUAN PENULIS	ii
	HALAMAN DEDIKASI	iii
	PENGHARGAAN	iv
	ABSTRAK	vi
	ABSTRACT	vii
	KANDUNGAN	viii
	SENARAI JADUAL	xiii
	SENARAI RAJAH	xiv
	SENARAI SINGKATAN	xv
	SENARAI LAMPIRAN	xvi
I	Pengenalan	
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	3
	1.3 Pernyataan Masalah	6
	1.4 Persoalan Kajian	7

1.5	Objektif Kajian	8
1.6	Kepentingan Kajian	9
1.6.1	Pensyarah	9
1.6.2	Pelajar	10
1.6.3	Institusi Pengajian	10
1.6.4	Masyarakat	11
1.7	Batasan Kajian	11
1.8	Definisi Istilah Kajian	11
1.8.1	Penghasilan	12
1.8.2	Video Pembelajaran	12
1.8.3	Teknologi Pendidikan	13
1.8.4	CD (<i>Compact disk</i>)	13
1.8.5	Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)	14
1.9	Rumusan	14

II SOROTAN PENULISAN

2.1	Pendahuluan	15
2.2	Konsep Pengajaran dan Pembelajaran	17
2.3	Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan	19
2.4	Kepentingan Teknologi Pendidikan dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran	22
2.5	Penggunaan Media Pengajaran Berteknologi Meningkatkan Minat	23
2.6	Penggunaan Video Sebagai Alat Pembelajaran	24
2.7	Penggunaan Media Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran	27
2.8	Penggunaan CD-ROM dalam Pendidikan	29
2.9	Video Pembelajaran dapat Meningkatkan Kefahaman	30

2.10	Video Pembelajaran dapat Meningkatkan Proses P&P Tradisional	31
2.11	Kajian Penggunaan Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan	33
2.12	Rumusan	36

III METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	37
3.2	Reka Bentuk Kajian	38
3.3	Prosedur Kajian	39
3.4	Responden	41
3.5	Sumber Data	42
3.6	Instrumen Kajian	42
3.6.1	Video Pembelajaran	43
3.6.2	Borang Soal Selidik	43
3.7	Kajian Rintis	46
3.8	Kesahan dan Kebolehpercayaan	48
3.9	Pengumpulan Data	49
3.10	Kajian Analisis Data	49
3.11	Batasan Kajian	51
3.12	Rumusan	52

IV REKABENTUK PROTOTAIP PRODUK

4.1	Pendahuluan	53
4.2	Penghasilan Video Pembelajaran (CD)	54
4.3	Matlamat Penghasilan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran	54

4.4	Objektif Penghasilan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran	55
4.5	Kerangka Teori Pembinaan Produk	56
4.6	Kronologi Pembinaan Produk	58
4.7	Langkah dalam Proses Penerbitan Video	60
4.8	Elemen dalam Pembinaan Video	62
4.9	Sasaran Penggunaan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran	83
4.10	Kegunaan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran	83
4.11	Batasan Video Pembelajaran (CD)	84
4.12	Kelebihan Video Pembelajaran (CD)	84
4.13	Kekangan dalam Pembinaan Video Pembelajaran (CD)	85
4.14	Bahan dan Kos Menghasilkan Video Pembelajaran (CD)	86
4.15	Rumusan	86

V ANALISIS DATA DAN DAPATAN KAJIAN

5.1	Pendahuluan	87
5.2	Pengumpulan Responden	88
5.3	Analisis Data Menggunakan Instrumen Soal Selidik	88
5.4	Analisis terhadap Penilaian Video Pembelajaran (CD) yang dihasilkan ke atas Proses Pengajaran dan Pembelajaran	90
5.5	Analisis Terhadap Video Pembelajaran yang Dapat Menarik Minat Pelajar	93
5.6	Analisis terhadap Ciri-Ciri Video Pembelajaran	96

yang Dihasilkan	
5.7 Rumusan Analisis Data	99

VI PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

6.1	Pendahuluan	100
6.2	Perbincangan Dapatan Kajian	101
6.2.1	Persoalan Pertama Kajian	102
6.2.2	Persoalan Kedua Kajian	104
6.2.3	Persoalan Ketiga dan Keempat Kajian	105
6.3	Kesimpulan	107
6.4	Cadangan	108
6.4.1	Pensyarah-pensyarah KUiTTTHO	108
6.4.2	Pelajar	110
6.4.3	Kajian Lanjutan	110
6.5	Rumusan	112

RUJUKAN

LAMPIRAN



SENARAI JADUAL

NO.JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
3.1	Pembahagian Skor Skala Likert	44
3.2	Taburan Item Soal Selidik	46
3.3	Jadual Tafsiran Min dan Tahap Penerimaan Responden	50
5.1	Tafsiran Skor Min	89
5.2	Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Bahagian A --Proses Pengajaran dan Pembelajaran	90
5.3	Tafsiran Min bagi Item 1 hingga 12	92
5.4	Skor Min dan Sisihan Piawai Bagi Bahagian B – Aspek Minat	93
5.5	Tafsiran Min bagi Item 13 hingga 20	95
5.6	Skor Min dan Sisihan Piawai Bagi Bahagian C – Persepsi Pelajar Terhadap Ciri-Ciri Video Pembelajaran	96
5.7	Tafsiran Min bagi Item 21 hingga 31	98

SENARAI RAJAH

NO.RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
2.1	Model Pengajaran Asas	18
3.1	Kerangka Operasi Untuk Prosedur Kajian	40
4.1	Kerangka Penghasilan Produk	57
4.2	Kronologi Pembikinan Produk	58
4.3	Langkah-langkah Dalam Proses Penerbitan Video	61
4.4	Elemen-elemen dalam Penulisan Skrip Video untuk Proses Penyuntingan dan Penerbitan Video	63
5.1	Carta Bar Skor Min Bagi Item 1 Hingga Item 12	91
5.2	Carta Bar Skor Min Bagi Item 13 Hingga Item 20	94
5.3	Carta Bar Skor Min Bagi Item 21 Hingga Item 31	97

SENARAI SINGKATAN

ABBM	:	Alat Bahan Bantu Mengajar
CD	:	<i>Compact Disc</i> (Cakera Padat)
KUiTTHO	:	Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn
P&P	:	Pengajaran dan Pembelajaran
SPSS	:	<i>Statistical Packages for Social Sciences</i>



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
A	Borang Soal Selidik	121
B	Analisis SPSS Kajian Rintis	125
C	Surat Kebenaran Jalankan Kajian	127
D	Pengesahan Pakar	128
E	Keputusan Analisis SPSS	129



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU AMINAH

BAB 1

Pengenalan

1.1 Pendahuluan

Dewasa ini, globalisasi dan kemajuan pesat dalam perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) telah memberi impak yang besar terhadap dunia pendidikan. Dengan perkembangan ini sekaligus menyaksikan perlunya proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) konvensional yang biasanya bertunjangkan kepada penggunaan media bercetak disesuaikan semula. Penyesuaian ini selari dengan kemajuan teknologi hari ini yang mengalami perubahan pesat dan tidak lagi terikat secara fizikal di bilik darjah atau pun di bilik kuliah sahaja. Sebaliknya, penggunaan komputer dan perisian-perisian tertentu yang dapat membantu proses pembelajaran telah mula mendapat tempat di kalangan institusi pendidikan di negara kita.

Bagi mencapai maksud tersebut, beberapa pendekatan baru cuba diperkenalkan dalam usaha untuk menjadikan proses P&P lebih menarik, bermakna dan menyeronokkan. Untuk itu, teknologi pendidikan didapati boleh memainkan peranan

penting bagi mempelbagaikan proses P&P yang menyeluruh. Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang sistematik ke arah pembangunan produk yang boleh membantu menghasilkan suatu persekitaran P&P yang efisien dan efektif dengan melibatkan peringkat merekabentuk, pelaksanaan dan pemilihan proses P&P yang merangkumi pelbagai peralatan dan sumber (Baharuddin *et al.*, 2000).

Menurut Shahril @ Charil Marzuki dan Habib Mat Som (1999), pendidikan adalah bidang yang sentiasa mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan yang berlaku terhadap persekitaran. Segala perubahan yang berlaku itu akan memberi kesan terhadap pendidikan. Perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan semasa ialah “e-pembelajaran” atau “e-learning”. Menurut Samat Buang (2002), e-pembelajaran ialah sebarang P&P yang menggunakan rangkaian elektronik yang penyampaian isi kandungan, interaksi atau pun pemudahcaraan. Selain itu, penggunaan internet, intranet, satelit, pita audio atau video juga dapat menyediakan kemudahan untuk perbincangan berkumpulan. Secara rasionalnya, elemen-elemen yang wujud dalam e-pembelajaran ini sudah pasti akan menjadikan proses P&P lebih menarik dan berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih kondusif. Ini secara tidak langsung akan membantu dan meningkatkan lagi minat pelajar untuk memberi tumpuan terhadap pengajaran pensyarah.

Sebenarnya konsep e-pembelajaran sudah mula diusahakan secara komersil apabila terdapat pihak swasta yang terlibat secara langsung dalam memasarkan pelbagai produk pembelajaran berbentuk CD-ROM. Malah kehadiran bahan-bahan pembelajaran dalam bentuk cakera padat (CD) ini pula mendapat sambutan yang menggalakkan di kalangan pengguna yang mempunyai kemudahan komputer peribadi. Umum sedia maklum tentang kelebihan penggunaan bahan bantu pengajaran ini yang dapat membantu pelajar untuk memahami dengan lebih lanjut isi pelajaran sesuatu mata pelajaran yang mereka pelajari. Oleh itu, tidak hairanlah jika produk pembelajaran berbentuk CD-ROM telah mula mendapat perhatian di kalangan pelajar-pelajar kita.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga merupakan alternatif kepada pelajar untuk memahami isi pelajaran dengan lebih mendalam. Malah untuk menjadikan video pembelajaran yang dibangunkan lebih realistik dan interaktif, ia boleh dibangunkan dalam bentuk CD-ROM yang berupaya untuk memaparkan isi pembelajaran dalam bentuk yang menarik.

Oleh itu, kajian ini akan menumpukan terhadap usaha-usaha untuk menghasilkan Video Pembelajaran Prinsip Ekonomi bagi subtopik Permintaan dan Penawaran (BPA1013) di Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn (KUITTHO) sebagai satu usaha untuk memudahkan pelajar-pelajar Ijazah Sarjana Muda Sains Pengurusan memahami kandungan mata pelajaran ini dengan lebih mendalam. Menurut Shahrom Nordin dan Yap Kueh Chin (1992), memandangkan teknologi maklumat sedang pesat berkembang di negara kita, video juga boleh dihasilkan dalam bentuk perisian komputer. Justeru, video yang akan dibangunkan di bawah kajian ini akan didokumentasikan dalam bentuk cakera padat (CD) bagi memanfaatkan kemajuan yang telah dicapai dalam teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Ia dirancang sebegitu rupa supaya para pelajar senang untuk membawa video tersebut ke mana-mana dan lebih mudah untuk dijaga.

1.2 Latar belakang Masalah

Kini, arus globalisasi turut menyaksikan impaknya terhadap dunia pendidikan negara. Sistem pendidikan menjadi lebih terbuka dan berlaku pendemokrasian dalam pendidikan. Pelajar akan bebas memilih pelajaran yang disukainya. Mereka mempunyai gaya pembelajaran tersendiri serta kemampuan yang berbeza. Lantaran berlakunya pendemokrasian pendidikan, maka sistem kuliah yang ada sekarang

mungkin tidak dapat memenuhi perbezaan ini. Gaya P&P juga perlu dipelbagaikan dan tidak hanya bergantung kepada satu bahan sahaja.

Rentetan daripada usaha untuk menjadikan “pendidikan bertaraf dunia” yang telah diwacanakan di dalam dasar pendidikan, maka perubahan yang berlaku perlu seiring dengan perubahan dunia kini. Oleh yang demikian, penggunaan teknologi maklumat dalam sistem pendidikan adalah amat penting agar pelajar yang akan dihasilkan mampu menyiapkan diri dengan dunia teknologi maklumat.

Namun begitu, dalam usaha untuk menghasilkan pelajar tersebut, segala-galanya akan kembali merujuk kepada aktiviti P&P. Aktiviti P&P yang menarik akan menarik minat pelajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan lebih berkesan. Mengikut Ismail Zain (2002), kecemerlangan pelajar dikaitkan dengan kecemerlangan sekolah. Kecemerlangan sekolah pula dilihat ada hubungannya dengan kecemerlangan guru. Aktiviti P&P yang lebih menekankan kepada hafalan fakta menyebabkan pelajar akan kurang berminat dan kurang bermotivasi. Oleh yang demikian, adalah menjadi tugas guru atau pensyarah untuk merangsang minat belajar di kalangan pelajar. Aktiviti P&P perlulah dipelbagaikan supaya dapat menarik minat pelajar.

Masalah di dalam bilik kuliah menyebabkan pelajar tidak dapat menerima sepenuhnya maklumat yang disampaikan oleh pensyarah. Kadang-kadang terdapat konsep atau gambaran tertentu yang tidak dapat diperjelaskan oleh pensyarah dalam kuliah biasa. Pelajar yang hanya mendengar apa yang diajarkan oleh pensyarah mengenai sesuatu benda atau perkara, cenderung untuk mempunyai persepsi yang salah mengenai sesuatu perkara. Perbezaan keupayaan menerima daripada pelajar lemah, kurang memahami apa yang diajar dengan hanya membaca atau mendengar pengajaran pensyarah. Pensyarah seharusnya sedar akan wujudnya perbezaan individu di kalangan pelajar mereka. Perbezaan yang wujud di kalangan pelajar merupakan satu faktor

mengapa sesetengah pelajar tidak dapat menguasai ilmu yang diajar di dalam kelas. Menurut Zaidatul Akmaliah dan Habibah Elias (2000), terdapat tiga faktor yang perlu dipertimbangkan berkaitan dengan perbezaan individu iaitu:

- 1) individu berbeza dari segi fizikal, minat, kebolehan, kecenderungan, pengalaman, latar belakang keluarga, sikap dan matlamat
- 2) individu belajar mengikut cara sendiri dan kadar kepantasan sendiri. Mereka berbeza dari segi kaedah yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan dan juga darjah kecekapan yang dicapai
- 3) pembelajaran setiap individu dipengaruhi oleh minat, pengalaman lalu dan matlamat masa depan.

Dalam situasi yang wujudnya perbezaan individu, terutamanya dari segi kebolehan intelek, maka tidak mungkin bagi seseorang pensyarah untuk hanya bergantung kepada satu bahan pengajaran sahaja atau kaedah mengajar kumpulan pelajar yang besar. Situasi ini dikhuatiri akan menimbulkan ketidakelesaian di kalangan pelajar dan pensyarah itu sendiri. Oleh itu, masalah perbezaan individu ini perlulah diselesaikan secara kolektif dan efektif.

Salah satu alternatif penyelesaian terhadap kesemua permasalahan ini ialah dengan mengindividukan pengajaran melalui penggunaan video pembelajaran. Melalui pengajaran individu, para pelajar akan dapat berusaha menyesuaikan proses pembelajaran mengikut keperluan mereka (Nor Hawanis Abd Rahim, 2002). Melalui kaedah ini, ia memberi ruang yang lebih selesa kepada para pelajar belajar mengikut kemampuan mereka dari satu tahap ke tahap yang berikutnya sehinggalah benar-benar faham dan menguasai kandungan pelajarannya.

Di Malaysia, penonton video lebih menggemari filem video bercorak hiburan seperti filem bercorak pendidikan seperti sains fiksyen, dokumentasi, kartun dan sebagainya (Mohd Shabri Hassan, 2003). Filem bercorak dokumentari tidak mendapat perhatian kerana pada pandangan mereka ia kurang menyeronokkan. Keseronokan menyebabkan pelajar tertarik dan berminat untuk belajar (Ismail Zain, 2002). Perkembangan teknologi dapat mempelbagaikan perkakasan dan perisian dalam sistem penyampaian. Teknologi fotografi yang ada menyebabkan terdapatnya gambar-gambar yang digunakan sebagai satu rujukan, disusuli dengan media elektronik seperti radio, televisyen, filem, video, VCD, DVD dan multimedia (Ismail Zain, 2002). Perkembangan ini dapat memberi sumbangan dalam pendidikan dan dapat memberi kesan yang positif dalam proses pembelajaran. Justeru, filem video bercorak dokumentari berkaitan dengan sejarah, sosial, ekonomi, pendidikan, saintifik perlu diperbanyakkan di pasaran dalam usaha meningkatkan minat penonton dalam video pendidikan (Mohd Shabri Hassan, 2003).

Walau bagaimanapun, untuk menghasilkan sesebuah video bukanlah suatu kerja yang mudah. Untuk menghasilkan sesebuah video, ada beberapa peringkat yang perlu dilalui. Peringkat-peringkat ini termasuklah penulisan skrip, rakaman suara, rakaman video sehingga kepada peringkat penyuntingan video yang memerlukan interaksi secara aktif dengan pelbagai individu dan pengendalian peralatan (Heinich *et al.*, 1996).

1.3 Pernyataan Masalah

Subjek Prinsip Ekonomi bukanlah suatu subjek yang mudah difahami. Subjek ini berbentuk teoritikal dan pengiraan yang memerlukan pelajar memahami isinya. Oleh itu, kaedah pembelajaran konvensional seperti transperansi dan papan tulis yang

digunakan selama ini telah menjadikan pelajar bosan dan sukar memahaminya. Video merupakan salah satu alat bahan bantu mengajar (ABBM) yang boleh membantu pensyarah dalam proses P&P. Antara kebaikan video ialah boleh dilihat oleh pelajar dengan baik dan sempurna. Selain itu, video juga boleh memberi pengalaman baru kepada pelajar. Menurut Jonassen D.H *et al.* (1999), pelajar akan lebih senang mengingat sesuatu pelajaran sekiranya mereka menggunakan tiga pancaindera utama iaitu penglihatan, pendengaran dan berfikir. Oleh itu, pengkaji ingin menghasilkan sebuah video bercorak pendidikan untuk subjek Prinsip Ekonomi (BPA 1013) bertajuk Permintaan dan Penawaran dan menilai video ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran tersebut.

1.4 Persoalan Kajian

Dalam kajian ini, pengkaji telah mengenalpasti beberapa persoalan kajian yang seharusnya terjawab apabila kajian ini dilaksanakan. Antara persoalan kajian yang diutarakan ialah:

- i. Sejauh manakah video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan mempunyai susunan isi yang baik dan mudah difahami?
- ii. Sejauh manakah video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan dapat menarik minat pelajar?

- iii. Se jauh manakah elemen-elemen visual yang digunakan dalam video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran sesuai?
- iv. Se jauh manakah video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan menggunakan elemen-elemen video yang sesuai?

1.5 Objektif Kajian

Dalam kajian yang dijalankan, pengkaji telah menetapkan beberapa objektif umum kajian sebagai panduan untuk menghasilkan hasil kajian yang baik dan bermutu.

Antara objektif-objektif tersebut ialah:

- i. Menghasilkan video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran.
- ii. Mengetahui sejauh manakah isi kandungan video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran menepati sukatan pelajaran KUiTTHO.
- iii. Menilai sejauh manakah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran berupaya menarik minat pelajar terhadap ilmu yang diterima.

- iv. Mengenalpasti sejauh manakah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran membantu meningkatkan kefahaman pelajar – pelajar KUiTTHO.

1.6 Kepentingan Kajian

Hasil kajian yang dilakukan ini diharapkan akan dapat memberikan kepentingan kepada pelbagai pihak. Di antara kepentingannya ialah:

1.6.1 Pensyarah

Penghasilan video pembelajaran (CD) ini turut dapat membantu pensyarah yang mengajar Prinsip Ekonomi (BPA 1013). Ini kerana apabila pelajar menggunakan video pembelajaran (CD) maka secara tidak langsung ia akan memudahkan pensyarah dalam melaksanakan aktiviti P&P di dalam kelas.

Selain itu juga, dengan menggunakan video pembelajaran (CD) akan dapat mencetuskan ide kepada pensyarah dalam memperkayakan teknik pengajaran. Ia juga sebagai petunjuk kepada pensyarah dalam usaha menarik minat serta kefahaman pelajar terhadap mata pelajaran yang diajar.

1.6.2 Pelajar

Penggunaan video pembelajaran (CD) adalah sebagai alternatif kepada pelajar untuk memajukan diri mereka. Ini kerana pembelajaran menggunakan video pembelajaran (CD) ini boleh dijalankan secara bersendirian walaupun tanpa bantuan pensyarah. Ini akan memberi peluang kepada pelajar, khususnya kepada pelajar yang mengambil Prinsip Ekonomi (BPA 1013) untuk meningkatkan pencapaian mereka tanpa perlu bergantung sepenuhnya kepada pensyarah. Pelajar boleh menggunakan video pembelajaran (CD) ini sebelum dan selepas proses P&P di dalam kelas.

1.6.3 Institusi Pengajian

Ia sebagai petunjuk kepada institusi pengajian bagi memperkayakan kaedah P&P dalam menggantikan kaedah tradisional. Ia juga dapat membawa institusi bergerak seiringan dalam perkembangan teknologi pendidikan.



1.6.4 Masyarakat

Dengan menghasilkan video pembelajaran ini, ia akan membuka minda masyarakat tentang sistem pendidikan yang bergerak seiringan dengan perkembangan teknologi terkini. Di samping itu juga, pengkajian ini dapat membantu pengkaji lain dalam menghasilkan media pengajaran yang berasaskan teknologi dalam membantu proses P&P yang lebih berkesan pada masa hadapan.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini dilaksanakan bagi mendapatkan maklum balas dari pelajar-pelajar kursus Ijazah Sarjana Muda Sains Pengurusan, Kolej Universiti Teknologi Tun Hussein Onn (KUiTTHO) tentang penggunaan video pembelajaran (CD). Kajian ini menilai dari sudut keberkesanan video dalam meningkatkan minat dan kefahaman pelajar dengan mengambilkira kesesuaian unsur-unsur audio dan visual termasuk penggunaan teks, gambar dan klip video yang terdapat dalam video yang dihasilkan.

1.8 Definisi Istilah Kajian

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penulisan kajian ini. Berikut adalah penerangan berkenaan dengan istilah-istilah tersebut:

1.8.1 Penghasilan

Penghasilan adalah perihal usaha menghasilkan atau mengeluarkan sesuatu (Noresah Baharom, 1993). Dalam kajian ini, penghasilan merujuk kepada usaha menghasilkan sebuah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran.

1.8.2 Video Pembelajaran

Heinich *et al.* (1996) menerangkan video sebagai,

“Video combine motion, color and sound in ways that can dramatize ideas better than any other medium. Your students can experience the past, present and future without leaving the classroom. They can betransported inside the human body, around the world, or out beyond the solar system.”

Jelasnya, video merupakan kombinasi antara pergerakan, warna dan bunyi yang lebih baik berbanding alat yang lain. Ini menjadikan pelajar mengalami tiga situasi iaitu situasi lepas, kini dan akan datang tanpa meninggalkan bilik kuliah. Dalam kajian ini, video pembelajaran merujuk kepada suatu produk yang dipaparkan pada skrin televisyen yang digunakan sebagai ABBM. Video menggabungkan audio, visual, teks, gambar-gambar yang memberi kesan khas dan klip video.

1.8.3 Teknologi Pendidikan

Menurut Baharuddin *et.al.* (2000), teknologi pendidikan merupakan satu proses yang bersistematik dengan mutu elemen-elemennya dikawal ke arah pembangunan produk yang mampu membantu menghasilkan persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sharifah Alwiah Alsagoff (1984) berpendapat teknologi pendidikan adalah salah satu cabang disiplin pendidikan yang mengutamakan penggunaan kemahiran dan teknik moden dalam bidang pendidikan dan latihan. Dalam teknologi pendidikan, keutamaan diberikan terhadap penggunaan media serta persekitaran yang menghasilkan situasi pembelajaran.

Dalam konteks kajian ini, teknologi pendidikan adalah sebarang alat yang menggunakan teknologi untuk membantu dalam proses P&P.

1.8.4 CD (*compact disk*)

Menurut Norihan Abu Hassan (1997), CD adalah *compact disk* atau cakera padat yang dapat menyimpan maklumat dalam kapasiti yang besar dan boleh mempamerkan data-data yang telah dimasukkan pada skrin komputer. Cakera keras ini digunakan untuk memasukkan output yang asal daripada video filem kepada cakera keras.

Bagi kajian ini, paparan video pembelajaran akan dibuat melalui cakera padat (CD). Ini bermaksud ia boleh digunakan pada komputer atau DVD (*digital video player*) apabila ingin menonton video pembelajaran ini.

1.8.5 Alat Bahan Bantu Mengajar (ABBM)

Menurut Mok, Soon Sang (1996), ABBM adalah segala kelengkapan yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan pengajaran di bilik darjah. Ia terdiri daripada apa sahaja yang dapat dialami oleh pelajar. Dalam penulisan ini, pengkaji menakrif ABBM sebagai alat-alat yang digunakan untuk membantu dalam proses P&P. Alat-alat ini terbahagi kepada dua jenis, iaitu berbentuk elektronik dan bukan elektronik. Dalam kajian yang akan dijalankan, ABBM yang akan dihasilkan ialah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran.

1.9 Rumusan

Secara keseluruhannya, bab ini menerangkan tentang pengenalan, latar belakang, pernyataan masalah, persoalan kajian, objektif kajian, kepentingan kajian, batasan kajian, dan definisi istilah.

BAB II

SOROTAN KAJIAN

2.1 Pendahuluan

Sistem pendidikan memainkan peranan yang utama dalam melaksanakan perubahan demi perubahan dalam usaha untuk menghasilkan generasi muda yang dilengkapi dengan pelbagai kemahiran, pengetahuan dan sikap positif untuk menghadapi cabaran era teknologi maklumat. Sistem pendidikan perlu bergerak seiring dengan kemajuan dan kepesatan teknologi. Justeru, penggunaan alat-alat elektronik dan komunikasi amatlah penting dan perlu diperluaskan penggunaannya dalam bidang pendidikan. Sistem pembelajaran secara tradisional perlulah diadun dengan penggunaan teknologi media dalam usaha meningkatkan minat, pemahaman dan ingatan para pelajar. Yusup Hashim, (1998) berpendapat sekiranya media digunakan bersama-sama dengan pengajaran ala tradisional, ini akan dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Kita sedia maklum bahawa teknologi pendidikan sebenarnya merupakan satu bidang yang menemukan pelbagai individu dengan pelbagai minat yang mempunyai kepercayaan yang sama. Mereka yakin bahawa teknologi boleh digunakan bagi memperbaiki reka bentuk dan penyampaian pengajaran. Ini adalah kerana teknologi pendidikan sentiasa mengalami perubahan dan pembaharuan mengikut kemajuan serta penemuan daripada kajian yang dilakukan sepanjang masa.

Menurut Abdul Rahim Mohd Saad (1991), terdapat dua perubahan utama dalam bidang teknologi pendidikan, iaitu:

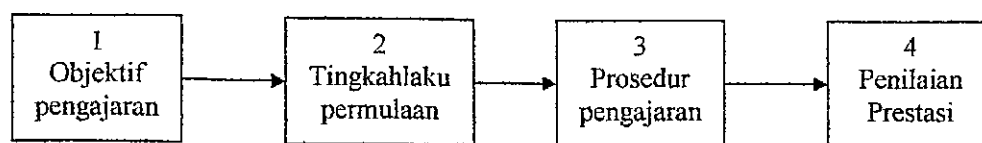
- i. perubahan pertama melibatkan perkembangan ide-ide, proses-proses dan alat-alat dari dalam dan luar negara Malaysia. Ide, proses dan alatan tersebut difahami sebagai teknologi di dalam pendidikan yang membantu menjadikan pembelajaran yang menarik, mudah direka bentuk, mudah dikendalikan dan dapat diulang beberapa kali. Ini melibatkan penggunaan projektor slaid, projektor filem dan tayang gambar, radio dan perakam audio, telesidang, televisyen, perakam video, telekuliah, teletutorial, teleteks, videoteks dan komputer yang membenarkan penggunaan pelbagai rangsangan pembelajaran kepada pelajar-pelajar sama ada di dalam bilik darjah, bilik kuliah atau melalui pendidikan jarak jauh.
- ii. Perubahan kedua melibatkan pengaruh yang kian bertambah daripada individu yang mempunyai pengalaman yang luas, kebolehan intelek yang tinggi, pemikiran analisis yang tajam dan dedikasi yang kuat untuk memaju dan mengembangkan pembelajaran manusia. Menjelang kurun ke-21, teknologi pendidikan di Malaysia akan menghimpun pengetahuan saintifik yang diperolehi daripada inovasi perkakasan, penyelidikan komunikasi, kecerdasan buatan, teknologi komputer, teknologi maklumat dan psikologi

kognitif. Di dalam konteks ini, teknologi pendidikan memainkan peranan untuk terus menjadikan pembelajaran mudah diperolehi di samping menjamin keberkesanan pembelajaran.

2.2 Konsep Pengajaran dan Pembelajaran (P&P)

Pada dasarnya P&P merupakan dua proses yang berbeza. Namun begitu, keduanya berkait rapat, tidak boleh dipisahkan dan saling bergantung antara satu sama lain. Ini kerana, tanpa pengajaran tidak akan berlakunya proses P&P. Manakala proses P&P pula memerlukan wujudnya pembelajaran supaya objektif pengajaran dapat dicapai. Secara konsepnya, pengajaran akan menghasilkan pembelajaran. Dengan kata lain, pengajaran belum lagi terlaksana selagi pembelajaran pelajar tidak berlaku. Pengajaran pula dianggap berkesan sekiranya ia dapat menghasilkan pembelajaran kepada pelajar yang mengikuti sesuatu pengajaran. Menurut Ee Ah Meng (1999), pengajaran dimaksudkan sebagai proses penyampaian kemahiran, ilmu pengetahuan, sikap dan nilai-nilai yang dilakukan melalui penerangan, tunjuk cara, eksperimen atau gabungan kesemua tindakan tersebut. Pembelajaran pula didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang agak tetap dan ia berlaku kerana pengalaman atau latihan yang diteguhkan. Oleh itu, pembelajaran juga bolehlah dikatakan sebagai proses memperoleh pengetahuan, kemahiran, sikap dan nilai yang seterusnya akan menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang individu.

Robert Glasier (1962) telah merangka satu model pengajaran asas bagi memberi gambaran yang lebih jelas tentang proses P&P (Zaidatol Akmaliah dan Habibah Elias 2000). Model pengajaran asas tersebut membahagikan proses P&P kepada empat bahagian sebagaimana yang dipaparkan di dalam **Rajah 2.1**.



Rajah 2.1 : Model Pengajaran Asas

Sumber : Glasier (1962) dalam Zaidatol Akmaliah dan Habibah Elias (2000)

Menurut model ini, proses pengajaran bermula dengan guru menentukan objektif pengajaran yang meliputi pengetahuan, kemahiran dan sikap baru yang harus diperolehi pelajar selepas sesi pengajaran. Seterusnya, peringkat kedua ialah dengan menentukan tingkah laku permulaan pelajar iaitu pengetahuan, kemahiran atau sikap yang sedia ada pada pelajar supaya guru boleh meneliti sama ada objektif yang ditentukan itu sesuai atau tidak. Ini penting kerana pembelajaran akan lebih berkesan jika ada kaitan dengan pengalaman lalu, kebolehan dan minat pelajar. Bahagian ketiga ialah prosedur pengajaran yang menerangkan bagaimana proses pengajaran dijalankan yang sesuai dengan objektif pengajaran. Ia penting supaya kandungan pelajaran dapat disampaikan dengan berkesan. Bahagian yang terakhir ialah penilaian prestasi yang mengandungi ujian dan pemerhatian bertujuan untuk menentukan sejauh mana pelajar telah mencapai objektif-objektif pengajaran.

Selain itu, proses P&P akan menjadi lebih berkesan sekiranya pengajaran yang efektif dapat dilaksanakan. Melalui pengajaran yang efektif, kandungan pelajaran akan mudah difahami dan menyeronokkan. Menurut Ee Ah Meng (1992), pengajaran yang berkesan atau efektif ialah pengajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran dalam diri pelajar dalam suasana yang sihat serta bersemangat. Oleh itu, usaha untuk mewujudkan pengajaran efektif perlulah dipergiatkan.

2.3 Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan

Kewujudan teknologi dalam kelas tidak akan membantu proses pembelajaran. Perkara penting yang perlu dititikberatkan adalah bagaimana cara teknologi itu digunakan. Inilah yang akan menentukan sama ada ia telah membantu proses P&P atau sebaliknya. Sekiranya teknologi yang digunakan dapat membantu, ini akan menjadikan proses pembelajaran itu lebih menarik dan pelajar merasakan aktiviti-aktiviti yang dialaminya itu adalah satu pengalaman yang mencabar dan mereka telah mengetahuinya lebih dari sebelumnya, maka bolehlah dikatakan bahawa pembelajaran yang berlaku adalah pembelajaran yang berkesan (Heinich, *et al.*, 1996).

Sehubungan dengan itu, kajian yang dilakukan oleh Yusup Hashim (2002) melihat kepada kajian yang berfokuskan pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi hendaklah menarik dan berkesan. Kajian ini disokong oleh Sandholtz, J (1997) mendapati penggunaan teknologi di sekolah boleh mendorong memudahkan P&P. Kajian David Dwyer mendapati teknologi merupakan media penggerak untuk pelajar berfikir (Muhammad Zaki Ab Muluk, 2000). Menurut Yusup Hashim (2002) pula teknologi merupakan gabungan di antara teori dan amalan. Penggunaan teknologi yang cekap dapat meningkatkan prestasi akademik pelajar serta menyokong keupayaan pencapaian situasi pembelajaran. Grabowski (1991) menyatakan pelajar perlu menguasai prinsip pemerhatian, pengamatan dan ingatan yang akan menentukan penggunaan teknologi dapat melatih pelajar-pelajar mahir berfikir secara kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran (Yusup Hashim (2002)

Teknologi merupakan campuran proses dengan produk yang digunakan untuk membangunkan negara atau memperbaiki sesuatu sistem seperti pendidikan (Yusup Hashim dan Sharifah Alwiah Alsagoff, 1999). Teknologi menggunakan pengetahuan saintifik, kaedah atau teknik secara sistematik untuk menyelesaikan atau memperbaiki

masalah pendidikan. Proses teknologi pengajaran melibatkan reka bentuk, pembinaan, penggunaan, pengurusan dan penilaian keseluruhan sistem P&P. Selain itu, teknologi sebagai produk melibatkan perkakasan, perisian dan kaedah yang digunakan dalam sistem pendidikan. Umumnya, teknologi pendidikan merupakan campuran proses dan produk yang digunakan untuk menyelesaikan masalah P&P (Yusup Hashim dan Sharifah Alwiah Alsagoff, 1999).

Menurutnya lagi, terdapat tiga komponen dalam sistem pengajaran berasaskan media dan kaedah pengajaran, iaitu secara konvensional, jarak jauh dan belajar sendiri. Sistem belajar sendiri diamalkan oleh pelajar sistem konvensional dan pendidikan jarak jauh. Dalam proses belajar sendiri, pelajar bebas belajar sendiri tanpa ikatan sebarang organisasi pendidikan. Oleh itu, media yang boleh digunakan terbahagi kepada dua, iaitu media interaktif seperti TV interaktif, radio interaktif, CD interaktif dan mel elektronik (*e-mail*), manakala media satu hala termasuk slaid, video, buku rujukan dan sebagainya.

Terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan dalam menggunakan pembelajaran berasaskan teknologi dalam sistem pendidikan. Reynolds & Anderson (Norliza Mohamed Piah, 2002) telah menggariskan antara kekuatan tersebut iaitu:

- i. Interaksi yang berterusan dengan sistem menjadikan pelajar berupaya menyelesaikan sesuatu arahan dalam masa yang lebih singkat.
- ii. Persembahan multimedia yang memberangsangkan dengan interaksi yang tinggi menjadikan proses pembelajaran kurang membosankan.
- iii. Sesuatu bahan atau arahan boleh disampaikan pada masa dan tempat yang sesuai.

- iv. Penjadualan lebih fleksibel.
- v. Pelajar boleh menguasai sesuatu objektif pada sesuatu tahap, jadi pengajar tidak perlu mengajar perkara yang sudah biasa dengan pelajar.
- vi. Mengelakkan pengajar daripada meneruskan kepada bahan yang lebih lanjut sehinggalah semua perkara asas difahami.
- vii. Penyeliaan yang bebas daripada persekitaran kuliah kerana pengajar boleh memberi tumpuan kepada individu untuk memberi bantuan atau nasihat.
- viii. Pengajar juga mempunyai lebih masa untuk mengkaji atau memastikan kurikulum memenuhi keperluan organisasi.

Walau bagaimanapun, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga mempunyai beberapa kelemahan. Menurut Reynolds & Anderson (Norliza Mohamed Piah 2002), kelemahan penggunaan teknologi dalam pembelajaran ialah:

- i. Kos permulaan untuk pembangunan pembelajaran berasaskan teknologi adalah tinggi berbanding kos membangunkan atau merekabentuk pembelajaran berasaskan kuliah.
- ii. Pembangunannya memerlukan kemahiran dan pengetahuan yang kurang dimiliki oleh semua orang.
- iii. Kos yang tinggi diperlukan untuk membangunkan kelengkapan secara serentak untuk memastikan teknologi yang dihasilkan dapat digunakan.

2.4 Kepentingan Teknologi Pendidikan dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran

Teknologi pendidikan merupakan satu skop ilmu yang sangat luas. Ia amat dititikberatkan, terutamanya oleh golongan pendidik. Seorang pendidik perlu sentiasa peka dengan perkembangan teknologi semasa untuk diaplikasikan di dalam proses pendidikan. Mereka perlu bersedia meningkatkan kecekapan dan keupayaan dalam usaha untuk memperolehi pelbagai ide, proses, prosedur dan alatan baru yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan pencapaian pembelajaran pelajar. Perkara yang paling penting dalam pemilihan media ialah ia mestilah bersesuaian dengan situasi pembelajaran. Menurut Mohd. Hasan Abd. Rahman (2000), golongan cerdas, normal atau kurang cerdas boleh menggunakan media tertentu yang bersesuaian dengan tahap mereka. Golongan lemah dan lembap yang bermasalah dengan pembelajaran perlu disediakan dengan bahan media yang berlainan dengan golongan yang cerdas. Oleh itu, seseorang pendidik perlu menitikberatkan ciri-ciri yang ada pada seseorang pelajar seperti keupayaan semulajadi, kematangan pengalaman dan pengetahuan pada masa-masa tertentu (Norliza Mohamed Piah, 2002). Faktor-faktor ini digunakan sebagai asas untuk merencanakan sesuatu program pengajaran.

Pendidik sebagai salah seorang daripada ahli teknologi pendidikan perlu sedar bahawa teknik-teknik pengajaran merupakan sebahagian daripada teknologi pendidikan. Terdapat teknik pengajaran bebas daripada penggunaan alatan media dan sebahagiannya pula berlandaskan kepada penggunaan alatan media. Oleh itu, para pendidik perlu menentukan bagaimana media yang sedia ada boleh terus digunakan bagi meningkatkan proses pembelajaran. Walau bagaimanapun, perkara yang paling penting ialah para pendidik perlu memilih media berlandaskan kepada ciri-ciri yang boleh memenuhi keperluan keadaan semasa untuk menjamin pembelajaran yang berkesan. (Abdul Rahim Mohd Saad, 1991)

2.5 Penggunaan Media Pengajaran Berteknologi Meningkatkan Minat

Penggunaan media pengajaran perlu bergerak seiringan dengan teknologi maklumat. Menurut Abd. Rahim Abd. Rashid (2000), teknologi maklumat yang digunakan dalam pengajaran juga perlu memberi peluang pembelajaran yang lebih dinamis, menarik minat, dapat meningkatkan ilmu pengetahuan yang relevan dan berguna kepada pelajar. Pengajaran yang tidak mementingkan kreativiti di sekolah-sekolah akan melahirkan insan yang tandus dengan daya imaginasi.

Minat dan sikap merupakan dua aspek yang boleh mempengaruhi pembelajaran melalui video pembelajaran. Minat dan sikap yang positif serta kesedaran tentang teknologi maklumat dan penggunaan media pendidikan adalah cara yang dapat memudahkan pembelajaran. Dalam menghasilkan satu konsep pembelajaran yang aktif, pelajar perlu bijak mengawal proses pembelajaran dengan ini, pembelajaran yang bakal dilaksanakan akan lebih aktif dan berkesan.

Menurut Dick & Reiser pembelajaran berkesan adalah pembelajaran yang menyeronokkan. (Ismail Zain, 2002) Keseronokan belajar adalah sesuatu yang diharapkan oleh semua golongan guru terhadap pelajar-pelajarnya kerana keseronokan ini akan membawa implikasi pelajar tertarik dan minat hendak belajar. Guru pula mempunyai strategi yang boleh mendorong pelajar-pelajarnya memberi tumpuan serta mengambil bahagian yang menyeluruh dalam proses P&P.

Bagi mewujudkan situasi pembelajaran yang menyeronokkan ini, pensyarah boleh menggunakan bantuan media dalam menyampaikan pengajarannya kepada pelajar. Penggunaan media yang sesuai akan menambahkan lagi keberkesanan pembelajaran. Pelbagai media pengajaran boleh digunakan oleh pensyarah dalam

membentuk ABBM yang sempurna serta menarik minat dan salah satunya ialah video pembelajaran.

Dalam menerapkan minat pelajar terhadap penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran, prosesnya semakin mudah memandangkan pelajar telah didedahkan dengan pelbagai keadaan sama ada di rumah mahupun di sekolah mengenai teknologi. Di sekolah mereka telah didedahkan dengan program TV pendidikan dan makmal alat pandang dengar. Ini semua dapat menyemai perasaan minat pelajar terhadap teknik P&P yang dibantu oleh teknologi. Di rumah pula, mereka sudah biasa dengan sesuatu perkara yang bergerak dan berbunyi serta mempunyai paparan gambar yang menarik. Ini menunjukkan penggunaan video pembelajaran menarik minat pelajar dalam meningkatkan tahap pembelajaran mereka.

2.6 Penggunaan Video Sebagai Alat Pembelajaran

Keinginan membudayakan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran semakin menyerlah pada masa kini. Pendidik kini menjadi semakin menyedari potensi teknologi terkini sebagai alat bantu mengajar kepada pendidik. Menurut Ee Ah Meng (1992), bahan yang digunakan untuk pengajaran adalah dianggap sebagai membantu guru dalam proses pengajarannya dan bukannya sebagai pengganti guru. Oleh itu, setiap individu yang terlibat dengan penyediaan ABBM perlu berusaha untuk memahirkan diri dalam menghasilkan ABBM yang berkaitan dengan teknologi seperti penggunaan komputer dan penghasilan video. Ini menunjukkan kepentingan pengetahuan, pengalaman dan kemahiran.

Baharuddin *et al.* (2000) dalam kajiannya menakrifkan video sebagai proses komunikasi elektronik yang menghasilkan pergerakan imej, ucapan, kesan bunyi dan muzik. Ia melibatkan penggunaan peralatan yang rumit dan agak mahal. Walau bagaimanapun, kos penggunaan video bergantung kepada jenis penggambaran yang ingin dilakukan. Terdapat beberapa kebaikan menggunakan video. Di antara kebaikannya adalah seperti berikut:

- i. Video senang dirakam dan dimainkan semula
- ii. Tidak memerlukan bilik gelap untuk tayangannya
- iii. Filem video tidak memerlukan pemprosesan di makmal. Ia boleh terus ditayangkan
- iv. Senang dikendalikan

Mohd. Arif Ismail dan Rosnaini Mahmud (1995) pula, menjelaskan tentang teknik-teknik video yang boleh digunakan di dalam pengajaran, seperti pemahaman mendengar, tayangan senyap, tayangan bersilang dengan komentar, pencarian harta karun, ramalan, ramalan awal dan urutan. Terdapat enam kebaikan menggunakan teknik video dalam pengajaran, iaitu:

- i. Memberi kesempatan kepada pelajar menggunakan semua pancaindera seperti penglihatan, pendengaran dan perasaan
- ii. Guru dapat membezakan tahap emosi pelajar
- iii. Melahirkan pelajar yang kreatif
- iv. Memberikan pengetahuan dan situasi baru kepada pelajar
- v. Memberi peluang kepada pelajar mempelajari sesuatu melalui pelbagai teknik
- vi. Dapat menarik perhatian dan mengurangkan rasa bosan pelajar untuk belajar

Menurut Abdul Rahman, Ahmad dan Rozhan (1999) pula, video merupakan suatu media yang berpotensi untuk digunakan dalam penyampaian kursus untuk pendidik jarak jauh. Kebaikan menggunakan video ialah ia merupakan salah satu media lazim digunakan khususnya di negara ini. Projek perintis yang telah dijalankan oleh Abdul Rahman, Ahmad dan Rozhan (1999) tentang penyelidikan dan penggunaan program video yang dihasilkan telah diterima baik oleh para pelajar. Program video ini telah dinilai dari pelbagai aspek seperti kandungan akademik, kefahaman, kualiti teknikal, grafik, skrip dan kualiti audio. Kajian ini melibatkan 25 program video yang merangkumi kursus-kursus Sastera dan Sains Fizikal. Hasil analisis yang diperolehi ialah sebanyak 70% hingga 95% daripada penonton program video memberikan maklum balas positif / sangat positif terhadap aspek-aspek yang dikaji. Ini menunjukkan kepuasan responden terhadap mutu program video yang dihasilkan.

Manakala kajian yang telah dijalankan oleh Musa dan Mohd Fadzillah (1998) yang melibatkan pegawai barisan hadapan agensi pembangunan menunjukkan bahawa 10 media yang paling digemari ialah slaid, video, poster, papan tulis, carta singkap, model, wayang gambar, fotograf, projektor lutsinar dan sistem siar raya. Antara senarai media tersebut, video gemar digunakan. Namun begitu, sebanyak 53.1% responden menyatakan bahawa masalah utama yang dihadapi semasa menggunakan video ialah kurang berkemahiran untuk mengendalikannya kerana ia melibatkan penggunaan alat elektronik seperti televisyen, pita rakaman dan alat perakam video. Jika diberi peluang dan kesempatan, responden bagi kajian tersebut berminat untuk mengendalikannya. (Ezhar dan Mazanah, 1996)

Daripada kajian-kajian di atas menunjukkan bahawa video merupakan salah satu media yang berkesan dalam proses P&P.

2.7 Penggunaan Media Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan pelajar, tenaga pengajar dan persekitaran. Interaksi individu dengan persekitaran adalah penting bagi mewujudkan pengalaman yang pelbagai dan menyeluruh untuk terjadinya pembelajaran yang berkesan. Sehubungan dengan itu, selari dengan perkembangan teknologi semasa, pelbagai jenis media telah diperkenalkan sama ada berbentuk elektronik dan bukan elektronik. Ia boleh digunakan dalam pelbagai situasi komunikasi, pengajaran, pembelajaran dan latihan. Kewujudan pelbagai media ini adalah bertujuan untuk memindahkan pengetahuan dari satu individu kepada individu yang lain.

Media merupakan alat yang dibina oleh manusia. Oleh itu, tidak dapat dinafikan bahawa setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Sebagai contoh, radio hanya boleh mengeluarkan bunyi tetapi tidak dapat menayangkan gambar. Oleh sebab itu, hanya sesetengah media sahaja yang kerap digunakan dalam aktiviti pembangunan seperti pendidikan dan latihan. Penggunaan media dalam pendidikan formal memang telah lama diamalkan. Kemp dan Smellie (1989) telah merumuskan beberapa faktor yang menunjukkan media boleh membantu dalam proses P&P (Norliza Mohamed Piah, 2002) iaitu:

- a. Topik boleh dipilih dan disusun dalam media mengikut struktur-struktur tertentu supaya pelajar mudah faham.
- b. Kaedah penyampaian yang seragam kerana mendengar dan melihat media yang sama pada lokasi berlainan secara serentak.
- c. Pengajaran menarik kerana penggunaan media dapat menarik perhatian pelajar.

- d. Saling interaksi jika penglibatan pelajar diambil kira semasa penyediaan media.
- e. Masa mengajar disingkatkan.
- f. Aktiviti pengajaran boleh dilakukan pada bila-bila masa dan di mana sahaja.
- g. Membentuk sikap positif di kalangan pelajar kerana pembelajaran melalui media mendatangkan keseronokan.
- h. Peranan dan tanggungjawab pengajar dapat dimanfaatkan dengan aktiviti-aktiviti lain kerana penggunaan media dapat mengelakkan penerangan yang berulang-ulang.

Menurut Fatimah Ali (1980), pembelajaran yang berkesan dapat dicapai dengan melibatkan sebanyak mungkin deria seperti deria dengar, lihat, sentuh, hidu dan rasa secara serentak. Marks (1966) pula menyatakan apabila alat-alat komunikasi digunakan dengan bijak, peratus pemahaman ialah sebanyak 30% dan peratus ingatan ialah 40%. Menurut beliau lagi, kira-kira 10-15% pengetahuan diperolehi melalui pembacaan, 20-25% melalui pendengaran, 30-35% melalui penglihatan manakala lebih 50% pemahaman diperolehi daripada gabungan mendengar dan melihat (Norliza Mohamed Piah, 2002). Ini menunjukkan untuk mendapatkan kefahaman dan ingatan yang lebih, seseorang pelajar perlu menggabungkan audio dan visual dalam proses pembelajaran mereka. Dalam konteks ini penggunaan video, televisyen dan pelbagai alat audio visual lain termasuk komputer boleh membantu pemahaman pelajar.

2.8 Penggunaan CD-ROM dalam Pendidikan

Menurut Wan Ab. Kadir Wan Dollah (1998), CD-ROM atau *Compact Disc-Read Only Memory* merupakan sistem maklumat optikal yang berkemampuan menyimpan pelbagai jenis data termasuklah teks, grafik, imej dan bunyi dengan kadar yang banyak. Walau bagaimanapun, data di dalam CD-ROM tidak boleh diubah atau dipadamkan apabila ia telah direkodkan dalam cakera. Daripada segi fizikal, CD-ROM mempunyai garis pusat 12 sentimeter (4.72 inci) dan setebal 1.2 milimeter (0.047 inci) dan beratnya pula ialah 25 gram. Meskipun CD-ROM bersaiz kecil, namun keupayaannya untuk menyimpan data amat mengagumkan. Sekeping cakera CD-ROM mampu menyimpan maklumat sebanyak 250,000 muka surat A4 teks dan dianggarkan bersamaan 100 juta perkataan. CD-ROM dihasilkan menerusi proses seperti dalam CD audio yang kemudiannya disesuaikan untuk '*mastering*' bagi pembentukannya. Melalui proses ini, maklumat daripada teks ditukarkan kepada bentuk elektronik melalui '*digitilising*' dalam proses '*mastering*'.

Dalam konteks pendidikan, penggunaannya dilihat sebagai satu alat P&P yang berasaskan teknologi yang canggih. Kemampuannya untuk menyimpan pelbagai jenis data dalam jumlah yang banyak amat sesuai dilaksanakan dalam proses P&P. Ini kerana, CD-ROM berupaya untuk meningkatkan pembelajaran dan seterusnya meninggikan lagi kualiti pendidikan melalui ciri-ciri unik yang ada padanya seperti interaktif dan menarik (Wan Ab. Kadir Wan Dollah, 1998). Selain itu, CD-ROM juga dapat menggalakkan pembelajaran aktif, kreatif dan boleh meninggikan motivasi para pelajar untuk belajar dengan lebih tekun.

2.9 Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kefahaman

Kefahaman merupakan satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Pelajar perlu memahami setiap perkara yang mereka pelajari bagi menguasai mata pelajaran itu sepenuhnya. Tanpa kefahaman, ia akan menjadi penyebab kepada pelajar gagal untuk mendapatkan keputusan serta pencapaian yang cemerlang sebaliknya menjadikan pelajar tersebut di antara mereka yang ketinggalan dan tidak mampu menguasai bidang pelajaran yang diceburi. Ini semua akan mengundang ke arah kemerosotan prestasi pembelajaran. Jadi, kefahaman adalah perkara yang diberi penekanan bagi memastikan prestasi cemerlang dalam pembelajaran dapat dicapai.

Kombinasi pembelajaran dan video pembelajaran akan memperkayakan kualiti P&P. Ia memberi sokongan kepada proses kognitif, motivasi dalam diri pelajar dan menerbitkan rasa seronok pelajar dalam mengikuti pelajaran dan ini akan membuatkan pelajar berasa seronok dengan penggunaan teknologi baru dalam pembelajaran mereka. Apabila mereka seronok, mereka akan cuba memahami mata pelajaran yang mereka pelajari. Dengan menggunakan multimedia, pelbagai bentuk maklumat dapat disampaikan dengan berkesan dan menarik. Ilustrasi dan apa jua bentuk gambar rajah adalah antara kaedah yang dapat digunakan bagi meningkatkan keberkesanan dalam proses pembelajaran.

Menurut Jamalludin Harun (2003) kajian juga menunjukkan maklumat yang diterima dalam bentuk grafik dan gambarajah dapat diterima dengan lebih mudah serta dikodkan di dalam minda pelajar. Ia juga mudah diingati serta senang diterima oleh neuron minda. Penggunaan media seperti audio, video dan animasi yang dinamik juga dapat memberi sokongan apabila menyampaikan maklumat dan ia lebih efektif apabila disertakan bersama-sama dengan teks dan grafik.

Menurut Frayer (1994) & Obliger (1993), bahawa penggunaan teknologi maklumat dan multimedia dapat mewujudkan rekabentuk proses P&P serta proses pengurusan yang efektif bagi menikmati potensinya ke arah kecemerlangan. (Masreta Mohd Basri (2001). Kecemerlangan ini dapat dicapai sekiranya guru melaksanakan tanggungjawab dengan menyediakan kelengkapan pengajaran yang terbaik.

Dalam menyiapkan satu video pembelajaran, ia mengambil masa yang lama dan memerlukan kemahiran dalam teknologi pendidikan dan multimedia. Pensyarah-pensyarah yang melibatkan diri dalam penghasilan video pembelajaran perlu bijak dalam pengurusan masa serta bijak dalam perancangan bagi memastikan video pembelajaran yang dihasilkan dapat memberi manfaat yang paling berguna kepada pelajar.

2.10 Video Pembelajaran Dapat Menggantikan Proses P&P Tradisional

Dalam satu kenyataan yang dikeluarkan oleh Yusup Hashim (2002), pengajaran secara kapur dan tutur perlu digandingkan dengan pengajaran menggunakan 'hypermedia' yang menggabungkan bunyi, grafik, visual dan animasi untuk menyokong program pengajaran. Pelajar perlu dilatih dan dibiasakan dengan pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Di sini, dapat diperhatikan bahawa sesuatu proses pengajaran ini semakin berkesan sekiranya ia dibantu oleh media pengajaran.

Teknologi yang diperlukan hasil daripada cantuman media telah siap dan disediakan di kebanyakan Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) dan Institut Pengajian Tinggi Swasta (IPTS) di Malaysia. Teknologi ini termasuklah komputer, alat

pencetak, televisyen, kamera video, perakam kaset, pemain CD-ROM dan pemain video interaktif. Menurut Masreta Mohd Basri (2001), semua ini merupakan suatu kekuatan kepada pensyarah untuk memanfaatkan segala kemudahan yang disediakan untuk membantu melancarkan proses P&P.

Mengikut Yusup Hashim (2002), program media pendidikan merupakan khidmat akademik yang membekalkan bahan, peralatan dan perkhidmatan media bagi membantu pengajaran dan pengkajian di institusi-institusi pengajian tinggi, walau bagaimana pun perlu diingat bahawa pengetahuan dan teknologi serta media pendidikan tidak akan berguna jika tidak diaplikasikan dan digunakan dengan bijaksana untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi menggantikan cara pengajaran tradisional.

Teknik penggunaan video dan lain-lain teknologi dalam pengajaran merupakan *supplement* yang dapat memberi kelebihan kepada pelajar dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikannya sebagai pedagogi berbentuk baru. Ini semua dapat menambahbaik lagi bahan pengajaran yang ada melalui format media seperti bahan cetak, ilustrasi statik, fotografi digital, audio digital, video bergerak dan kaku, filem bergerak dan kaku, animasi, grafik komputer dan 'hypermedia' yang sememangnya boleh diakses dan digabungkan bagi menghasilkan perisian yang mantap dan menyeronokkan (Abdullah Ibrahim, 2000).

Menurut Musa Abu Hasan (1993), menyatakan bahawa pelbagai alat bahan bantu mengajar digunakan untuk proses P&P tetapi yang paling popular digunakan ialah transperansi, papan tulis dan slaid. Penggunaan komputer dan video hanya sekadar untuk menunjukkan bahawa responden peka terhadap perkembangan teknologi semasa. Fenomena ini wujud disebabkan oleh kekurangan bahan, peralatan, dan pelajar kurang berkemahiran. Masalah ini disebabkan oleh mereka kurang mempunyai

kemahiran, sebanyak 79% responden bersetuju untuk mengikuti kursus yang berkaitan dengan pengendalian dan penyediaan alat bantuan bantu mengajar untuk pengajaran. Tetapi pada hari ini, fenomena ini semakin berkurangan. Semakin banyak peruntukkan disediakan oleh pihak kerajaan bagi memastikan setiap sekolah mendapat kemudahan seperti yang ditetapkan.

2.11 Kajian Penggunaan Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan.

Menurut Vaughan (1998) perkembangan pesat dalam bidang teknologi multimedia turut memberi kesan ke atas sistem pendidikan khususnya daripada aspek pengajaran dan pembelajaran. Proses menyampaikan maklumat dengan lebih efektif hasil daripada penggunaan pelbagai jenis media seperti teks, audio, video, grafik dan animasi adalah antara kelebihan penggunaan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Selain daripada itu, elemen-elemen dalam multimedia juga menyokong penggunaan pelbagai sensor (*multi-sensory*) serta mampu merangsang penggunaan pelbagai deria manusia. Multimedia juga turut menyediakan kemudahan interaktiviti dan membenarkan pengguna mengawal perjalanan dan masa media yang digunakan

Albion (1998) turut menyatakan bahawa penggunaan teknologi multimedia dalam bidang pendidikan juga membolehkan informasi dalam jumlah yang besar disalurkan untuk kegunaan pelajar. Informasi tersebut pula dapat dicapai serta digunakan mengikut masa dan tempat yang ditetapkan oleh pelajar itu sendiri (Jamalludin Harun, 2003). Multimedia juga dikatakan dapat menjadi medium komunikasi yang positif dan efektif kerana melalui teks, audio, video serta animasi yang pelbagai warna dan corak mampu dipaparkan di atas skrin pada masa yang sama. Di samping itu, menggunakan media interaktif juga dapat menarik perhatian serta mudah

untuk difahami berbanding menggunakan bahan-bahan yang statik dan bisu (Vaughan (1998). Pengguna yang tertarik akan memberi lebih tumpuan pada persembahan isi kandungan atau maklumat berlaku dengan lebih berkesan. Semuanya ini menguatkan lagi rasional yang menyatakan multimedia sesuai digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut O'Connor dan Brie (1994), kajian mendapati penggunaan teknologi multimedia mendapat maklum balas yang positif daripada pelajar dalam pelbagai disiplin ilmu dan pelbagai peringkat usia. Ia juga dapat menyokong pembelajaran yang bersifat menyelesaikan masalah, membentuk dan menguji hipotesis, penilaian berasaskan keupayaan serta meningkatkan kreativiti pelajar. Ng dan Komiya (2000) pula menyatakan multimedia juga terbukti berkesan dengan membentuk serta mengekalkan maklumat untuk tempoh yang panjang dan ia boleh dicapai kembali dalam masa yang lebih pantas berbanding kaedah pengajaran tradisi. Selain itu, menggunakan elemen-elemen multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran juga dapat menarik minat pelajar supaya mereka tidak berasa bosan dan dapat memberi tumpuan yang sepenuhnya dalam proses pembelajaran. (Jamalludin Harun, 2003)

Penggunaan elemen-elemen dalam multimedia juga dapat membentuk kefahaman serta kemahiran seseorang pelajar pada peringkat yang lebih tinggi. Ini memandangkan pendekatan berasaskan multimedia yang menyediakan maklumat yang lebih kepada pelajar dapat membentuk corak ingatan yang lebih kompleks. Ini seterusnya membantu ataupun memudahkan proses capaian maklumat tersebut pada masa hadapan apabila diperlukan dalam menyelesaikan masalah atau menangani keperluan yang lain.

Jamalludin Harun (2003) mendapati dengan menggunakan simulasi berkomputer dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemahiran pelajar

menyelesaikan masalah yang diberi dengan lebih berkesan. Ini memandangkan mereka berpeluang melakukan latihan dan seterusnya membentuk kemahiran berfikir pada aras yang lebih tinggi. Pernyataan tersebut disokong oleh kajian Farrimond, *et al.* (1997) yang memanfaatkan teknologi multimedia terkini bagi memindahkan kaedah pembelajaran secara kajian kes tradisi kepada simulasi berkomputer. Kaedah ini dapat memaparkan situasi yang mewakili kehidupan sebenar bagi membantu pelajar membuat kajian. Mereka mendapati kaedah tersebut membolehkan pelajar membangunkan kefahaman mereka terhadap pembelajaran dengan lebih efektif. Simulasi berkomputer juga mampu meningkatkan motivasi, mengintegrasikan informasi dengan berkesan serta meningkatkan peluang berlakunya pembelajaran yang lebih bermakna.

Menggunakan multimedia dalam persekitaran pengajaran dan pembelajaran juga menggalakkan pelajar berfikir secara kritikal, menyelesaikan masalah, lebih mahir dalam mencari dan menyusun maklumat, bermotivasi dalam pembelajaran dan sebagainya. Ia juga menggalakkan pembelajaran aktif berlaku di samping pembelajaran secara kerjasama. Ini seterusnya menyediakan pelajar dengan kemahiran yang diperlukan dalam kehidupan sebenar khususnya dalam kerjaya profesional mereka kelak (Semrau dan Boyer, 1993). Apabila para pelajar berpeluang untuk terlibat dalam aktiviti pembelajaran secara aktif, mereka mendapati proses pembelajaran lebih menyeronokkan serta memberi kepuasan berbanding proses pembelajaran yang dilalui secara pasif (Jamalludin Harun 2003). Tambahnya lagi, dalam keadaan yang sedemikian, proses pembelajaran seseorang pelajar akan ditingkatkan sama ada secara sendiri mahupun melalui kerjasama di kalangan ahli dalam kumpulan. Persekitaran pembelajaran ini dapat menyediakan pelajar melalui proses pembelajaran pada peringkat yang lebih tinggi sama ada daripada sudut interaksi mahupun tingkah laku

2.12 Rumusan

Daripada sorotan kajian tadi, mata pelajaran teknologi sudah begitu banyak dibincangkan. Aspek-aspek penggunaan, kesan dan peranannya nampak begitu menarik perhatian. Teknologi pendidikan merupakan salah satu bidang yang penting dalam pendidikan. Teknologi pendidikan merangkumi pelbagai aspek yang berhubung kait dengan pengajaran dan pembelajaran. Teknologi pendidikan akan sentiasa menuntut para pendidik supaya menggunakan media elektronik dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka agar dapat memberi pengalaman baru kepada pelajar. Sesuatu konsep yang sukar dapat dipermudahkan dengan adanya alat teknologi seperti komputer dan video. Sungguhpun begitu, masih terdapat ruang yang ditinggalkan oleh penulis-penulis. Justeru, penghasilan video ini diharap menjadi pemangkin kepada pelajar yang selama ini kurang meminati video pembelajaran untuk mengambil pendekatan proaktif menjadikan video pembelajaran ini sebagai satu alat sumber pembelajaran yang penting. Kelebihan dari aspek mudah dibawa dan boleh diulang tayang menjadikan video adalah satu alat yang semakin penting dan berguna kepada pelajar.



PTTA
PERPUSTAKAAN TUNJUKKAN AMINAH

BAB III

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pendahuluan

Perlaksanaan kajian ini adalah berdasarkan satu metodologi yang telah dirancang. Metodologi penyelidikan merupakan cara yang digunakan oleh seorang pengkaji dalam menjalankan kajian bagi mendapatkan data-data dan maklumat sebelum dianalisis dan seterusnya membuat kesimpulan. Dalam bab ini, pengkaji akan menghuraikan tatacara kajian yang dijalankan bagi memenuhi tajuk kajian, iaitu **“Penghasilan dan Penilaian Video Pembelajaran (CD) bagi mata pelajaran Prinsip Ekonomi (BPA 1013) bertajuk Permintaan dan Penawaran di KUiTTHO”**. Pengkaji akan menerangkan tentang kaedah-kaedah yang akan digunakan untuk mencari hasil dapatan kajian. Oleh sebab itu, dalam bab ini pengkaji akan membincangkan strategi dan kaedah pelaksanaan kajian yang akan digunakan. Ia melibatkan beberapa peringkat seperti reka bentuk kajian, prosedur kajian, responden, sumber data, instrumen kajian, kajian rintis, kebolehpercayaan, pengumpulan data, kaedah analisis data, andaian dan batasan kajian.

3.2 Reka Bentuk Kajian

Reka bentuk kajian ini akan membimbing pengkaji ke arah mendapatkan maklumat dan data berhubung dengan tujuan kajian yang dijalankan. Reka bentuk ini bagi memudahkan pengkaji menjalankan kajian secara tepat, jelas dan teratur. Kajian ini tergolong dalam kategori kajian tinjauan iaitu kajian ke atas sekelompok pelajar yang sama untuk menguji penerimaan pelajar terhadap video pembelajaran Prinsip Ekonomi.

Menurut Mohamad Najib Abdul Ghaffar (1999), kajian berbentuk tinjauan adalah kajian yang mengambil data dalam satu masa tertentu sahaja dan lazimnya menggunakan soal selidik. Soal selidik merupakan satu bentuk kajian yang paling kerap digunakan oleh kalangan penyelidik kerana soal selidik boleh merangkumi bidang yang luas dan ia mudah untuk dihasilkan.

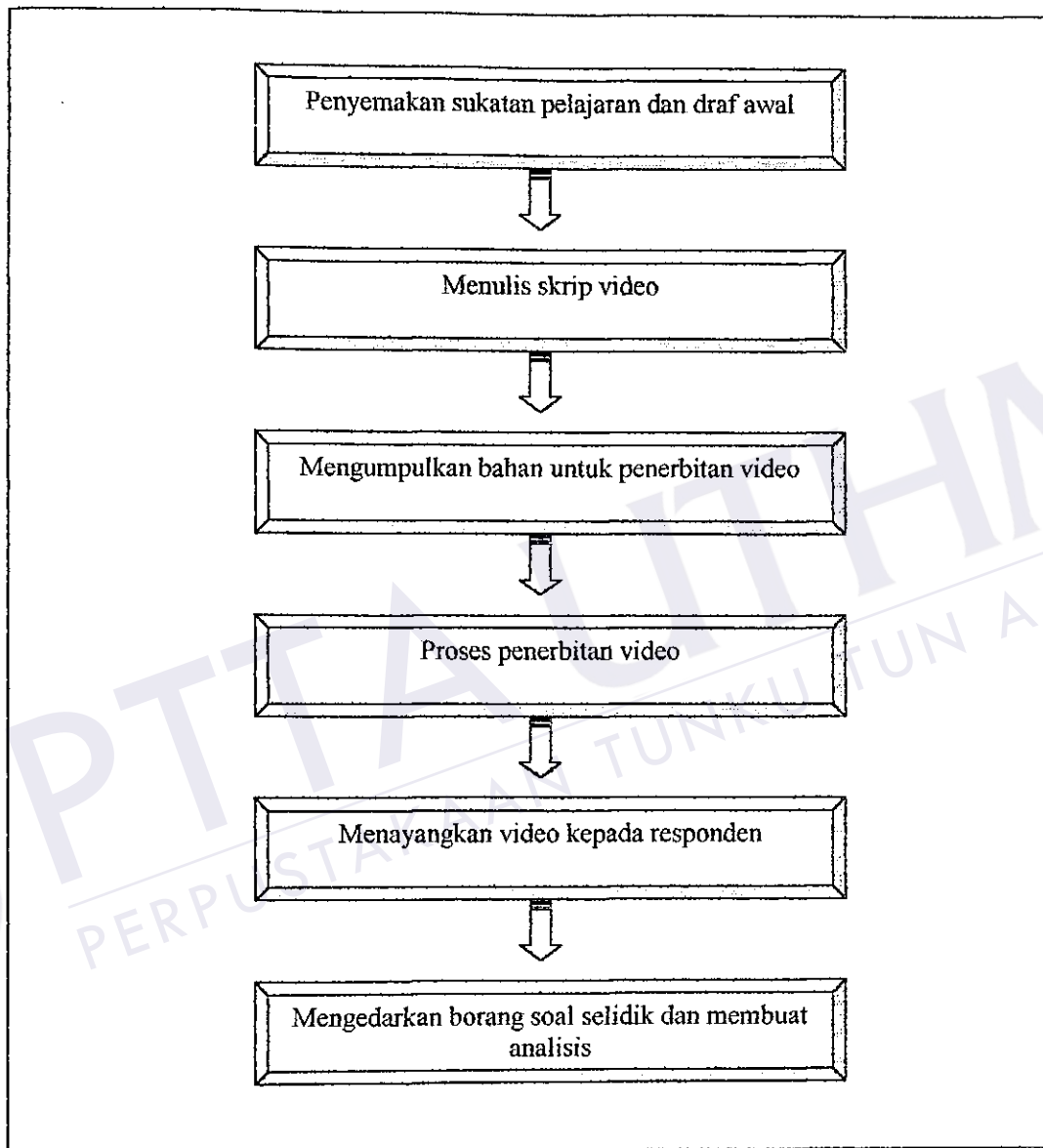
Pemilihan kaedah ini disebabkan kesesuaiannya dengan objektif kajian yang digariskan untuk tujuan penyelidikan ini. Jadi penyelidik ingin mengkaji semua objektif pada keadaan semasa. Ini kerana, faktor masa akan datang berkemungkinan mengubah keputusan yang bakal diperolehi.

3.3 Prosedur Kajian

Rajah 3.1 menunjukkan kerangka operasi bagi prosedur kajian yang telah ditetapkan oleh pengkaji. Kajian ini bertujuan untuk menilai video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang akan dihasilkan. Berdasarkan **Rajah 3.1**, sebelum kajian dijalankan, pengkaji telah menyemak sukatan pelajaran sebelum membuat draf awal bagi video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang akan dihasilkan. Reka bentuk video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran ini mestilah sesuai dengan kebolehan responden, menarik, isi kandungan yang relevan dan tepat, penggunaan audio visual yang sesuai serta kemudahan tayangan yang sesuai.

Bagi memastikan video ini mencapai kesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi, maka kajian rintis akan dijalankan bagi memperolehi pekali kebolehpercayaan yang boleh diterima. Bermula dari proses menyediakan skrip video, pengumpulan bahan seperti audio, gambar, teks dan klip video yang sesuai, penggambaran, rakaman suara, penyuntingan sehinggalah proses penerbitan video sentiasa mengalami proses pengubahsuaian dan pembaikan sehingga video yang benar-benar sah dan mencapai kebolehpercayaan yang tinggi dihasilkan.

Apabila video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran siap dibina, bagi mendapatkan maklum balas daripada responden tentang sejauh manakah video yang dihasilkan sesuai dari segi isi dan persembahannya serta menarik minat dan membantu meningkatkan kefahaman mengenai topik Permintaan dan Penawaran, maka borang soal selidik akan diedarkan kepada semua responden. Dapatan daripada soal selidik kemudiannya dianalisis dan kesimpulan dibuat hasil dapatan soal selidik.



Rajah 3.1 : Kerangka Operasi Untuk Prosedur Kajian

3.4 Responden

Menurut Webster (1998), populasi merupakan satu koleksi semua pemerhatian seperti individu, objek atau pun ukuran yang menjadi minat penyelidik. Menurut Mohamad Najib Abdul Ghaffar (1999) pula, responden merujuk kepada sumber utama pengkaji untuk mendapatkan data atau maklum balas untuk penyelidikan yang dijalankan. Menurut beliau lagi, sampel adalah sumber untuk memperoleh data. Sampel merupakan satu kumpulan kecil yang dipilih dari populasi. Pemilihan sampel kajian adalah penting untuk membuktikan kekuatan keputusan yang bakal dipolehi daripada hasil dapatan kajian tersebut. Bilangan sampel yang banyak boleh mengurangkan kesilapan. Lebih besar peratus sampel daripada populasi adalah lebih baik kerana pengkaji lebih berkemungkinan untuk memilih sampel yang mempunyai ciri-ciri atau menggambarkan populasi.

Sampel adalah sumber untuk mendapatkan data. Oleh itu, semakin besar peratusan sampel daripada populasi adalah lebih baik kerana penyelidik mempunyai lebih kemungkinan untuk memilih sampel yang mempunyai ciri-ciri populasi. Dalam kajian ini, jumlah populasi ialah 60 orang pelajar yang terdiri daripada ahli kelas Semester 2 Sarjana Muda Sains Pengurusan. Kelas ini menempatkan pelajar-pelajar semester 2 Sarjana Muda Sains Pengurusan, KUiTTHO. Daripada jumlah populasi ini, pengkaji memilih kesemuanya sebagai responden kajian. Rasional pemilihan para pelajar ini memandangkan mereka telah mempelajari mata pelajaran Prinsip Ekonomi (BPA 1013).

3.5 Sumber Data

Secara umumnya, sumber data boleh dikategorikan kepada dua jenis data primer dan data sekunder. Melalui kajian ini, pengkaji telah menggunakan kedua-dua jenis data tersebut. Menurut Mohd Majid Konting (2000), data primer ialah data yang diperolehi daripada sumber pertama, manakala data sekunder ialah data yang diperolehi daripada data kedua.

Bagi kajian ini, sumber data primer diperolehi dari borang soal selidik yang akan diedarkan kepada responden untuk dijawab. Sumber data ini akan dianalisis bagi menjawab keempat-empat persoalan kajian yang telah diketengahkan oleh pengkaji. Data sekunder pula bertujuan membantu pengkaji memahami dengan lebih lanjut tentang kajian yang dijalankan melalui maklumat-maklumat yang tertentu. Pengkaji telah mendapat maklumat data sekunder melalui kaedah manual. Pengumpulan data secara manual ialah melalui pembacaan buku-buku, majalah, jurnal, kamus, tesis, kajian terdahulu berkenaan topik kajian yang dijalankan oleh pengkaji.

3.6 Instrumen Kajian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur dan memperolehi data (Mohamad Najib Abdul Ghaffar, 1999). Instrumen akan menentukan jenis data yang bakal diperolehi dan ini mempengaruhi jenis analisis pengkaji. Dalam kajian yang akan dijalankan, terdapat dua instrumen yang telah digunakan oleh pengkaji, iaitu video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran dan borang soal selidik.

3.6.1 Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran

Sebuah tayangan video tanpa iklan selama 30 minit yang dihasilkan oleh pengkaji berkenaan tajuk kajian, iaitu **Penghasilan dan Penilaian Video Pembelajaran (CD) bagi mata pelajaran Prinsip Ekonomi (BPA1013) bertajuk “Permintaan dan Penawaran di KUiTTHO.”**

3.6.2 Borang Soal Selidik

Untuk tujuan kajian yang dijalankan, pengkaji menggunakan borang soal selidik untuk mendapatkan data daripada responden. Soal selidik merupakan satu set soalan yang berstruktur dan berformat yang memerlukan responden untuk memberikan maklum balas dengan sendiri. Pengkaji menggunakan alat ukur ini kerana ia dapat menjimatkan masa dan tenaga untuk pengumpulan data. Menurut Mohd Shaffie Abu Bakar (1995), penggunaan kaedah soal selidik adalah lebih murah dari segi kos, masa dan tenaga. Kenyataan ini disokong oleh Salkind N.J (2000) yang menyatakan bahawa soal selidik adalah lebih mudah daripada menyoal seorang demi seorang responden. Tambahan pula, penggunaan soal selidik lebih berkesan dan praktikal untuk populasi yang besar seperti yang dinyatakan oleh Mohd. Majid Konting (2000). Menurut beliau lagi, penggunaan soal selidik dapat meningkatkan ketepatan dan kebenaran gerak balas yang diberikan oleh responden tanpa dipengaruhi oleh pengkaji. Dalam kajian ini, pengkaji telah membina satu set soal selidik (lihat **LAMPIRAN A**).

Set soal selidik tersebut mengandungi tiga bahagian iaitu Bahagian A, Bahagian B dan Bahagian C. Bahagian A soal selidik mengandungi 12 item untuk mendapatkan

penilaian responden setelah melihat video pembelajaran yang ditayangkan. Bahagian B pula mengandungi 8 item yang menyentuh dari aspek minat responden setelah melihat video pembelajaran yang ditayangkan. Manakala bahagian C soal selidik pula, mengandungi 11 item merangkumi penilaian responden terhadap ciri-ciri video pembelajaran yang dihasilkan. Pengkaji telah membangunkan soalan-soalan tersebut berdasarkan skala Likert yang memerlukan responden menyatakan darjah persetujuan mereka terhadap setiap item yang disoal. Pengkaji telah menggunakan Skala Pemeringkatan Likert seperti **Jadual 3.1**

Skala	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Jadual 3.1 : Pembahagian Skor Skala Likert

Sumber : Diubahsuai daripada Mohamad Najib Abdul Ghaffar (1999) dalam Aspalilla Main (2002)

Soalan yang dibentuk dalam soal selidik ini adalah bentuk soalan tertutup dengan menggunakan Skala Pemeringkatan Likert yang dihasilkan oleh Mohamad Najib Abdul Ghaffar (Aspalilla Main, 2002). Skala ini digunakan kerana ia sesuai untuk melihat darjah tanggapan responden. Dalam kajian, pengkaji hanya memilih empat skala sahaja iaitu *sangat setuju*, *setuju*, *tidak setuju* dan *sangat tidak setuju*. Tujuan penggunaan empat skala ini adalah untuk mendapatkan jawapan yang tepat daripada responden.

Di samping itu, penggunaan empat nilai skor ini bertujuan untuk mengelakkan wujudnya unsur ketidakpastian dan ketidaksahan analisis bagi kajian yang dijalankan oleh penyelidik seperti item tidak pasti atau kurang setuju (Siti Norazian Miskam, 2003). Ini kerana kedua-dua item tersebut tidak merujuk kepada mana-mana keadaan sama ada ia bersetuju atau tidak bersetuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Penilaian di sini ialah bertujuan untuk menjawab setiap persoalan kajian yang dikemukakan, iaitu:

Bahagian A – Adakah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan mempunyai susunan isi yang baik dan mudah difahami?

Bahagian B – Adakah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan dapat menarik minat pelajar?

Bahagian C – Adakah elemen-elemen visual yang digunakan dalam video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran sesuai?

- Adakah video pembelajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan menggunakan elemen-elemen video yang sesuai?

Pembahagian item yang terkandung di dalam soal selidik adalah seperti yang ditunjukkan di dalam **Jadual 3.2**

Jadual 3.2 : Taburan Item Soal Selidik

Jumlah item	Aspek penilaian video pembelajaran	Nombor Item
12	Proses pengajaran dan pembelajaran	1-12
8	Video pembelajaran yang dapat menarik minat pelajar	13-20
11	Ciri-ciri video pembelajaran yang dihasilkan	21-31

3.7 Kajian Rintis

Kajian rintis diadakan sebelum kajian sebenar dilakukan. Pengkaji menjalankan satu kajian rintis ke atas borang soal selidik yang disediakan sebelum diedarkan kepada responden dalam kajian sebenar. Tujuan kajian rintis ini ialah untuk menentukan kebolehpercayaan soalan-soalan yang dikemukakan serta memperbetulkan sebarang kesilapan yang terdapat dalam borang soal selidik. Ini bagi mengelakkan responden daripada memberikan jawapan yang salah kerana soalan-soalan dibina dengan betul. Daripada kajian rintis, pengkaji dapat mengesahkan kebolehpercayaan mutu soalan yang dibandingkan dari segi kesesuaiannya dalam menjawab persoalan kajian, ketepatan, kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan serta mudah difahami oleh responden.

Bagi tujuan ini sejumlah 10 responden telah dipilih. Para responden terdiri daripada pelajar-pelajar semester 2 Sarjana Muda Sains Pengurusan, KUiTTHO. Pemilihan mereka dibuat secara rawak daripada keseluruhan populasi kajian sebelum kajian sebenar dijalankan. Oleh itu, keputusan kajian rintis ini akan memberi gambaran yang lebih tepat terhadap mutu soal selidik yang dibangunkan. Bagi menentukan kebolehpercayaan borang soal selidik kajian ini, pengkaji berpandukan kepada nilai *Alpha-Cronbranch* yang diperolehi hasil daripada analisis yang dijalankan ke atas dapatan kajian rintis.

Setelah selesai menjalankan kajian rintis, pengkaji memungut kembali soal selidik yang telah siap dijawab oleh responden untuk dianalisis menggunakan perisian SPSS 11.0. Setelah dianalisis, pengkaji memperoleh nilai pekali kebolehpercayaan *Alpha Cronbranch* 0.835. Menurut Mohamad Najib Abdul Ghaffar (1999), sekiranya pengkaji memperoleh nilai koefisien yang tinggi iaitu 0.8 ke atas, maka kebolehpercayaan adalah tinggi. Oleh itu, pengkaji boleh membuat kesimpulan bahawa soal selidik yang dihasilkan mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi. Berdasarkan hasil keputusan tersebut, set soalan yang dibina oleh pengkaji mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi.

Oleh itu, pengkaji memutuskan untuk menggunakan soal selidik ini bagi tujuan sebenar. Ini kerana, nilai pekali kebolehpercayaan yang diperolehi melebihi 0.8. Sekiranya nilai pekali kurang 0.6, maka bolehlah dianggap instrumen yang digunakan di dalam kajian mempunyai nilai kebolehpercayaan yang rendah. (Zaidatun dan Mohd Salleh, 2003). Rujuk **LAMPIRAN B** untuk melihat hasil analisis penuh kajian rintis oleh perisian SPSS 11.0.

3.8 Kesahan dan Kebolehpercayaan

Kesahan kandungan merujuk kepada kesesuaian dan sejauh manakah sesuatu data yang dikutip adalah bermakna dan berguna. Menurut Landell (1987) semakin tinggi darjah kesahan data yang dikutip, semakin baik hasil yang diperolehi bagi menjawab persoalan pengkaji. Selain itu juga, beliau berpendapat masalah yang wujud bukan tertumpu kepada data tetapi kepada kesesuaian kandungan soalan di dalam borang soal selidik.

Kesahan isi atau kesahan kandungan melibatkan penganalisan ke atas kandungan instrumen kajian untuk mengenalpasti sama ada mencapai tahap kualiti sebagaimana yang sepatutnya. Sebelum kajian rintis dijalankan, pengkaji terlebih dahulu telah menentukan kesahan isi kandungan video pembelajaran yang dihasilkan. Menurut Mohamad Najib Abdul Ghaffar (1999), amat baik dalam menentukan kesahan isi itu, seseorang pengkaji mendapatkan pandangan pakar dan beberapa individu yang mempunyai kemahiran yang diiktiraf. Untuk itu, pengkaji telah mendapatkan pandangan daripada pensyarah yang mengajar mata pelajaran ini bagi memperbaiki isi kandungan video yang dihasilkan.

Bagi mengesahkan isi kandungan video pembelajaran, pengkaji telah mendapat pengesahan daripada Cik Nur Aniza Quantaniah binti Jusoh yang berpengalaman. Rujuk **LAMPIRAN D** untuk melihat pengesahan tersebut. Kesahan isi ini penting supaya isi kandungan video pembelajaran yang dihasilkan selari dan menepati sukatan mata pelajaran di samping berupaya untuk mencapai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pengkaji juga dapat memastikan kebolehpercayaan terhadap jawapan soal selidik ini tinggi berdasarkan kepada proses soal selidik itu dijawab. Sepanjang proses tersebut, responden tidak dibenarkan berbincang antara satu sama lain. Keadaan ini jelas menunjukkan bahawa jawapan yang diberikan oleh responden adalah berdasarkan kepada kefahaman dan kejelasan mereka terhadap video yang ditayangkan. Di sini, pengkaji dapat membuat kesimpulan bahawa kebolehpercayaan setiap soalan yang dikemukakan adalah tinggi.

3.9 Pengumpulan Data

Bagi proses pengumpulan data, pengkaji menayangkan video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang telah dihasilkan kepada responden yang dipilih. Selepas responden selesai melihat tayangan video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran, borang soal selidik akan diedarkan supaya video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang telah dihasilkan dapat dinilai oleh responden.

3.10 Kaedah Analisis Data

Analisis data yang dijalankan adalah melibatkan data primer yang diperolehi daripada borang soal selidik yang diedarkan kepada responden. Data mentah yang diperolehi daripada responden dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package For Social Sciences (SPSS)* versi 11.0 dan juga *Microsoft Excel*. Perisian SPSS

dipilih kerana menurut Syed Arabi Idid (1998), ianya sesuai digunakan dalam menganalisis alat ukur berbentuk soal selidik.

Perisian SPSS digunakan untuk menganalisa data kerana ia mengandungi pengaturcaraan am statistik seperti korelasi, sisihan piawai dan min (purata). Selain senang digunakan dan cepat untuk digunakan, perisian ini juga amat sesuai digunakan dalam menganalisis alat ukur berbentuk soal selidik.

Data yang diperolehi akan dianalisa dengan menggunakan kaedah skor min. Nilai min dipilih kerana antara elemen dalam kecenderungan memusat, iaitu min, mod dan median didapati nilai min adalah yang memberikan jawapan yang paling tepat. Data-data yang diperolehi akan dimasukkan ke dalam perisian SPSS versi 11.0.

Setiap item akan di analisa dengan menggunakan skor min yang diperolehi. Pengkaji akan membuat tafsiran julat kepada skor min yang diperolehi hasil daripada analisis data. Tafsiran julat skor min ditetapkan oleh penyelidik bagi menyesuaikan julat skor min dan aras persetujuan responden. Pengiraan julat skor min dan aras persetujuan responden adalah seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 3.3 di bawah.

Jadual 3.3 : Jadual Tafsiran Min dan Tahap Penerimaan Responden

Julat Skor Min	Tahap Penerimaan / Tafsiran
1.0 – 2.0	Tidak setuju / Rendah
2.1 – 3.0	Setuju / Sederhana
3.1 – 4.0	Sangat Setuju / Tinggi

Sumber : diubahsuai daripada Landell (1987) dalam Siti Norazian Miskam (2003)

Hasil analisa yang diperolehi ditunjukkan di dalam bentuk jadual dan graf yang dapat membantu penyelidik membuat keputusan dan rumusan dalam analisa selanjutnya.

3.11 Batasan Kajian

Kajian ini adalah terbatas kepada perkara-perkara berikut:

- a) Keterbatasan kos yang dihadapi oleh pengkaji juga turut menjadi halangan dalam menghasilkan video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran dengan lebih baik dan sempurna.
- b) Perlaksanaan kajian bergantung kepada item-item yang telah disenaraikan di dalam borang soal selidik.
- c) Ketepatan kajian bergantung kepada keikhlasan dan kejujuran responden dalam memberikan maklumat yang diminta tanpa sebarang prejudis.
- d) Maklumat mungkin hanya tepat pada masa kajian dijalankan. Sebarang perbezaan atau perubahan maklumat adalah diluar kawalan pengkaji
- e) Kesuntukan masa dan penentuan responden. Pertukaran responden terpaksa dibuat berikutan takwim politeknik masih bercuti semasa tempoh pengkaji membuat kajian. Oleh itu, pengkaji terpaksa mengambil responden yang telah mengambil subjek ini dari KUiTTHO.

3.12 Rumusan

Keseluruhan bab ini telah menerangkan secara jelas metodologi kajian yang digunakan oleh pengkaji dalam menjalankan kajiannya. Setelah pengumpulan dan penganalisan data selesai dilakukan, pengkaji akan membincangkan tentang deskripsi produk yang akan dihasilkan, iaitu video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran dalam bab seterusnya.



PTTA UTHM
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

BAB IV

REKABENTUK PROTOTAIP PRODUK

4.1 Pendahuluan

Dalam bab ini pengkaji akan menghuraikan produk yang akan dihasilkan, iaitu **Video Pembelajaran (CD) bagi mata pelajaran Prinsip Ekonomi (BPA1013) bertajuk Permintaan dan Penawaran**. Bab ini akan meliputi penghasilan video pembelajaran Permintaan dan Penawaran, matlamat dan objektif penghasilan video pembelajaran (CD), kerangka teori pembinaan produk, kronologi pembinaan produk, penulisan skrip video, kandungan video pembelajaran (CD), sasaran penggunaan video pembelajaran (CD), kegunaan video pembelajaran (CD), batasan penghasilan video pembelajaran (CD), kelebihan video pembelajaran (CD), masalah dalam pembikinan video, bahan dan kos untuk menghasilkan video pembelajaran (CD) dan penutup.

4.2 Penghasilan Video Pembelajaran (CD)

Video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang telah dihasilkan oleh pengkaji merupakan sebuah alat bahan bantu mengajar (ABBM) yang boleh digunakan oleh pengajar untuk membantu dalam proses pengajarannya. Video pembelajaran (CD) ini juga boleh digunakan oleh pelajar sebagai alat bantu belajar untuk belajar sendiri kerana ia hanya memerlukan pelajar memainkannya sama ada menggunakan pemain cakera padat (*VCD player*) atau menggunakan komputer. Video pembelajaran (CD) yang dihasilkan merupakan video pembelajaran yang bercorak pendidikan berkenaan Prinsip Ekonomi yang mengkhusus kepada topik Permintaan dan Penawaran. Video pembelajaran (CD) ini mengandungi penjelasan tentang konsep, formula, pengiraan dan akan dinilai keberkesanannya oleh pelajar-pelajar KUiTTHO terpilih yang telah mengambil mata pelajaran Prinsip Ekonomi.

4.3 Matlamat Penghasilan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran

Video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang akan dihasilkan bertujuan untuk membantu pelajar Ijazah Sarjana Muda Sains Pengurusan di KUiTTHO yang mengambil mata pelajaran Prinsip Ekonomi untuk meningkatkan tahap pemahaman dan daya ingatan mereka. Memandangkan setiap topik adalah saling berkaitan, maka tidak sukar untuk pelajar mencrima kaedah pembelajaran moden ini sebagai sebahagian daripada proses P&P. Pelajar mampu mengingat setiap isi pelajaran yang diajar sekiranya diolah dalam bentuk cerita dan dengan memberi tumpuan kepada pembelajaran melalui video pembelajaran ini.

Video pembelajaran ini merupakan alat bahan bantu mengajar (ABBM) yang yang dapat membantu pelajar menjalani proses pembelajaran secara menarik dan memotivasikan mereka untuk mempelajari sesuatu subjek atau isi pelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna sekiranya pelajar dapat mengaitkan perkara yang dipelajari dengan perkara yang terdapat di sekeliling mereka. Melalui penghasilan video ini, pelajar dapat menonton dan melihat dengan jelas perkaitan yang mereka pelajari dengan dunia sebenar. Selain itu, video pembelajaran ini akan dapat membantu guru mempelbagaikan lagi ABBM mereka dengan menayangkan video pembelajaran pada layar putih untuk ditonton oleh pelajar.

4.4 Objektif Penghasilan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran

Objektif penghasilan Video Pembelajaran (CD) ini ialah:

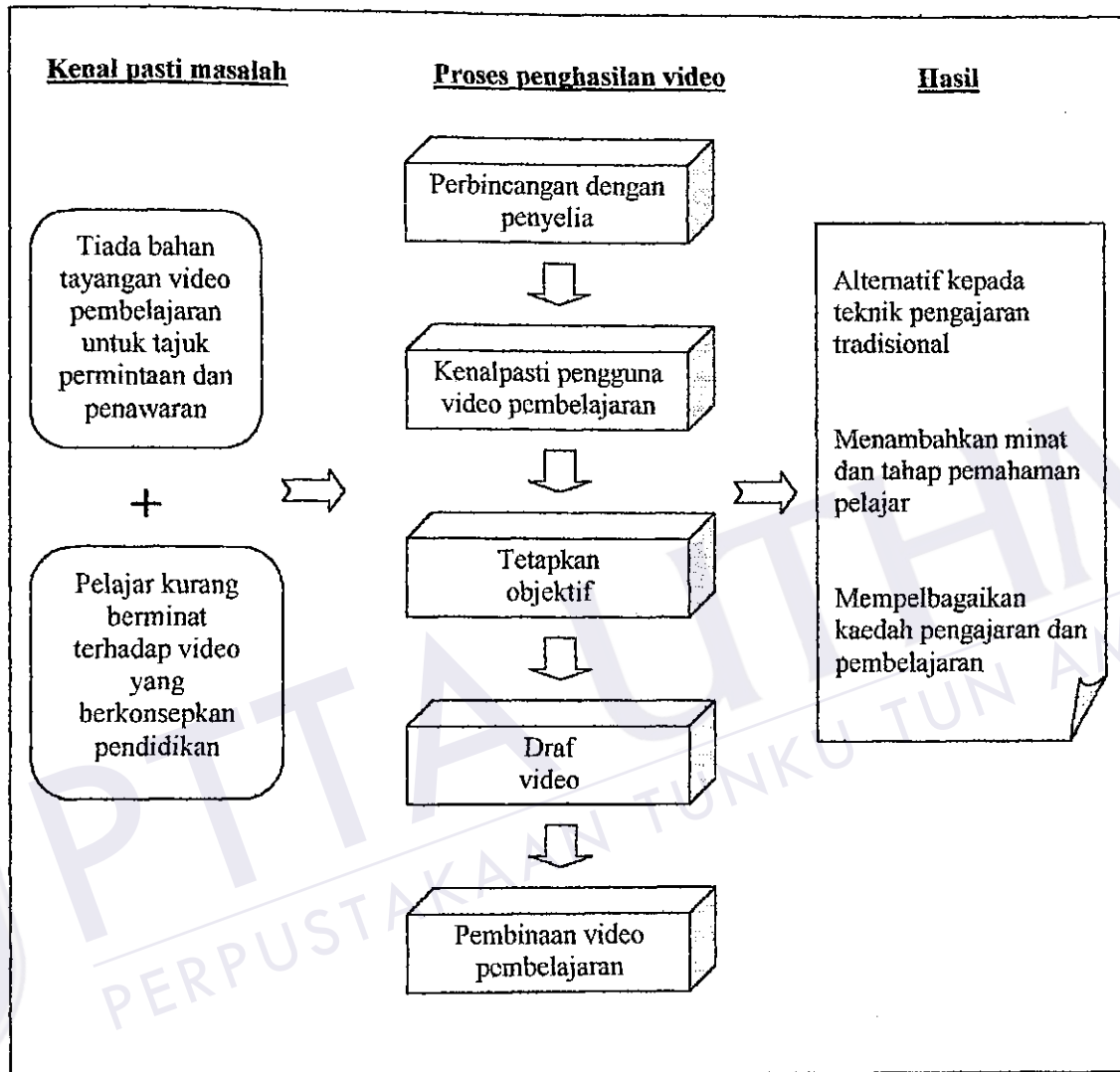
- a) Menghasilkan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang boleh diterima dan digunakan oleh pelajar Ijazah Sarjana Muda Sains Pengurusan di KUiTTHO
- b) Menghasilkan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang boleh diterima dan digunakan oleh pensyarah Prinsip Ekonomi di KUiTTHO
- c) Menghasilkan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang boleh dijadikan rujukan oleh golongan usahawan yang ingin menceburkan diri dalam dunia perniagaan.

- d) Menghasilkan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang menarik dan mudah difahami.

4.5 Kerangka Teori Pembinaan Produk

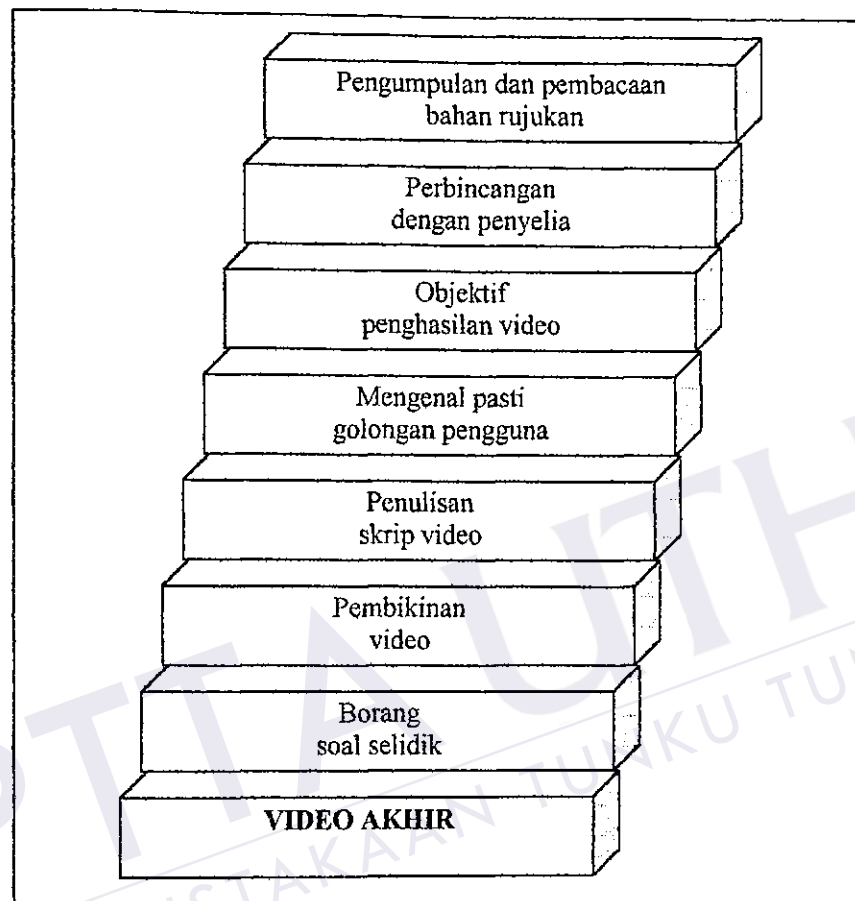
Rajah 4.1 menunjukkan kerangka penghasilan produk. Input yang dikenal pasti oleh pengkaji ialah tiadanya bahan tayangan berbentuk video pembelajaran bagi tajuk Permintaan dan Penawaran dan kurangnya minat pelajar terhadap video pembelajaran yang berkonsepkan kepada pendidikan. Proses menghasilkan produk merupakan proses yang dilalui oleh pengkaji dalam membina dan menghasilkan produk kajian dan hasil daripada penghasilan produk ini pula menjadi tambahan kepada bahan pembelajaran sedia ada serta mempelbagaikan kaedah pengajaran.





Rajah 4.1 : Kerangka Pembinaan Produk

4.6 Kronologi Pembinaan Produk



Rajah 4.2 : Kronologi Pembinaan Produk

Rajah 4.2 di atas menunjukkan kronologi yang perlu dilalui oleh pengkaji sebelum dapat menghasilkan sebuah video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran dan kemudian penilaian akan dilakukan oleh responden yang dipilih. Berikut adalah keterangan antara kronologi dalam penghasilan produk:

a) Pengumpulan dan pembacaan bahan rujukan

Langkah pertama ialah pengumpulan dan pembacaan bahan-bahan berkaitan penggunaan teknologi media dalam pendidikan terutamanya berkaitan dengan video. Bahan-bahan yang dikumpulkan adalah bahan sekunder.

b) Perbincangan dengan penyelia

Pengkaji telah mengadakan perbincangan dengan penyelia, iaitu Encik Md. Akbal Abdullah tentang rekabentuk penghasilan video oleh pengkaji. Pengkaji juga mendapatkan nasihat dan pendapat daripada penyelia berkaitan aspek yang dikaji.

c) Objektif penghasilan video

Setelah golongan pengguna dikenal pasti, pengkaji akan menentukan objektif yang perlu dicapai setelah menggunakan video pembelajaran Permintaan dan Penawaran.

d) Mengenal pasti golongan pengguna

Setelah mendapat ide daripada perbincangan yang dibuat, pengkaji memutuskan untuk menghasilkan Permintaan dan Penawaran untuk kegunaan pelajar yang mengikuti mata pelajaran Prinsip Ekonomi di KUITTHO.

e) Penulisan skrip video

Proses penerbitan akan dimulakan dengan penulisan skrip video dan kemudiannya, pengkaji akan merancang perkara-perkara yang ingin dimasukkan dalam tayangan tersebut.

f) Pembinaan video

Proses penghasilan video dilakukan oleh pengkaji berdasarkan skrip video yang telah disiapkan. Ia meliputi proses penggambaran, rakaman suara, memasukkan teks dan muzik, penyuntingan sehinggalah menghasilkan video yang siap dalam bentuk CD.

g) Borang soal selidik

Untuk mendapatkan maklum balas daripada responden tentang video yang dihasilkan oleh pengkaji, satu set borang soal selidik akan diedarkan kepada semua responden. Segala pendapat yang diberikan oleh responden akan dianalisis untuk menilai kesesuaian video dari aspek audio dan visual.

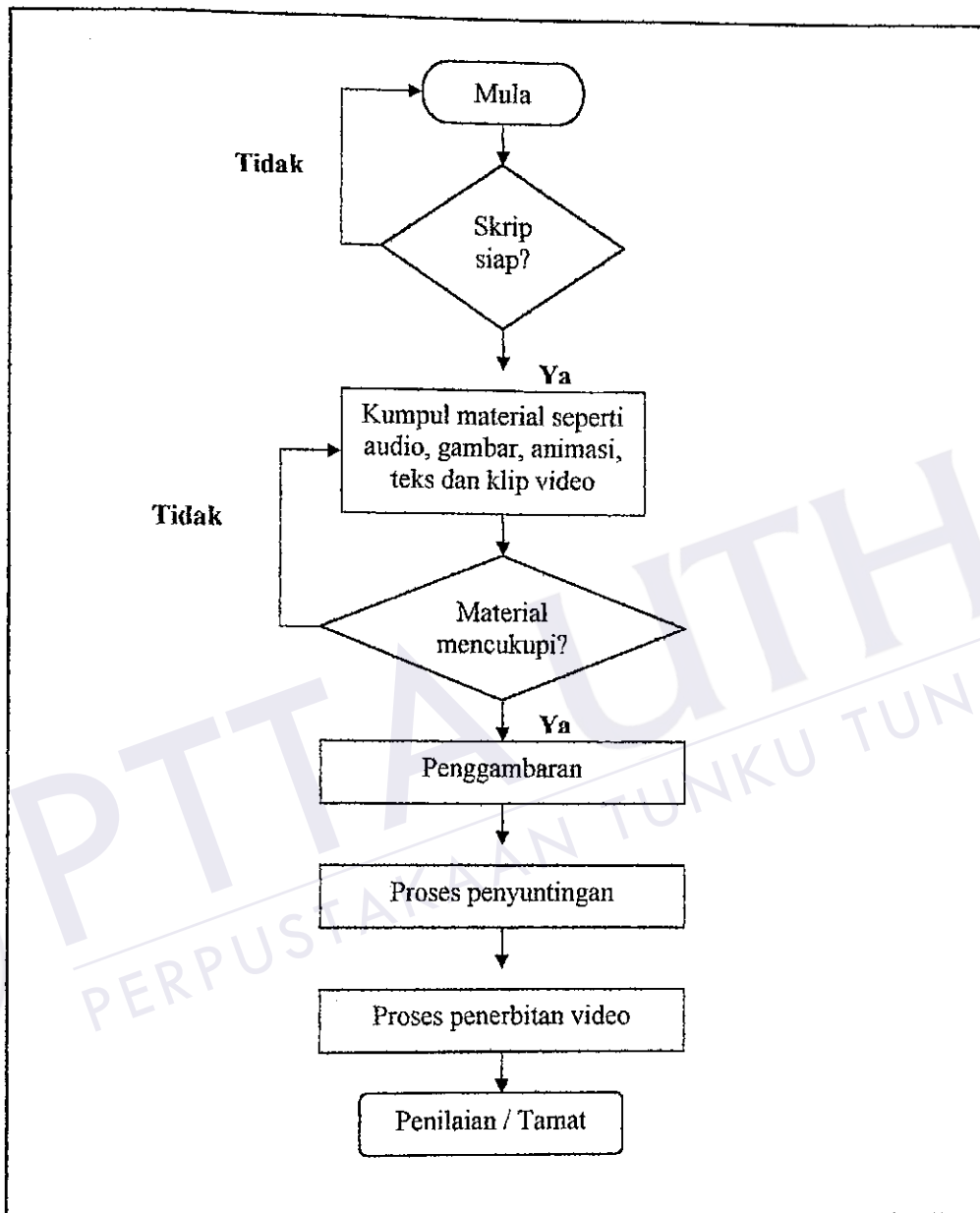
h) Video pembelajaran (CD) akhir

Setelah proses pembaikan dan pengubahsuaian, video pembelajaran Permintaan dan Penawaran yang lengkap dihasilkan oleh pengkaji.

4.7 Langkah-langkah dalam Proses Penerbitan Video

Media pembelajaran berbentuk video merupakan salah satu media yang menarik untuk dijadikan salah satu alat bantu mengajar. Penggunaan video ini juga mempunyai pelbagai kelebihan. Antaranya ialah, senang dirakam, boleh terus ditayangkan selepas dirakam dan ia boleh dipasang berulang kali.

Bagi menghasilkan satu video pembelajaran yang menarik, pelbagai unsur perlu dimasukkan seperti audio dan visual yang bersandarkan kepada skrip yang dihasilkan. Daya kreativiti perlu diwujudkan bagi menghasilkan video yang menarik dan berkualiti. Di samping itu juga, kemahiran tentang penggunaan peralatan seperti kamera video, rakaman suara serta proses penyuntingan amat diperlukan bagi menghasilkan satu video pembelajaran yang dapat memenuhi objektif yang ingin dicapai. **Rajah 4.3** menunjukkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran.

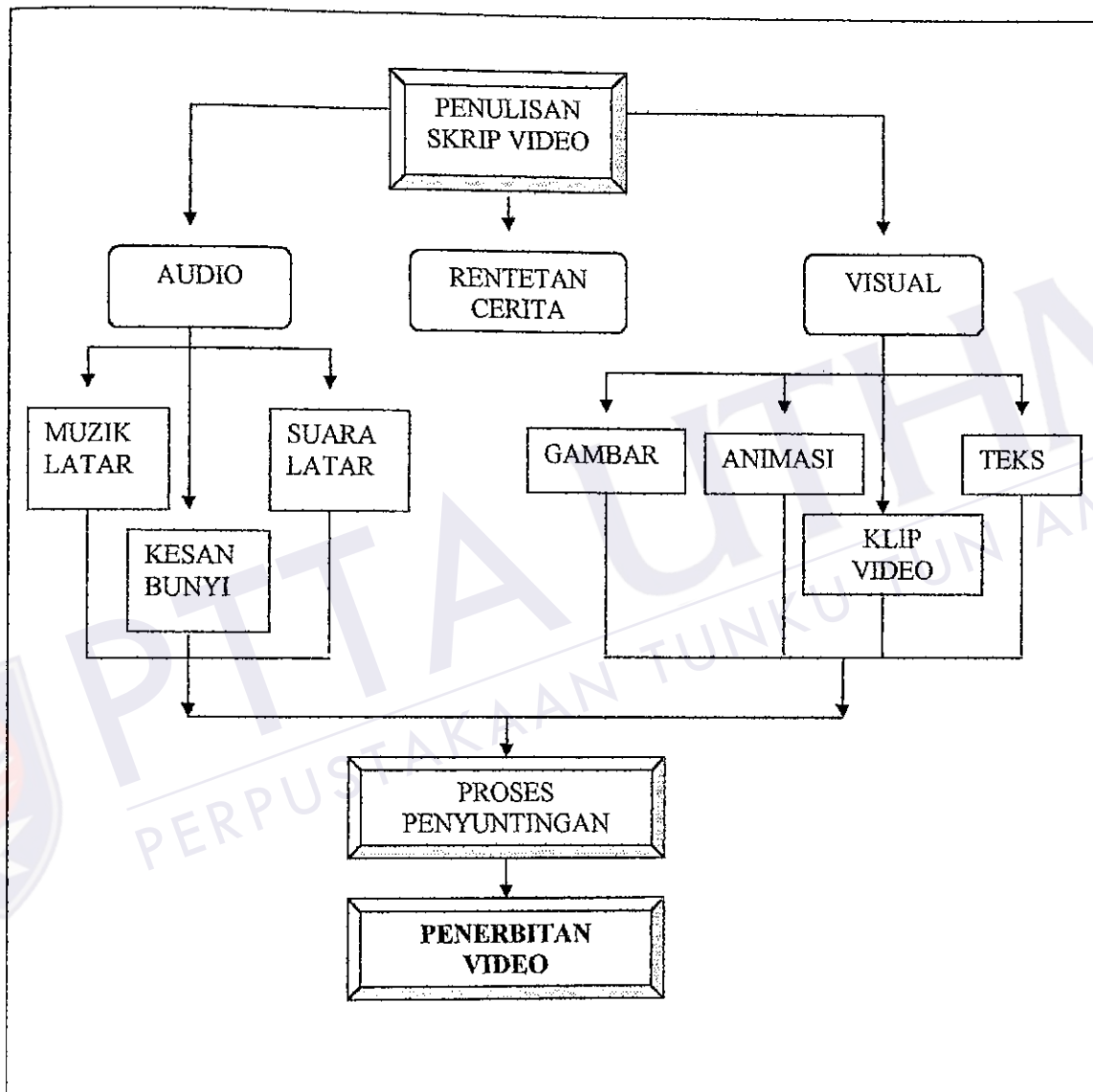


Rajah 4.3 : Langkah-langkah Dalam Proses Penerbitan Video

4.8 Elemen dalam Pembinaan Video

Rajah 4.4 di muka surat seterusnya menunjukkan elemen utama dalam penghasilan sesebuah tayangan video bermula dengan penulisan skrip video. Skrip video akan mengandungi segala perincian tentang apa yang perlu ada dalam tayangan yang akan dihasilkan termasuk audio, visual dan rentetan cerita. Audio merangkumi aspek muzik latar, kesan bunyi dan suara latar (narrator) manakala visual termasuklah gambar, teks, animasi dan klip video. Apabila skrip video siap dan sesuai, proses penggambaran akan dilakukan dan gambar-gambar dan klip video yang sesuai akan diambil. Segala bahan yang ingin dimasukkan dalam video akan dikumpulkan dan apabila siap proses penyuntingan akan dilakukan. Proses penyuntingan amat penting kerana ia perlulah mengikut skrip video yang telah dihasilkan untuk memastikan ia sesuai dan menarik.





Rajah 4.4 : Elemen-elemen dalam Penulisan Skrip Video untuk Proses Penyuntingan dan Penerbitan Video

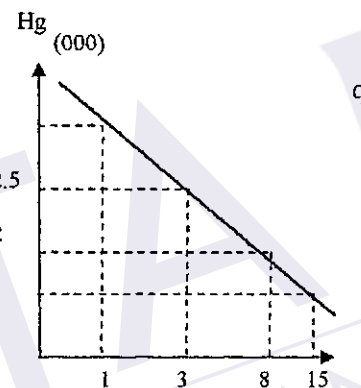
SKRIP VIDEO
VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP EKONOMI BERTAJUK PERMINTAAN DAN PENAWARAN

BIL	MASA	VISUAL		AUDIO	
		GAMBAR/ ANIMASI	TEKS	KESAN BUNYI/ AUDIO	NARRATOR
1.	15 saat		<p>Selamat Datang ke Video Pembelajaran Prinsip Ekonomi</p> <p>Pelajaran 1 : Permintaan Pelajaran 2 : Penawaran Pelajaran 3 : Keseimbangan Pasaran</p>	Muzik perlahan	<p>Selamat Datang ke Video Pembelajaran Prinsip Ekonomi</p> <p>Video Pembelajaran ini akan terbahagi kepada 3 bahagian iaitu: Pelajaran 1 : Permintaan Pelajaran 2 : Penawaran Pelajaran 3 : Keseimbangan Pasaran</p>
2.	1 M	<p>Barang-barang dan perkhidmatan Pengguna membuat pemilihan barang</p>	<p>PELAJARAN 1: PERMINTAAN</p> <p>Permintaan ialah sejumlah kuantiti sesuatu barang dan perkhidmatan yang sanggup dan mampu dibeli oleh pengguna pada satu tingkat harga tertentu dalam masa tertentu</p>	Muzik perlahan	<p>PELAJARAN 1: PERMINTAAN</p> <p>Dalam kehidupan seharian, seorang pengguna perlu membuat keputusan untuk memiliki banyak barang dan perkhidmatan dalam satu masa.</p> <p>Tahukah anda apakah yang dimaksudkan dengan permintaan?</p> <p>Permintaan ialah sejumlah kuantiti sesuatu barang dan perkhidmatan yang sanggup dan mampu dibeli oleh pengguna pada satu tingkat harga tertentu dalam masa tertentu</p>

					<p>Lazimnya, permintaan dibahagikan kepada permintaan individu dan permintaan pasaran. Permintaan individu merujuk kepada permintaan ke atas sesuatu barang oleh seseorang individu pada suatu tingkat harga tertentu dalam tempoh masa yang tertentu.</p> <p>Permintaan pasaran pula merujuk kepada permintaan semua individu dalam pasaran yang dicampurkan pada suatu tingkat harga tertentu dalam tempoh masa yang tertentu.</p>
3.	45 s	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barang-barang dan perkhidmatan 	<p>Hukum Permintaan</p> <p>Harga : meningkat Kuantiti diminta : turun</p> <p>Ceterus peribus: Digunakan untuk menggambarkan permintaan barang hanya dipengaruhi oleh harga dengan andaian faktor lain tidak mengalami perubahan</p>	<p>Muzik perlahan</p>	<p>Hukum Permintaan</p> <p>Hukum permintaan menerangkan hubungan antara permintaan dan harga sesuatu barang. Apabila harga sesuatu barang meningkat, permintaan terhadap barang tersebut akan berkurangan dan sebaliknya dengan andaian ceterus peribus</p> <p>Ceterus peribus digunakan untuk menggambarkan permintaan barang hanya dipengaruhi oleh harga dengan andaian faktor lain tidak mengalami perubahan</p> <p>Hukum tersebut menerangkan wujudnya hubungan yang negatif antara permintaan (DD) dan harga</p>
4.	1 M 30 saat	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kamera - Kereta - Barang-barang dan perkhidmatan 	<p>Jadual Dan Keluk Permintaan</p>	<p>Muzik perlahan</p>	<p>Jadual Dan Keluk Permintaan</p> <p>Jadual permintaan ialah suatu jadual yang memberi gambaran tentang perkaitan di antara harga dan kuantiti yang diminta</p> <p>Kita rujuk kepada jadual 1</p>

Jadual 1: Jadual Permintaan Komputer

Keadaan	Harga (RM)	Kuantiti Diminta
Q	3,000	1
R	2,500	3
S	2,000	8
T	1,500	15



Rajah 1: Keluk Permintaan Komputer

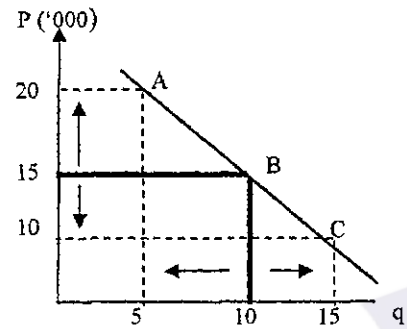
Jadual 1 menunjukkan bahawa jika harga diturunkan dari RM 3,000 seunit ke RM 2,500 seunit, kuantiti diminta akan meningkat dari 1 unit ke 3 unit

Sebaliknya jika harga dinaikkan dari RM 1,500 ke RM2,000 maka kuantiti diminta akan berkurangan dari 15 unit ke 8 unit.

Oleh itu, harga dan kuantiti diminta mempunyai hubungan songsang

Jika diplotkan hubungan antara harga dan kuantiti diminta, satu keluk permintaan dapat dibina.

5.	7 Minit	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kereta - barangan dan perkhidmatan 	<p>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permintaan</p> <p>1) Harga barang itu sendiri</p>	<p>Muzik perlahan</p>	<p>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permintaan</p> <p>Harga barang itu sendiri</p> <p>Perubahan harga sesuatu barang akan menyebabkan perubahan kuantiti diminta barang tersebut. Perubahan kuantiti diminta ditunjukkan melalui kombinasi harga dan kuantiti di sepanjang keluk</p>
----	---------	--	---	-----------------------	--



Rajah 2: Perubahan Permintaan terhadap barang itu sendiri

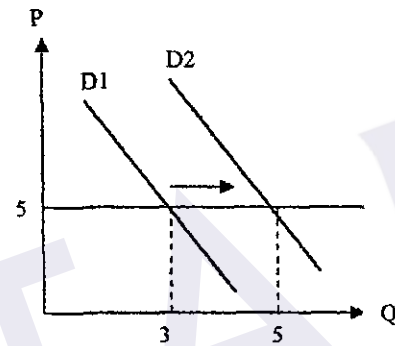
permintaan.

Dengan merujuk kepada rajah 2.

Contohnya kereta. Apabila harga kereta naik dari RM 15,000 ke RM 20,000 permintaan terhadap kereta menurun dari 10 unit ke 5 unit. Berlakunya pengurangan permintaan dari titik B ke A. Sebaliknya apabila harga kereta turun dari RM 15,000 ke RM 10,000, maka permintaan meningkat dari 10 unit ke 15 unit. Berlakunya pengembangan permintaan dari titik B ke titik C.

6.		<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teh - Kopi 	<p>2. Harga barang pengganti</p> <ul style="list-style-type: none"> - teh pengganti kopi - mentega pengganti marjerin - ikan pengganti kepada ayam dan daging <div data-bbox="795 518 1198 901" style="text-align: center;"> </div> <p>Rajah 3 (a) – Permintaan terhadap Teh</p>	<p>Muzik perlahan</p>	<p>Harga barang pengganti</p> <p>Keputusan pengguna untuk memenuhi sesuatu barang dipengaruhi oleh perubahan harga barang lain. Barang lain mungkin sebagai pengganti atau penggenap kepada barang yang akan dibeli.</p> <p>Terdapat banyak barang pengganti yang digunakan dalam kehidupan seharian.</p> <p>Contohnya teh menjadi pengganti kepada kopi, mentega dan marjerin, ikan menjadi pengganti kepada ayam dan daging.</p> <p>Rajah 3 (a) menunjukkan kenaikan harga teh dari RM 5 ke RM 10 menyebabkan kuantiti teh diminta turun dari 10 unit ke 5 unit. Oleh sebab teh adalah barang pengganti kopi, maka kenaikan harga teh menyebabkan pengguna beralih dari teh kepada kopi. Ini bererti kenaikan harga teh akan menyebabkan permintaan kopi bertambah dari 3 unit ke 5 unit (seperti rajah 3 (b)). Justeru, kenaikan permintaan kopi wujud kerana keluk permintaan beralih dari D1 ke D2 sedangkan harga kopi masih kekal pada tingkat harga RM 5</p>
----	--	--	---	-----------------------	--

Kenaikan harga teh...
Meningkatkan permintaan terhadap kopi



Rajah 3 (b) – Permintaan terhadap Kopi

Ini menunjukkan bahawa perubahan harga sesuatu barang mempunyai hubungan positif dengan perubahan kuantiti barang pengganti. Contohnya kenaikan harga teh akan meningkatkan permintaan terhadap kopi.

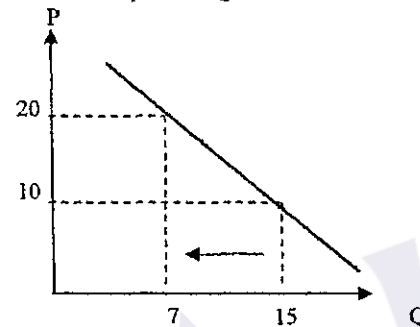
7.

Gambar:

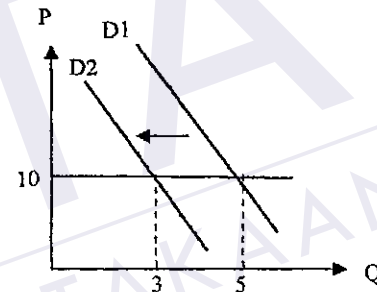
- Kamera
- filem
- Komputer dengan
- CPU

3. Harga barang penggenap

- Kamera dengan filem
- Komputer dengan CPU



Rajah 4(a) : Permintaan terhadap Kamera



Rajah 4(b) : Permintaan terhadap filem

Muzik perlahan

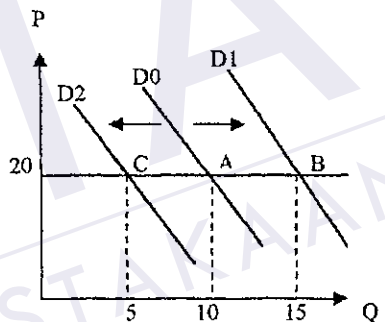
Sekarang kita kenali pula barang penggenap.

Terdapat beberapa contoh barang penggenap yang selalu digunakan dalam kehidupan. Contohnya kamera dengan filem dan komputer dengan CPU

Kenaikkan dalam harga barang penggenap bagi sesuatu barang menyebabkan permintaan barang tersebut berkurangan dan sebaliknya.

Rajah 4 (a) menunjukkan bahawa kenaikan harga kamera dari RM 20 ke RM 10 menyebabkan kuantiti kamera diminta turun dari 15 unit ke 7 unit. Oleh sebab kamera dan filem akan digunakan bersama-sama, maka pengurangan kuantiti kamera diminta akan menyebabkan kuantiti permintaan filem turut berkurangan. Pengurangan ini ditunjukkan oleh peralihan kekur permintaan filem dari D1 ke D2 (Rajah 4 (b)).

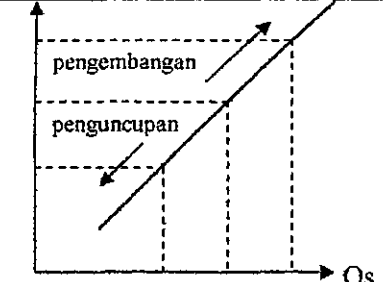
Ini menunjukkan bahawa perubahan harga sesuatu barang mempunyai hubungan songsang dengan harga kuantiti barang penggenap

8.	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan perkhidmatan 	<p>4. Tingkat pendapatan dan kekayaan pengguna</p> <p>Pendapatan pengguna</p> <ul style="list-style-type: none"> - gaji dan upah - faedah - dividen dan untung - sewa <p>pendapatan meningkat maka.... kuasa belinya bertambah</p>  <p>Rajah 5: Perubahan permintaan akibat perubahan pendapatan</p>	Muzik perlahan	<p>Pendapatan pengguna terdiri daripada gaji dan upah, faedah, dividen dan untung, sewa dan apa jua bentuk pendapatan yang diterima oleh pengguna.</p> <p>Pendapatan pengguna menggambarkan kuasa beli pengguna dan pendapatan juga menjadi batasan kepada keinginan seseorang pengguna.</p> <p>Manakala kekayaan pula meliputi semua harta yang dimiliki oleh pengguna seperti hartanah, saham dan bon dan wang simpanan dalam bank.</p> <p>Ini kerana apabila pendapatan seseorang itu tinggi, kuasa belinya akan bertambah dan lebih banyak barang yang boleh dibeli dengan andaian harga barang-barang tersebut tidak berubah. Sebaliknya apabila pendapatannya berkurangan, permintaan barang juga turut berkurang.</p> <p>Rajah 5 menunjukkan tahap harga barang tidak berubah. D_0 ialah keluk permintaan asal. Apabila pendapatan meningkat, keluk permintaan beralih ke D_1. Peralihan titik A ke titik B dinamai permintaan bertambah. Sebaliknya apabila tahap pendapatan menurun, keluk permintaan beralih ke D_2. Peralihan titik A ke C berlaku dan ini dinamai dengan permintaan berkurang.</p>
----	--	---	----------------	---

9.		<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pakaian - Perkhidmatan bas - Kamera - Kedai komputer 	5. Citarasa, fesyen dan cuaca	Muzik perlahan	<p>Di samping kekangan harga barang dan pendapatan pengguna, faktor citarasa juga boleh mempengaruhi keluk permintaan barangan dan perkhidmatan. Citarasa pengguna sentiasa berubah-ubah dan ini akan mempengaruhi permintaan barang dalam pasaran.</p> <p>Kesan fesyen ke atas permintaan barang nampak jelas apabila dikaitkan dengan permintaan pakaian. Apabila fesyen pakaian berubah, pengguna akan cepat berubah kepada pakaian fesyen baru menggantikan pakaian fesyen lama.</p> <p>Cuaca juga boleh mempengaruhi permintaan. Misalnya dalam cuaca panas, permintaan minuman sejuk akan meningkat.</p>
			6. Jangkaan Masa Hadapan	Muzik perlahan	<p>Jika pengguna menjangka harga sesuatu barang akan naik pada masa akan hadapan maka permintaan semasa barang tersebut akan meningkat walaupun harganya belum berubah. Matlamatnya ialah untuk mengelak daripada membayar harga tinggi barang yang sama pada masa depan.</p>
10.		<p>Gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 jenis iklan 	7. Pengaruh Iklan	Muzik perlahan	<p>Dalam dunia perniagaan, iklan sangat penting kerana iklan dapat memberi maklumat tentang barang kepada orang ramai. Iklan akan menarik minat orang ramai untuk mencuba barang terutamanya barang baru. Dengan adanya iklan, maka permintaan barang akan bertambah dan keluk permintaan akan beralih ke kanan.</p>
11.	2 Minit	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan 	<p>PELAJARAN 2</p> <p>PENAWARAN</p> <p>Penawaran ditakrifkan sebagai kuantiti barang</p>	Muzik perlahan	<p>PELAJARAN 2</p> <p>PENAWARAN</p> <p>Dalam teori penawaran, tingkah laku institusi</p>

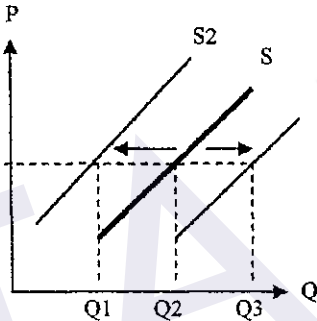
		perkhidmatan yang ditawarkan	dan perkhidmatan yang sanggup dikeluarkan oleh pengeluar untuk dijual dalam pasaran pada setiap aras harga dalam suatu tempoh tertentu.		perniagaan membuat keputusan untuk mengeluarkan atau menawarkan barang dan perkhidmatan yang diperlukan oleh pengguna dalam pasaran yang dikaji Penawaran ditakrifkan sebagai kuantiti barang dan perkhidmatan yang sanggup dikeluarkan oleh pengeluar untuk dijual dalam pasaran pada setiap aras harga dalam suatu tempoh tertentu.								
12.		Gambar: - Barangan dan perkhidmatan	Hukum Penawaran Harga naik maka kuantiti yang ditawarkan meningkat	Muzik perlahan	Hukum Penawaran Menurut hukum penawaran, harga dan kuantiti barang yang ditawarkan mempunyai hubungan positif. Ini bermakna jika harga sesuatu barang dinaikkan, kuantiti barang yang ditawarkan akan meningkat. Sebaliknya, jika harga sesuatu barang diturunkan, kuantiti barang yang ditawarkan akan berkurangan								
			Jadual dan keluk penawaran Jadual 6: Penawaran komputer oleh seorang Penjual <table border="1"> <thead> <tr> <th>Harga seunit (RM '000)</th> <th>Kuantiti ditawarkan (u)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>	Harga seunit (RM '000)	Kuantiti ditawarkan (u)	4	40	3	30	2	20		Jadual dan keluk penawaran Jadual 6 menggambarkan kuantiti barang yang akan ditawarkan oleh seorang penjual pada tahap harga antara RM2000 hingga RM 4000. dapat dilihat bahawa semakin tinggi harga barang, maka semakin banyak kuantiti yang ditawarkan. Sebagai contoh, pada harga RM 2000 seunit sebanyak 20 unit sahaja ditawarkan tetapi pada harga RM 4000 sebanyak 40 unit yang ditawarkan. Keluk penawaran menunjukkan hubungan antara kuantiti barang yang ditawarkan dengan harga barang tersebut dalam pasaran. Berasaskan data dalam jadual 6, keluk penawaran dapat dibina seperti dalam rajah 6. keluk penawaran berbentuk mencebur
Harga seunit (RM '000)	Kuantiti ditawarkan (u)												
4	40												
3	30												
2	20												

			<p>Rajah 6: Keluk penawaran oleh seorang Penjual</p>	<p>ke atas dari kiri ke kanan. Ini bermakna harga meningkat dari RM 3,000 ke RM 4,000 seunit, maka pengeluaran akan menambahkan penawaran barangan dalam pasaran dari 30 ke 40 unit.</p>	
13.	8 Minit	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan perkhidmatan 	<p>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penawaran</p> <p>1) Harga barang tersebut</p>	<p>Muzik perlahan</p>	<p>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penawaran</p> <p>Harga barang tersebut</p> <p>Perubahan harga sesuatu barang akan menyebabkan berlaku perubahan kuantiti yang ditawarkan oleh organisasi. Perubahan ini ditunjukkan oleh perubahan yang berlaku di sepanjang keluk penawaran.</p> <p>Peningkatan harga sesuatu barang menyebabkan pertambahan kuantiti yang ditawarkan pengembangan dan pengurangan kuantiti penguncupan yang ditawarkan apabila harga turun.</p>

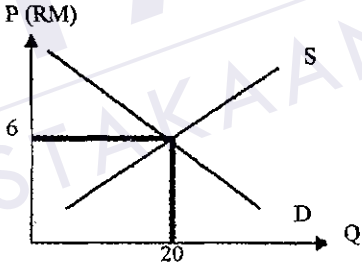
			 <p>Rajah 7 - Perubahan Kuantiti Yg Ditawarkan</p>		
14.		<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan perkhidmatan 	<p>2) Harga barang pengganti</p> <p>mentega pengganti marjerin</p>	<p>Muzik perlahan</p>	<p>Harga barang pengganti</p> <p>Kenaikan harga barang pengganti menyebabkan penawaran sesuatu barang akan bertambah dan sebaliknya. Keluk penawaran barang tersebut akan beralih ke kanan.</p> <p>Sebaliknya penurunan harga barang pengganti mengurangkan penawaran sesuatu barang dan keluk penawaran akan beralih ke kiri.</p> <p>Contoh barang pengganti kepada mentega ialah marjerin. Kenaikan harga mentega menyebabkan permintaan terhadap marjerin akan meningkat dan sebaliknya, penurunan harga mentega menyebabkan pengurangan permintaan terhadap marjerin.</p> <p>Rujuk pada Rajah 8</p> <p>Apabila harga mentega meningkat maka penawaran</p>

			<p>Rajah 8: Perubahan kuantiti yang ditawarkan</p>	<p>marjerin akan meningkat. Keadaan ini ditunjukkan oleh peralihan ke kanan keluk penawaran marjerin iaitu dari 100 unit ke 150 unit.</p> <p>Sebaliknya penurunan harga mentega menyebabkan penawaran marjerin berkurangan. Keluk penawaran marjerin asal (S) akan beralih ke kiri iaitu S2. Pada harga RM 100, kuantiti penawaran berkurangan dari 100 unit ke 50 unit.</p>
15.	<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan perkhidmatan 	3) Harga barang penggenap	<p>Muzik perlahan</p> <p>Harga barang penggenap</p> <p>Penurunan harga sesuatu barang akan menyebabkan penawaran barang penggenapnya meningkat. Contohnya penurunan harga kereta akan menyebabkan permintaan terhadap kereta meningkat. Kenaikkan permintaan kereta akan menyebabkan kenaikan permintaan terhadap petrol.</p> <p>Kesannya ialah penurunan harga kereta bukan sahaja menyebabkan kenaikan permintaan kereta tetapi juga menyebabkan kenaikan permintaan petrol dan kenaikan penawaran petrol.</p> <p>Keadaan sebaliknya pula akan berlaku iaitu kenaikan harga sesuatu barang akan menyebabkan penawaran barang penggenapnya menurun.</p>	

16.		<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan perkhidmatan 	4) Harga faktor pengeluaran	Muzik perlahan	<p>Harga faktor pengeluaran</p> <p>Harga faktor pengeluaran adalah kos pengeluaran firma.</p> <p>Apabila harga faktor pengeluaran jatuh, maka kos pengeluaran akan berkurang. Ini akan meningkatkan margin keuntungan dan akan menjadi satu insentif kepada pengeluar untuk mengeluarkan lebih banyak barang walaupun harga barang itu tidak berubah.</p> <p>Jika harga faktor pengeluaran meningkat, kos pengeluaran sesuatu barang akan meningkat. Penawaran barang tersebut akan berkurangan. Keluk penawaran akan berpindah ke kiri. Sebaliknya berlaku sekiranya faktor pengeluaran turun.</p>
17.		<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barangan dan perkhidmatan 	5) Tingkat teknologi	Muzik perlahan	<p>Tingkat teknologi</p> <p>Kemajuan teknologi telah dapat mengurangkan kos pengeluaran, meninggikan daya pengeluaran, mempertingkatkan kualiti barang dan mewujudkan barang baru.</p> <p>Semakin tinggi tingkat teknologi semakin banyak keluaran dapat dikeluarkan oleh firma iaitu penawaran meningkat. Keluk penawaran bergerak ke kanan</p> <p>Ini kerana peningkatan teknologi menyebabkan kos turun dengan pengeluaran besar-besaran, daya pengeluaran meningkat maka pengeluaran pun meningkat.</p> <p>Contoh pengeluaran mobilephone, PCs-desktop, laptop & palmtop dan lain-lain.</p>

18.		<p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - KFC - Mc Donald - Marrybrown 	6) Jumlah pengeluaran	Muzik perlahan	<p>Jumlah pengeluaran</p> <p>Semakin banyak firma yang mengeluarkan sesuatu barang semakin banyak penawaran barang tersebut ke dalam pasaran. Sebagai contoh, pengeluaran makanan segera. Makanan segera dikeluarkan oleh beberapa syarikat seperti KFC, Mc Donald, 7-eleven, A&W, Pizza Hut, Grandy's, Hardee's, Ayamas dan Marrybrown.</p>
19.			 <p>Rajah 9: Peralihan Keluk Penawaran</p>	Muzik perlahan	<p>Kesimpulannya perubahan harga sesuatu barang menyebabkan perubahan kuantiti yang ditawarkan. Kesan perubahan ini ditunjukkan oleh perubahan penawaran yang berlaku di sepanjang keluk penawaran itu sahaja sama ada berlakunya pengembangan atau penguncupan. Perubahan faktor-faktor selain dari harga barang tersebut akan menyebabkan perubahan penawaran dan keluk penawaran berpindah ke kiri atau kanan seperti yang ditunjukkan dalam gambarajah 9</p> <p>Peralihan keluk penawaran ke kanan dari S ke S1 dikenali sebagai pertambahan penawaran. Keadaan ini menunjukkan pada harga yang sama kuantiti yang ditawarkan bertambah. Dalam gambarajah 5, pada harga P0 kuantiti yang ditawarkan meningkat dari Q2 ke Q3. sementara peralihan keluk penawaran ke kiri dari S ke S2 dikenali sebagai pengurangan penawaran. Keadaan ini menunjukkan pada harga yang sama kuantiti yang ditawarkan berkurang.</p>

20.	9 Minit		PELAJARAN 3: KESEIMBANGAN PASARAN	Muzik perlahan	PELAJARAN 3: KESEIMBANGAN PASARAN
21.			$Q_d = Q_s$ Di mana Q_d = kuantiti diminta Q_s = kuantiti ditawarkan		<p>Dalam ekonomi bebas, harga barang dan harga input ditentukan oleh tindak-tanduk pengguna dan penjual dalam pasaran. Ekonomi pasaran dapat diterangkan oleh permintaan dan penawaran barang.</p> <p>Permintaan barang adalah satu model yang menerangkan perlakuan pengguna. Manakala penawaran barang pula menerangkan perlakuan pengeluaran yang berkaitan dengan harga barang</p>
22.			PENENTUAN TINGKAT HARGA DAN KUANTITI KESEIMBANGAN		PENENTUAN TINGKAT HARGA DAN KUANTITI KESEIMBANGAN <p>Keseimbangan pasaran tercapai apabila kuantiti yang ditawarkan sama dengan kuantiti yang diminta pada satu tingkat harga tertentu. Keseimbangan pasaran boleh ditulis seperti persamaan berikut:</p> $QD = QS$ Di mana: QD = kuantiti diminta QS = kuantiti ditawarkan <p>Keseimbangan harga dan kuantiti boleh diperolehi melalui tiga pendekatan.</p>

23.			<p>1) Pendekatan Jadual</p> <p>Jadual 1: Permintaan dan Penawaran</p> <table border="1" data-bbox="775 328 1211 501"> <thead> <tr> <th>Harga (RM)</th> <th>Qs</th> <th>Qd</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>10</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>15</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>20</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>25</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>30</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table>	Harga (RM)	Qs	Qd	2	10	28	4	15	24	6	20	20	8	25	16	10	30	12	<p>Keseimbangan pasaran yang diperolehi dengan menggunakan pendekatan jadual 1</p> <p>Berdasarkan Jadual 1, keseimbangan pasaran tercapai pada tingkat harga keseimbangan RM 6 seunit dan kuantiti keseimbangan 20 unit. Pada tingkat harga tersebut kuantiti yang ditawarkan sama dengan kuantiti yang diminta.</p> <p>Pada tingkat harga lebih rendah daripada RM 6 seunit tidak berlaku keseimbangan pasaran kerana kuantiti yang diminta lebih besar dari kuantiti ditawarkan ataupun dengan kata lain wujud konsep lebihan permintaan.</p> <p>Pada tingkat harga lebih tinggi daripada RM 6 seunit juga tidak berlaku keseimbangan pasaran kerana kuantiti ditawarkan adalah lebih besar dari kuantiti diminta atau dikenali sebagai konsep lebihan penawaran.</p>
Harga (RM)	Qs	Qd																				
2	10	28																				
4	15	24																				
6	20	20																				
8	25	16																				
10	30	12																				
24.			<p>2) Pendekatan gambarajah</p>  <p>The graph shows a coordinate system with Price (P) on the vertical axis and Quantity (Q) on the horizontal axis. A downward-sloping demand curve (D) and an upward-sloping supply curve (S) intersect at an equilibrium point. Dashed lines from this intersection point indicate an equilibrium price of 6 on the P-axis and an equilibrium quantity of 20 on the Q-axis.</p>	<p>Tingkat harga dan kuantiti keseimbangan boleh diperolehi apabila keluk permintaan bersilang dengan keluk penawaran iaitu seperti yang ditunjukkan dalam rajah 10</p> <p>Berdasarkan gambarajah 7, keseimbangan pasaran berlaku apabila keluk permintaan (d) bersilang dengan keluk penawaran (s) pada titik E0 di mana harga keseimbangan ialah RM 6 seunit dan kuantiti keseimbangan ialah 20 unit</p>																		

25.			<p>3) Pendekatan Pengiraan</p> <p>$Q_d = Q_s$</p> <p>Di mana Q_d = Kuantiti diminta Q_s = kuantiti ditawarkan</p> <p>Persamaan permintaan $Q_d = a - bP$</p> <p>Persamaan penawaran $Q_s = c + dP$</p> <p>Di mana; Q_d = kuantiti yang diminta Q_s = kuantiti yang ditawarkan a, c = pemalar yang menunjukkan kuantiti pada harga kosong b = kecerunan keluk permintaan d = kecerunan keluk penawaran P = Harga</p> <p>$Q_d = 190 - 4P$ $Q_s = 40 + 6P$</p>	<p>Keseimbangan tercapai apabila kuantiti di minta sama Dengan kuantiti ditawarkan pada satu tingkat harga di mana ianya boleh ditulis seperti berikut:</p> <p>Umumnya persamaan permintaan dan persamaan penawaran boleh ditulis seperti berikut:</p> <p>Andaikan bahawa persamaan permintaan barang A di satu pasaran adalah:</p> <p>$Q_d = 190 - 4P$</p> <p>Dan persamaan penawarannya adalah :</p> <p>$Q_s = 40 + 6P$</p>
-----	--	--	--	--

			$Q_d = Q_s$ $190 - 4P = 40 + 6P$ $6P + 4P = 190 - 40$ $10P = 150$ $P = 150 / 10$ $= 15$ <p>Gantikan $P = RM 15$ dalam persamaan permintaan atau penawaran</p> $Q_d = 190 - 4P$ $= 190 - 4(15)$ $= 190 - 60$ $= 130$	<p>Apakah harga dan kuantiti keseimbangan pasaran bagi barang A?</p> <p>Dengan menggunakan persamaan permintaan dengan penawaran pasaran, maka:</p> <p>Ini bermakna bahawa tingkat harga keseimbangan RM 15 untuk memperoleh kuantiti keseimbangan pasaran, maka boleh diselesaikan dengan persamaan permintaan berikut:-</p> <p>Berdasarkan pengiraan ini, harga keseimbangan ialah RM15.00 seunit dan kuantiti keseimbangan adalah 130 unit.</p>
26.	30 s		Selamat belajar.	<p>Setakat ini sahaja pembelajaran pada kali ini.</p> <p>Selamat belajar.</p>

4.9 Sasaran Penggunaan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran

Video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan oleh pengkaji boleh digunakan oleh pelajar yang mengikuti mata pelajaran Prinsip Ekonomi di KUITTHO. Memandangkan penghasilan video pembelajaran dalam bentuk CD yang menggunakan format TV pendidikan adalah agak kurang, maka ia bolehlah dijadikan perintis untuk penghasilan video-video untuk mata pelajaran-mata pelajaran lain. Video ini juga diharap dapat membantu pensyarah untuk mempelbagaikan bahan pengajaran dan membantu dalam proses pengajaran.

4.10 Kegunaan Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran

Pelajar atau individu yang menggunakan video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran perlulah mengambil berat isi pelajaran yang terdapat dalam video ini memandangkan ia adalah amat penting dan selaras dengan isi pelajaran dalam tajuk Permintaan dan Penawaran. Video ini juga, dapat dijadikan panduan oleh pelajar untuk memahami topik Permintaan dan Penawaran.

4.11 Batasan Video Pembelajaran (CD)

- a) Video pembelajaran (CD) hanya boleh digunakan oleh pelajar yang berminat atau yang mengikuti mata pelajaran Prinsip Ekonomi sahaja.
- b) Video pembelajaran (CD) ini akan berkesan sekiranya penggunaannya memberi perhatian kepada isinya dan persembahannya.

4.12 Kelebihan Video Pembelajaran (CD)

- a) Video pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran merupakan satu-satunya video yang dihasilkan yang membincangkan berkenaan Prinsip Ekonomi
- b) Video pembelajaran (CD) ini boleh membantu pelajar untuk belajar sendiri kerana mereka boleh menonton video ini menggunakan komputer atau pemain VCD di rumah



PTAAUTHM
PERPUSTAKAAN TUNJUKKAN AMINAH

4.13 Kekangan dalam Pembikinan Video Pembelajaran (CD)

Dalam menghasilkan video pembelajaran ini, terdapat beberapa kekangan yang membawa masalah kepada pengkaji. Di antara beberapa kekangan yang dimaksudkan oleh pengkaji ialah:

- a) Pengkaji kurang mempunyai pengalaman dalam menghasilkan sebuah video pembelajaran. Oleh itu, video yang dihasilkan berkemungkinan kurang bermutu dan tidak sebaik video yang telah dihasilkan oleh mereka yang berpengalaman.
- b) Pengkaji tidak mempunyai kemahiran yang mendalam dalam penghasilan video.
- c) Masa yang diperuntukkan untuk menghasilkan video pembelajaran agak terhad sedangkan penghasilan sesebuah video memerlukan masa yang panjang. Oleh itu, pengkaji menghadapi masalah menghasilkan video yang baik dan berkualiti.
- d) Kos untuk menghasilkan VCD menelan belanja yang agak tinggi bagi seseorang pelajar seperti pengkaji. Kos yang terlibat termasuk belanja pengangkutan, fotostat, alat tulis, kertas dan sebagainya. Oleh itu, pengkaji menghadapi masalah kewangan untuk menghasilkan video pembelajaran (CD) yang benar-banar menarik dan berkualiti.

4.14 Bahan dan Kos Menghasilkan Video Pembelajaran (CD)

BAHAN	KOS
Kertas (3 rim)	RM 30.00
Dakwat	RM 115.00
CD-ROM & Tape Video	RM 50.00
Fotostat	RM 30.00
Pengangkutan	RM 100.00
Lain-lain	RM 100.00
Buku rujukan	RM 30.00
JUMLAH	RM 455.00

4.15 Rumusan

Video Pembelajaran (CD) Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan oleh pengkaji diharap dapat dijadikan rujukan dan panduan kepada pihak-pihak yang terbabit dalam menggunakan video ini. Dengan wujudnya video pembelajaran ini, diharapkan ia dapat membantu meningkatkan minat dan kefahaman pelajar tentang topik Permintaan dan Penawaran.

BAB V

ANALISIS DATA DAN DAPATAN KAJIAN

5.1 Pendahuluan

Di dalam bab ini, pengkaji akan menunjukkan hasil dapatan kajian daripada analisis data yang dijalankan ke atas data-data yang diperolehi daripada instrumen kajian. Kesemua data yang dianalisis diperolehi daripada borang soal selidik. Data mentah yang diperolehi akan dianalisis dengan menggunakan perisian '*Statistical Package for Social Science*' (SPSS) versi 11.0. Kesemua dapatan analisis ini akan dipersembahkan dalam bentuk jadual, carta, graf dan penerangan ringkas yang menyokong penemuan kajian ini.

Seramai 60 orang responden telah dipilih untuk menjawab borang soal selidik yang telah diedarkan. Pengkaji menerima kerjasama yang baik dalam proses menjawab soal selidik daripada semua responden. Borang soal selidik yang diedarkan terbahagi kepada 3 bahagian, iaitu:

- a) penilaian video pembelajaran yang dihasilkan ke atas proses pengajaran dan pembelajaran
- b) video pembelajaran yang dapat menarik minat pelajar
- c) persepsi pelajar terhadap ciri-ciri video pembelajaran yang dihasilkan

5.2 Pengumpulan Responden

Kajian yang dijalankan melibatkan responden seramai 60 orang pelajar semester 2 kursus Sarjana Muda Sains Pengurusan, KUiTTHO. Responden dipilih merupakan pelajar yang telah mengikuti mata pelajaran ini iaitu Prinsip Ekonomi.

Bagi mendapatkan data, pengkaji telah mendapat kerjasama daripada pensyarah mata pelajaran ini iaitu Cik Nur Aniza Quantaniah binti Jusoh. Borang soal selidik telah diedarkan oleh penyelidik selepas mengikuti sesi tayangan video pembelajaran tersebut dengan responden.

5.3 Analisis Data Menggunakan Instrumen Soal Selidik

Soal selidik telah dipilih sebagai satu instrumen untuk mendapatkan data daripada responden kajian. Ia telah direkabentuk dari pelbagai aspek berdasarkan kepada persoalan kajian yang telah dikenalpasti. Borang soal selidik ini telah dijawab dengan sempurna oleh 60 orang responden yang telah dikenalpasti. Semua bahagian

yang terdapat dalam soal selidik akan dianalisis dengan membuat penilaian ke atas skor min bagi setiap item yang terkandung dalam soal selidik berasaskan skala Likert. Pengkaji telah menganalisis kesemua item dengan merujuk kepada julat min seperti dalam **Jadual 5.1**.

Jadual 5.1 : Tafsiran Skor Min

Skor Min	Tafsiran
1.00 hingga 2.00	Tidak setuju
2.01 hingga 3.00	Kurang setuju
3.01 hingga 4.00	Setuju

Sumber: diubahsuai daripada Landell K (1997) Siti Norazian Miskam (2003)

Pada dasarnya, analisis pada ketiga-tiga bahagian ini amat penting kepada pengkaji untuk menjawab semua persoalan kajian yang telah dibentuk.



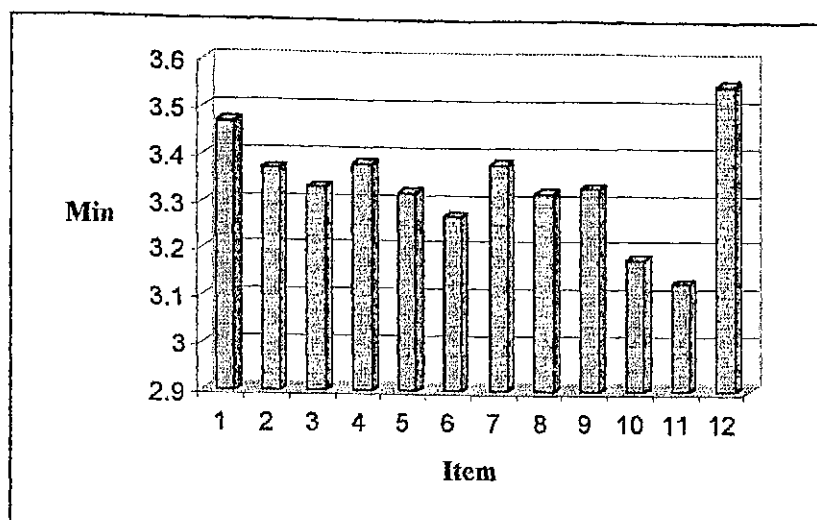
PTTA
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

5.4 Analisis terhadap Penilaian Video pembelajaran (CD) yang dihasilkan ke atas Proses Pengajaran dan Pembelajaran

Pada bahagian A dalam soal selidik adalah soalan-soalan yang menjawab persoalan pertama kajian ini. Dua belas soalan telah dibentuk yang bermula dengan soalan 1 hingga soalan 12.

Jadual 5.2 Skor Min dan Sisihan Piawai bagi Bahagian A – Proses Pengajaran dan Pembelajaran

Item	SOALAN	MIN	SISIHAN PIAWAI
s1.	Saya berpendapat bahawa skop isinya memenuhi keperluan sukatan pelajaran	3.47	0.503
s2.	Bagi saya, perkembangan isi mudah difahami dan jelas	3.37	0.486
s3.	Video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang mudah, ringkas dan padat	3.33	0.475
s4.	Video pembelajaran ini memberikan contoh yang jelas kepada saya	3.38	0.490
s5.	Penerangan yang jelas telah diberikan mengenai video pembelajaran ini	3.32	0.469
s6.	Video ini memberikan situasi sebenar permintaan dan penawaran kepada saya	3.27	0.446
s7.	Fakta disokong dengan penerangan yang lebih jelas dan disertai dengan keluk membuat saya lebih faham	3.38	0.490
s8.	Saya bebas menggunakannya pada bila-bila masa sahaja.	3.23	0.427
s9.	Video pembelajaran ini membolehkan saya belajar sendiri walaupun tanpa pengawasan pensyarah	3.33	0.475
s10.	Video pembelajaran ini sesuai untuk kelompok pelajar seperti saya	3.18	0.431
s11.	Video ini membolehkan saya memahami dengan lebih baik konsep dan pengiraan permintaan dan penawaran	3.13	0.343
s12.	Setelah selesai melihat video ini, saya masih memerlukan bantuan pensyarah.	3.55	0.502
Min Keseluruhan		3.33	0.4614



RAJAH 5.1: Carta Bar Skor Min Bagi Item 1 Hingga Item 12

Berdasarkan kepada Jadual 5.2 dan Rajah 5.1, skor min yang diperolehi oleh item 1 hingga item 12 yang mengukur aspek penilaian terhadap proses P&P menunjukkan maklum balas yang positif daripada responden. Pengkaji mendapati skor min bagi item 1 hingga item 12 masing-masing ialah 3.47, 3.37, 3.33, 3.38, 3.32, 3.27, 3.38, 3.23, 3.33, 3.18, 3.13 dan 3.55. Bagi item 2, skor minnya ialah 3.47. Nilai ini bermaksud responden berpendapat bahawa skop isi video pembelajaran adalah memenuhi skop keperluan sukatan pelajaran. Bagi item 4, skor minnya ialah 3.38. Ini menunjukkan bahawa responden bersetuju bahawa video pembelajaran ini memberikan contoh yang jelas. Didapati bahawa semua skor min tersebut berada dalam julat 3.00 hingga 4.00 yang membawa tafsiran bahawa responden bersetuju terhadap kesemua item tersebut. Oleh itu, video pembelajaran yang dihasilkan melalui kajian ini dapat diterima untuk proses P&P. **Jadual 5.3** menunjukkan tafsiran min ke atas setiap item yang mewakili aspek penilaian terhadap proses P&P.

Jadual 5.3 : Tafsiran Min bagi Item 1 hingga 12

ITEM	PERNYATAAN	TAFSIRAN
s1.	Saya berpendapat bahawa skop isinya memenuhi keperluan sukatan pelajaran	Setuju
s2.	Bagi saya, perkembangan isi mudah difahami dan jelas	Setuju
s3.	Video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang mudah, ringkas dan padat	Setuju
s4.	Video pembelajaran ini memberikan contoh yang jelas kepada saya	Setuju
s5.	Penerangan yang jelas telah diberikan mengenai video pembelajaran ini	Setuju
s6.	Video ini memberikan situasi sebenar permintaan dan penawaran kepada saya	Setuju
s7.	Fakta disokong dengan penerangan yang lebih jelas dan disertai dengan keluk membuat saya lebih faham	Setuju
s8.	Saya bebas menggunakannya pada bila-bila masa sahaja.	Setuju
s9.	Video pembelajaran ini membolehkan saya belajar sendiri walaupun tanpa pengawasan pensyarah	Setuju
s10.	Video pembelajaran ini sesuai untuk kelompok pelajar seperti saya	Setuju
s11.	Video ini membolehkan saya memahami dengan lebih baik konsep dan pengiraan permintaan dan penawaran	Setuju
s12.	Setelah selesai melihat video ini, saya masih memerlukan bantuan pensyarah.	Setuju

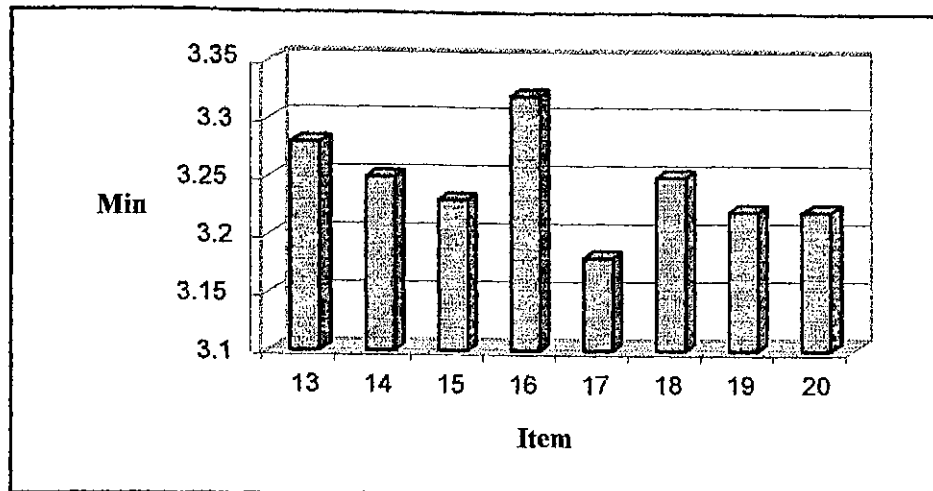
Seterusnya, min keseluruhan yang diperolehi bagi aspek penilaian terhadap proses P&P ialah 3.33. Nilai ini menunjukkan bahawa responden bersetuju terhadap video pembelajaran yang dihasilkan untuk digunakan sebagai medium P&P. Secara ringkasnya, pengkaji mendapati video pembelajaran yang dibangunkan ini telah berjaya menghasilkan video pembelajaran yang memenuhi aspek P&P.

5.5 Analisis Terhadap Video Pembelajaran Yang Dapat Menarik Minat Pelajar

Pada bahagian B dalam soal selidik adalah soalan-soalan yang menjawab persoalan kedua kajian ini. Lapan soalan telah dibentuk yang bermula dengan soalan 13 hingga soalan 20. Hasil dapatan daripada soalan-soalan ini untuk menjawab persoalan kajian kedua dapat diperhatikan seperti **Jadual 5.4**.

Jadual 5.4 Skor Min dan Sisihan Piawai Bagi Bahagian B – Aspek Minat

Item	SOALAN	MIN	SISIHAN PIAWAI
s13.	Saya berasa seronok belajar topik permintaan dan penawaran pada hari ini	3.28	0.454
s14.	Saya berasa lebih yakin untuk terus belajar topik Permintaan dan Penawaran hingga tamat waktu kuliah	3.25	0.437
s15.	Penggunaan video mengenai tajuk hari ini menarik minat saya untuk terus belajar topik Permintaan dan Penawaran hingga tamat waktu kuliah	3.23	0.427
s16.	Saya tidak merasa tertekan / bosan belajar topik permintaan dan penawaran pada hari ini	3.32	0.469
s17.	Minat saya terhadap mata pelajaran Prinsip Ekonomi semakin bertambah selepas belajar hari ini	3.18	0.390
s18.	Saya berasa selesa menggunakan perisian ini	3.25	0.437
s19.	Saya mudah menggunakan perisian ini	3.22	0.415
s20.	Video pembelajaran ini menarik dan memotivasikan saya	3.22	0.415
Min Keseluruhan		3.24	0.4305



RAJAH 5.2: Carta Bar Skor Min Bagi Item 13 Hingga Item 20

Berdasarkan Jadual 5.4 dan Rajah 5.2, kesemua item yang menjadi pengukur kepada aspek minat memperoleh nilai min yang menunjukkan persetujuan responden bahawa video pembelajaran ini menimbulkan minat mereka terhadap P&P. Ini kerana nilai min bagi item 13 hingga item 20 berada julat 3.00 hingga 4.00 yang bermaksud responden bersetuju ke atas video pembelajaran yang dihasilkan.

Bagi item 13, skor minnya ialah 3.28. Ini menunjukkan bahawa responden berasa seronok menggunakan video pembelajaran. Seterusnya, min bagi item 14 pula ialah 3.25 yang bermaksud responden yakin untuk meneruskan proses P&P hingga tamat waktu kuliah. Min bagi item 15 ialah 3.23. Nilai min ini menunjukkan bahawa penggunaan video pembelajaran menarik minat responden untuk terus belajar. Oleh itu, video pembelajaran yang dihasilkan ini telah berjaya menarik minat pelajar untuk terus belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini.

Bagi item 16 iaitu mengenai aspek kebosanan, skor minnya ialah 3.32. Nilai min ini menandakan bahawa responden tidak merasa bosan apabila menggunakan video pembelajaran sebagai ABBM. Responden berasa selesa dan mudah menggunakan video pembelajaran ini. Ini terbukti dengan nilai min bagi item 18 iaitu 3.25 manakala nilai min bagi item 19 ialah 3.22. Item terakhir bagi aspek minat ialah item 20 iaitu mengenai motivasi responden apabila menggunakan video pembelajaran ini. Nilai minnya ialah 3.22. Oleh itu, nilai min tersebut ditafsirkan sebagai persetujuan responden bahawa video pembelajaran ini dapat memotivasikan mereka untuk terus belajar. Tafsiran sebegini menunjukkan bahawa video pembelajaran yang dibangunkan pengkaji telah menarik minat responden dalam proses P&P.

Secara keseluruhannya, min bagi aspek minat ialah 3.24. Oleh itu, bolehlah dikatakan bahawa video pembelajaran yang dihasilkan mampu menarik minat responden dalam mata pelajaran Prinsip Ekonomi. Ini didasarkan terhadap nilai min yang tinggi bagi kesemua item yang mewakili aspek ini. **Jadual 5.5** menunjukkan secara terperinci tafsiran min bagi setiap item 13 hingga item 20.

Jadual 5.5 : Tafsiran Min bagi Item 13 hingga 20

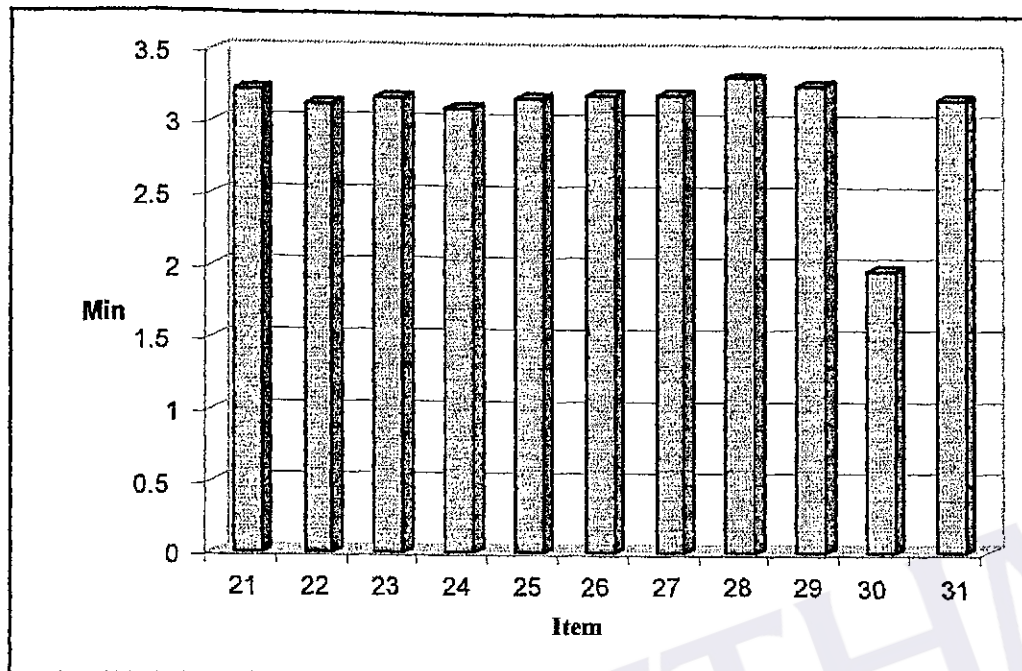
Item	PERNYATAAN	TAFSIRAN
s13.	Saya berasa seronok belajar topik permintaan dan penawaran pada hari ini	Setuju
s14.	Saya berasa lebih yakin untuk terus belajar topik Permintaan dan Penawaran hingga tamat waktu kuliah	Setuju
s15.	Penggunaan video mengenai tajuk hari ini menarik minat saya untuk terus belajar topik Permintaan dan Penawaran hingga tamat waktu kuliah	Setuju
s16.	Saya tidak merasa tertekan / bosan belajar topik permintaan dan penawaran pada hari ini	Setuju
s17.	Minat saya terhadap mata pelajaran Prinsip Ekonomi semakin bertambah selepas belajar hari ini	Setuju
s18.	Saya berasa selesa menggunakan perisian ini	Setuju
s19.	Saya mudah menggunakan perisian ini	Setuju
s20.	Video pembelajaran ini menarik dan memotivasikan saya	Setuju

5.6 Analisis Terhadap Ciri-Ciri Video Pembelajaran Yang Dihasilkan

Pada bahagian C dalam soal selidik adalah soalan-soalan yang menjawab persoalan ketiga dan keempat kajian ini. Sebelas soalan telah dibentuk yang bermula dengan soalan 21 hingga soalan 31. Hasil dapatan daripada soalan-soalan ini untuk menjawab persoalan kajian ketiga dan keempat dapat diperhatikan seperti **Jadual 5.6**.

Jadual 5.6 Skor Min dan Sisihan Piawai Bagi Bahagian C – Persepsi Pelajar Terhadap Ciri-Ciri Video Pembelajaran

Item	SOALAN	MIN	SISIHAN PIAWAI
s21.	Video ini memaparkan visual yang bersesuaian dengan sukatan pelajaran	3.22	0.415
s22.	Saya berpendapat bahawa video ini menayangkan kualiti visual yang jelas	3.13	0.343
s23.	Gaya persembahan video pembelajaran ini menarik perhatian saya	3.18	0.390
s24.	Mengadunkan integrasi audio yang menarik dapat membuatkan saya lebih berminat untuk mendengar	3.10	0.303
s25.	Integrasi video yang sesuai dan tepat	3.18	0.390
s26.	Gabungan animasi yang sesuai	3.20	0.403
s27.	Integrasi grafik yang sesuai	3.20	0.403
s28.	Pemaparan teks yang jelas di skrin paparan memudahkan saya untuk membacanya	3.33	0.475
s29.	Pemilihan lokasi luar memberi satu tarikan kepada saya untuk terus mengikuti video pembelajaran ini.	3.27	0.446
s30.	Kesinambungan antara visual dan audio tidak dapat memberi satu gambaran yang menarik tentang video pembelajaran kepada saya.	1.98	0.748
s31.	Pada saya, video pembelajaran ini menggunakan langkah kerja yang sesuai dan berturutan	3.18	0.390
Min Keseluruhan		3.10	0.427



RAJAH 5.3 : Carta Bar Skor Min Bagi Item 21 Hingga Item 31

Berdasarkan Jadual 5.6 dan Rajah 5.3 kesemua item 21 hingga item 31 mewakili aspek ciri-ciri video pembelajaran yang dihasilkan berfokuskan kepada elemen visual dan audio. Aspek ini memperoleh nilai min dalam julat persetujuan responden iaitu di antara 3.00 hingga 4.00. Oleh itu, kesemua item tersebut mendapat respon yang positif responden terhadap ciri-ciri video yang diketengahkan oleh pengkaji. Misalnya nilai min bagi item 21 ialah 3.22. dengan nilai min tersebut bolehlah ditafsirkan bahawa responden kajian menyokong dan bersetuju bahawa video pembelajaran ini memaparkan visual yang bersesuaian dengan sukatan pelajaran.

Dapat diperhatikan bahawa semua item-item yang dikemukakan adalah berada pada tahap tinggi walaupun pada item 30 mempunyai nilai min 1.98 kerana ia menjelaskan bahawa kesimbangan antara visual dan audio dapat menarik minat pelajar.

Secara kesimpulannya, video pembelajaran yang dihasilkan mempunyai ciri-ciri elemen visual dan audio yang bersesuaian. Ini didasarkan kepada nilai min bagi keseluruhan item ini iaitu sebanyak 3.10. Oleh itu, bolehlah dikatakan bahawa video pembelajaran yang dihasilkan ini telah menerapkan elemen-elemen visual dan audio yang menarik dan sesuai. **Rajah 5.7** menunjukkan ringkasan tafsiran bagi setiap item di bawah aspek aktiviti pembelajaran.

Jadual 5.7 : Tafsiran Min bagi Item 21 hingga 31

Item	PERNYATAAN	TAFSIRAN
s21.	Video ini memaparkan visual yang bersesuaian dengan sukatan Pelajaran	Setuju
s22.	Saya berpendapat bahawa video ini menayangkan kualiti visual yang jelas	Setuju
s23.	Gaya persembahan video pembelajaran ini menarik perhatian Saya	Setuju
s24.	Mengadunkan integrasi audio yang menarik dapat membuatkan saya lebih berminat untuk mendengar	Setuju
s25.	Integrasi video yang sesuai dan tepat	Setuju
s26.	Gabungan animasi yang sesuai	Setuju
s27.	Integrasi grafik yang sesuai	Setuju
s28.	Pemaparan teks yang jelas di skrin paparan memudahkan saya untuk membacanya	Setuju
s29.	Pemilihan lokasi luar memberi satu tarikan kepada saya untuk terus mengikuti video pembelajaran ini.	Setuju
s30.	Kesinambungan antara visual dan audio tidak dapat memberi satu gambaran yang menarik tentang video pembelajaran kepada saya.	Tidak setuju
s31.	Pada saya, video pembelajaran ini menggunakan langkah kerja yang sesuai dan berturutan	Setuju

5.7 Rumusan Analisis Data

Sebagai rumusannya, hasil analisis data dalam bab ini memberi gambaran yang positif terhadap video pembelajaran Prinsip Ekonomi bagi mata pelajaran Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan. Daripada analisis yang dijalankan ini, pengkaji mendapati responden kajian telah memberi maklum balas yang baik terhadap aspek penilaian video pembelajaran tersebut. Ini kerana kesemua elemen atau item soal selidik yang mengukur penilaian video pembelajaran iaitu aspek P&P, aspek minat dan ciri-ciri video dari segi elemen visual dan audio dapat diketahui. Ini menunjukkan bahawa video pembelajaran yang dibangunkan ini adalah sesuai daripada ketiga-tiga aspek penilaian tersebut. Kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan dapatan ini ialah video pembelajaran berkesan digunakan dalam sistem P&P bagi pelajar KUiTTHO amnya dan pelajar Sarjana Muda Sains Pengurusan khususnya bagi mata pelajaran Prinsip Ekonomi. Dalam bab Enam, keseluruhan dapatan dan beberapa cadangan dapat diberikan kepada beberapa pihak tertentu untuk menambahbaik kajian ini.



PTTA
PERPUSTAKAAN TUNKU TUN AMINAH

Bab VI

PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

6.1 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan hasil dapatan kajian yang telah diperolehi daripada Bab V iaitu Analisis Data. Bab ini terdiri daripada tiga bahagian utama iaitu bahagian perbincangan, kesimpulan dan cadangan. Dalam bab ini, pengkaji akan menerangkan kesimpulan yang dapat dibuat terhadap dapatan daripada analisis data yang telah dijalankan. Umumnya, dapatan daripada analisis tersebut menunjukkan bahawa kajian ini telah berjaya menjawab persoalan kajian dan mencapai semua objektif kajian yang telah ditentukan. Secara ringkasnya, kajian ini bertujuan untuk menghasilkan satu video pembelajaran dan seterusnya menjalankan penilaian ke atas video tersebut bagi menilai dari aspek proses P&P, minat dan ciri-ciri video pembelajaran (visual dan audio).

Kini, dunia pendidikan melalui era perubahan dan pembaharuan terhadap penggunaan ABBM bagi memenuhi keperluan semasa pendidikan negara. Oleh yang demikian, video pembelajaran (CD) sesuai dijadikan satu bentuk ABBM baru bagi

melahirkan pelajar yang berdaya saing dalam dunia globalisasi. Dengan menggunakan kaedah ini, wujud persekitaran pembelajaran yang baru kepada pelajar seterusnya motivasi pelajar untuk belajar memandangkan lumrah manusia yang suka pada sesuatu yang baru.

Adalah perlu bagi KUiTTHO untuk mencuba kaedah-kaedah yang baru untuk digunakan dalam aktiviti pembelajaran supaya ia dapat meningkatkan mutu pendidikan institusi ini.

6.2 Perbincangan Dapatan Kajian

Perbincangan terhadap kajian ini dibuat berdasarkan kepada hasil analisis yang dijalankan ke atas borang soal selidik. Oleh itu, perbincangan ini akan dipecahkan kepada tiga bahagian iaitu akan menjawab setiap persoalan kajian yang dikemukakan.

Secara keseluruhannya, hasil dapatan kajian ini menunjukkan bahawa video pembelajaran bagi mata pelajaran Prinsip Ekonomi yang dihasilkan dapat membantu proses P&P pelajar. Ia juga berjaya menarik minat pelajar dalam mengikuti proses P&P dengan menggunakan video pembelajaran sebagai salah satu ABBM. Pelajar juga berpendapat bahawa mereka dapat menerima ciri-ciri yang terdapat pada video pembelajaran dari segi visual dan audio.

6.2.1 Persoalan Pertama Kajian: Adakah video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan mempunyai susunan isi yang baik dan mudah difahami?

Dapatan kajian Bahagian A dalam soal selidik mendapati penggunaan video pembelajaran (CD) yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran pelajar yang positif. Buktinya min keseluruhan yang diperolehi berada pada tahap yang tinggi iaitu 3.33 seperti yang dinyatakan dalam analisis data Bab 5. Nilai min ini berada dalam julat min antara 3.00 hingga 4.00 yang membawa tafsiran bahawa responden bersetuju terhadap video pembelajaran (CD) yang dihasilkan untuk penggunaan P&P. Skor min bagi setiap item ialah 3.47, 3.37, 3.33, 3.38, 3.32, 3.27, 3.38, 3.23, 3.33, 3.18, 3.13 dan 3.55.

Pada item 2 menunjukkan dapatan skor min 3.37 yang menggambarkan penggunaan video pembelajaran (CD) dalam proses P&P semakin senang kepada pelajar kerana ia dapat belajar sesuatu mata pelajaran dengan mudah difahami dengan cepat. Dengan adanya video pembelajaran ini, pelajar dapat memahami skop sukatan pelajaran dengan senang kerana perkembangan isi mudah difahami dan jelas.

Dalam item 4 menyatakan contoh yang jelas dipaparkan dalam video pembelajaran dapat memberi kefahaman kepada pelajar iaitu pada tahap 3.38. Penerangan yang jelas juga dapat meningkatkan kefahaman pelajar yang dikemukakan dalam item 5. Skor min bagi item 5 ialah 3.32. Fakta yang disokong dengan penerangan yang jelas dan disertai dengan keluk menambahkan lagi kefahaman pelajar dalam memahami topik ini. Buktinya skor min bagi item 7 ialah 3.38. Ketiga-tiga item ini menunjukkan contoh yang disertakan dengan penerangan yang jelas dan keluk dapat meningkatkan kefahaman pelajar.

Pelajar juga amat bersetuju bahawa video pembelajaran dapat memberi situasi sebenar suasana permintaan dan penawaran. Skor min yang diperolehi oleh item 6 ialah 3.27. Di sini pelajar dapat melihat keadaan sebenar yang berlaku dalam dunia permintaan dan penawaran kerana situasi sebenar dapat ditunjukkan melalui video pembelajaran ini.

Konsep kebebasan dalam menggunakannya pada bila-bila masa merupakan satu faktor video ini dapat diterima oleh pelajar. Skor min item 8 yang diperolehi ialah 3.23. Ini disebabkan pelajar lebih berminat untuk mengulangi sesuatu perkara dalam aktiviti pembelajaran seperti mana video mempunyai kelebihan dari segi ulang tayang semula dengan cepat. Pemerhatian dan latihan yang berulang-ulang membolehkan penguasaan sesuatu kemahiran fizikal. Melalui video pembelajaran, kemahiran ini dapat disaksikan berkali-kali sehingga sampai ke peringkat penguasaan (*mastery*).

Secara keseluruhannya video pembelajaran ini mempunyai susunan isi yang baik dan berjaya meningkatkan kefahaman pelajar dalam mata pelajaran Prinsip Ekonomi yang diajar. Di sini pensyarah dan pelajar boleh menggunakan video pembelajaran bagi meningkatkan kefahaman dalam mata pelajaran yang diajar.



6.2.2 Persoalan Kedua Kajian: Adakah video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan dapat menarik minat pelajar?

Bahagian B dalam soal selidik yang telah diedarkan kepada responden merupakan bahagian yang menentukan sama ada video pembelajaran dapat menarik minat pelajar. Dalam dapatan pengkaji dalam bab 5 menunjukkan hasil skor min keseluruhan bagi persoalan kajian ini ialah 3.24 yang berada pada tahap keberkesanan yang tinggi. Ini menunjukkan bahawa video pembelajaran yang dikaji telah berjaya menarik minat pelajar berdasarkan skor min yang diperolehi.

Bagi item 13, skor minnya ialah 3.28. Ini menunjukkan bahawa responden berasa seronok menggunakan video pembelajaran. Apabila pelajar seronok, ia akan cuba memahami perkara yang ingin disampaikan dalam video pembelajaran tersebut. Keadaan ini akan mendorong pelajar itu faham tentang isi pelajaran yang ingin disampaikan. Keseronokan belajar adalah sesuatu yang diharapkan oleh semua golongan guru terhadap pelajar-pelajarnya. Ini kerana keseronokan akan membawa implikasi pelajar tertarik dan berminat untuk belajar.

Dalam item 14, pelajar yakin dengan penggunaan video pembelajaran menjadikan aktiviti pembelajaran lebih berkesan kerana pelajar dapat meluaskan minda mereka dengan ide-ide baru dalam video pembelajaran. Dengan skor min 3.25 menggambarkan pelajar yakin untuk meneruskan proses P&P hingga tamat waktu kuliah.

Bagi item 16 iaitu mengenai aspek kebosanan, skor minnya ialah 3.32. Nilai min ini menandakan bahawa responden tidak merasa bosan apabila menggunakan video pembelajaran sebagai ABBM. Apabila pelajar tidak bosan, dengan sendiri akan menarik minat pelajar untuk meneruskan pembelajaran. Aspek motivasi pada item 20 memperolehi skor min 3.22. Nilai ini boleh ditafsirkan bahawa responden bersetuju terhadap wujudnya peningkatan tahap motivasi mereka untuk belajar setelah menggunakan video pembelajaran tersebut.

Dengan min keseluruhan 3.24 dalam soalan bahagian B ini, ia menunjukkan video pembelajaran ini telah berjaya menarik minat pelajar.

6.2.3 Persoalan Ketiga Kajian: Adakah elemen-elemen visual yang digunakan dalam video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran sesuai?

Persoalan Keempat Kajian : Adakah video pengajaran (CD) Prinsip Ekonomi (BPA 1013) dalam subtopik Permintaan dan Penawaran yang dihasilkan menggunakan elemen-elemen video yang sesuai?

Dapatan analisis data dalam bahagian C menunjukkan bahawa ciri-ciri yang terdapat dalam video pembelajaran dari segi audio dan visual bersesuaian dengan objektif penghasilan video. Video pembelajaran yang diperkenalkan telah berjaya mengurangkan kebosanan pelajar. Apabila pelajar tidak bosan, dengan sendiri ia menarik minat untuk meneruskan pembelajaran. Dalam item 21,22,23,24 dan 25 telah menjelaskan bahawa kepentingan paparan visual, audio, kualiti visual dan audio itu

sendiri, gaya persembahan serta teks yang dipaparkan pada skrin adalah penting untuk menarik minat pelajar menonton video pembelajaran ini. Ini kerana jika visual dan audio yang tidak jelas dipaparkan akan mengurangkan konsentrasi pelajar untuk menonton. Buktinya skor min bagi setiap item yang terlibat ialah 3.22, 3.13, 3.18, 3.10 dan 3.18.

Penggunaan elemen-elemen visual dalam sesebuah video adalah penting kerana ia dapat meningkatkan kefahaman terhadap maklumat yang disampaikan dan menarik minat pelajar. Dapatan kajian yang diperolehi menunjukkan pelajar bersetuju dengan item yang berkaitan dengan integrasi grafik yang sesuai dan menarik perhatian pelajar untuk belajar topik ini. Hasil kajian mendapati skor yang diperolehi bagi item 27 ialah 3.20.

Di samping itu juga, dalam item 29 telah menyentuh tentang persekitaran atau lokasi luar yang digunakan dapat menarik minat pelajar. Ini memberikan satu gambaran baru kepada mereka walaupun berada dalam bilik kuliah tapi mereka masih dapat melihat persekitaran sebenar yang diwujudkan dalam video pembelajaran terutama dalam topik yang dipelajari. Dengan min 3.27 menunjukkan video pembelajaran memerlukan lokasi luar sebagai salah satu item untuk menarik minat pelajar untuk terus menonton.

Bagi item 30 dengan skor min 1.98 yang menggambarkan kesinambungan antara visual dan audio dapat memberi satu gambaran yang menarik tentang video pembelajaran kepada pelajar. Item ini penting kerana hasil kesinambungan visual dan audio yang menarik akan menghasilkan satu video yang sempurna pada pandangan penonton.

Media yang digunakan dapat membantu dalam menyampaikan maklumat melalui penggunaan video pembelajaran (CD) kerana penggunaan video bukan hanya melibatkan deria penglihatan tetapi juga melibatkan deria pendengaran. Audio terdiri daripada kesan bunyi, suara latar dan muzik latar. Ini dapat dilihat dengan skor min yang diperolehi berada pada tahap 3.10 integrasi audio yang sesuai dan menarik perhatian pelajar untuk memahami topik Permintaan dan Penawaran.

Secara keseluruhannya elemen-elemen visual dan audio video pembelajaran ini sesuai digunakan untuk menghasilkan video yang berkonsepkan P&P.

6.3 Kesimpulan

Secara keseluruhannya dapat disimpulkan bahawa produk yang dihasilkan ini telah menjawab persoalan kajian yang ditetapkan. Hasil kajian menunjukkan bahawa responden berpuas hati dengan produk yang dihasilkan. Penghasilan video pembelajaran ini banyak membantu pelajar dalam proses P&P bagi mempelajari mata pelajaran Prinsip Ekonomi. Ia juga secara tidak langsung membantu pensyarah dalam mengendalikan pelajar dengan baik dalam proses pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Pelbagai unsur yang terdapat dalam video pembelajaran seperti visual, audio dan sebagainya membuatkan pelajar berminat untuk meneruskan pembelajaran mereka. Di samping itu juga, ia dapat menambah kaedah-kaedah atau teknik-teknik pembelajaran pelajar yang sedia ada agar mereka tidak bosan dengan satu kaedah pembelajaran sahaja.

Dengan merujuk kepada pernyataan masalah yang dikemukakan iaitu “ Sejauh manakah penggunaan video pembelajaran sesuai dan dapat membantu proses P&P bagi mata pelajaran Prinsip Ekonomi” menunjukkan bahawa video pembelajaran ini sesuai dan dapat dijadikan sebagai salah satu ABBM tambahan bagi memperbaiki ABBM yang sedia ada.

6.4 Cadangan

Setelah selesai menjalankan kajian ini, pengkaji telah menemui beberapa cadangan yang boleh diketengahkan bagi tujuan kajian akan datang mahu pun sebagai makluman pembaca. Di antara beberapa cadangan adalah seperti berikut:

6.4.1 Cadangan untuk Pensyarah – pensyarah KUiTTHO

- (i) Menghasilkan video pembelajaran untuk dijadikan salah satu ABBM yang berguna dalam proses P&P yang akan datang. Memandangkan beberapa kelebihan yang terdapat pada video pembelajaran yang dapat memberi kefahaman dan menarik minat pelajar untuk meneruskan pembelajaran dalam mata pelajaran yang dipilih iaitu Prinsip Ekonomi. Di samping itu juga, pelajar telah bersedia untuk menggunakan video pembelajaran ini dalam proses P&P dan dapat menggantikan sistem P&P tradisional. Walaupun ia dapat menggantikan sistem P&P tradisional, ini tidak bermakna guru dan ABBM lain

tidak diperlukan lagi tetapi sebaliknya ia membantu meningkatkan proses P&P sejajar dengan perkembangan teknologi pada masa kini.

- (ii) Walaupun untuk menghasilkan video pembelajaran ini memakan masa yang panjang serta melibatkan kos yang tinggi, tetapi ia dapat memberi keberkesanan yang tinggi dalam proses P&P. Seperti yang dinyatakan oleh Reynolds & Anderson (1992), untuk menghasilkan satu video pembelajaran yang efektif, seseorang perlu berani mengeluarkan kos, masa dan sebagainya bagi menghasilkan satu video yang memenuhi kehendak sesuatu pembelajaran. (Norliza Mohamad Piah (2002) Pensyarah perlu mengambil peluang ini memandangkan sekarang telah berlakunya perkembangan yang pesat dalam proses P&P.
- (iii) Dengan penghasilan dan penggunaan video pembelajaran ini, ia dapat melahirkan pelajar yang berfikiran terbuka dan mampu menguasai mata pelajaran yang diajar kerana unsur-unsur gabungan media yang wujud dalam video pembelajaran seperti visual, audio, teks dan lain-lain dapat menarik minat pelajar untuk menggunakan video ini sebagai rujukan mereka pada masa kini dan pada masa akan datang serta sebagai bahan ulangkaji untuk menghadapi peperiksaan.
- (iv) Video pembelajaran yang dihasilkan oleh pensyarah dapat membantu pensyarah itu sendiri sekiranya pensyarah tidak dapat mengajar pada hari-hari tertentu. Dengan ini, pelajar tidak membuang masa mereka apabila kelas dibatalkan sebaliknya mereka boleh menonton video pembelajaran yang telah dihasilkan oleh pensyarah bagi sesi kuliah tersebut. Penghasilan video pembelajaran ini boleh dibuat mengikuti silibus yang telah ditetapkan supaya pelajar tahu objektif pembelajaran yang perlu mereka capai pada pembelajaran tersebut. Di samping

itu juga, pelajar dapat membuat rujukan apabila mereka tidak dapat hadir ke kuliah disebabkan masalah kesihatan atau kecemasan. Ini memudahkan pihak pensyarah untuk menguruskan ujian atau kuiz kerana pelajar tidak perlu mempunyai alasan yang mereka tidak dapat mengikuti kelas kerana video pembelajaran dapat menyelesaikan masalah ini.

6.4.2 Pelajar

Pelajar juga perlu digalakkan supaya berani untuk mencuba kaedah pembelajaran berasaskan multimedia dan melibatkan komputer. Ini bagi melengkapkan pelajar ke alam pekerjaan yang menuju era globalisasi. Dunia kini terlalu mementingkan komputer dalam setiap perkara. Oleh itu pelajar perlu turut serta dengan memulakannya dalam dunia pembelajaran

6.4.3 Cadangan Berkaitan Kajian Lanjutan

Untuk pengkaji akan datang, antara cadangannya ialah:

- (i) Jalankan kajian yang mengkaji perbezaan keberkesanan antara sebelum dan selepas menggunakan video pembelajaran (CD).

Pengkaji akan datang boleh menjalankan kajian bagi mengkaji perbezaan keberkesanan antara sebelum dan selepas penggunaan video. Daripada kajian tersebut, pengkaji mungkin dapat menentukan teknik yang lebih berkesan sama ada berbantuan video atau tidak.

- (ii) Skop kajian yang lebih luas.

Untuk kajian akan datang, pengkaji boleh meluaskan skop kajian ke beberapa institusi pendidikan di seluruh negara. Perluasan skop ini akan membolehkan pengkaji memperolehi hasil kajian yang lebih jitu dan tepat daripada responden yang berbeza persekitaran pembelajarannya antara satu institusi dengan institusi yang lain. Ini membolehkan pengkaji menilai sama ada video yang dibangunkan itu benar-benar sesuai untuk semua pelajar yang mengikuti mata pelajaran ini.

- (iii) Pelbagai instrumen kajian

Pengkaji akan datang boleh mempelbagaikan instrumen kajian yang digunakan untuk mendapatkan data. Oleh itu, pengkaji tidak seharusnya bergantung kepada borang soal selidik semata-mata. Kepelbagaian sumber data ini akan dapat memberikan dapatan kajian yang lebih tepat dan diyakini.

- (iv) Bekerjasama dengan pensyarah mata pelajaran

Seboleh-bolehnya, penghasilan video boleh diusahakan secara bekerjasama dengan pensyarah mata pelajaran supaya video yang dihasilkan benar-benar sesuai dan

menepati sukatan pelajaran. Malah, pensyarah terlibat secara langsung boleh memberi pandangan positif ke arah penghasilan modul yang benar-benar berkualiti. Ini kerana pensyarah tersebut lebih memahami sukatan pelajaran yang diajar dan berupaya memberi pendapat secara profesional mengenai keperluan sesuatu isi kandungan video yang dibangunkan.

6.5 Rumusan

Kesesuaian kaedah P&P dalam menyampaikan serta mengembangkan ilmu pengetahuan merupakan aspek yang penting dalam dunia pendidikan masa kini. Ini kerana kaedah P&P yang tepat dan sesuai merupakan elemen penting dalam memastikan ilmu pengetahuan yang disampaikan dapat diterima oleh pelajar dan dihayati dengan sebaik mungkin. Kaedah syarahan di dalam kelas, perbincangan dan penyelesaian masalah atau pun kaedah-kaedah pengajaran konvensional yang lain merupakan antara yang popular dan menjadi amalan kebanyakan institusi masa kini. Keberkesanan kaedah-kaedah pengajaran tersebut turut tidak dapat dinafikan. Namun begitu, terdapat juga masalah-masalah yang tidak dapat di atasi seperti jumlah pelajar yang ramai dalam sesuatu kelas, kepelbagaian latar belakang dan perbezaan kebolehan individu.

Justeru, kaedah P&P berasaskan video pembelajaran (CD) dilihat sebagai satu alternatif yang baik dalam mengatasi masalah yang mungkin timbul daripada penggunaan kaedah konvensional tersebut. Berdasarkan kajian yang telah dijalankan ini, didapati bahawa video pembelajaran dapat menjadikan mata pelajaran Prinsip Ekonomi yang dipelajari lebih menarik untuk dipelajari. Dengan penghasilan video pembelajaran ini, ia dapat dijadikan sebahagian ABBM yang dapat memberi satu kesan yang mendalam bagi pelajar khususnya dan pensyarah amnya. Ia dapat memperkayakan