

Keberkesanan Modul Komik Mata Pelajaran Perniagaan Tingkatan 4

The Effectiveness of the Form 4 Business Comic Module

CHITRA DEVI RAJA KRISHNAN, RADIN SITI AISHAH RADIN A RAHMAN, NORASMAH OTHMAN*

ABSTRAK

Mata pelajaran perniagaan sering mendapat peratus lulus yang rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Justeru untuk meningkatkan pencapaian ini, maka pelbagai kaedah pengajaran telah digunakan guru antaranya pendekatan berasaskan konstruktivisme. Pendekatan ini menjadikan suasana pembelajaran lebih kreatif dan interaktif, seterusnya menarik minat murid untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Oleh itu, wujud keperluan untuk membina modul komik perniagaan walaupun keberkesanannya masih belum pasti. Justeru, kajian telah dilaksanakan bagi tujuan mengenal pasti keberkesanan modul komik bagi mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4. Reka bentuk kuasi eksperimen telah digunakan bersama teknik persampelan bertujuan ke atas 60 murid tingkatan 4 dengan mengambil kira agihan tidak seimbang walaupun ciri-ciri murid adalah sama. Instrumen kajian pula melibatkan soal selidik dan ujian penilaian. Analisis diskriptif digunakan bagi menjana nilai tahap modul komik perniagaan, sementara analisis inferensi pula bagi mendapatkan perbezaan keberkesanan komik antara dua kumpulan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa keberkesanan modul komik mata pelajaran Perniagaan berada pada tahap tinggi bagi konstruk isi kandungan, interaksi, kepentingan dan aktiviti pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan, terdapat perbezaan yang signifikan bagi keberkesanan modul komik mata pelajaran Perniagaan antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam ujian pasca. Implikasi kajian membuktikan bahawa teori konstruktivisme relevan digunakan ke atas murid tingkatan 4 bagi meningkatkan pencapaian mereka mata pelajaran Perniagaan menerusi keberkesanan modul komik.

Kata kunci: Modul komik mata pelajaran perniagaan; keberkesanan; teori konstruktivisme, kuasi eksperimen; murid tingkatan 4

ABSTRACT

Business subjects often get a lower passing percentage when compared to other subjects. Therefore, various constructive based teaching methods have been used by teachers to overcome this issue. These approaches make the learning environment more creative and interactive, in order for the students to master the subject. One of the examples of the constructive based teaching method is using a business comic module. However, its effectiveness is still uncertain so, a study was conducted for the purpose of identifying the effectiveness of this comic module. In order to obtain an optimum outcome, quasi-experimental design was used. The sampling used is 60 form 4 students from unbalanced distribution and yet their characteristics are the same. The involved research instruments were questionnaires and evaluation tests. In addition, descriptive analysis was used to generate the comic module's level values, while inferential analysis was used to obtain differences in the effectiveness of this comic module usage between the two groups. The findings show that the effectiveness of the module is at high level for content constructs, interactions, and importance and learning activities. Research shows, there was a significant difference for the effectiveness of the Business subject between the groups in the post-test after. The implications of the study prove that relevant constructivism theory applied which is the use comic module on form 4 students improve their achievement in Business subjects.

Keywords: Business subject comic module; effectiveness; constructivist theory, quasi -experimental; form 4 student

PENGENALAN

Perniagaan menjadi sebahagian aktiviti kehidupan yang menyumbang kepada peluang pekerjaan, peningkatan pendapatan dan pembangunan peribadi individu. Aktiviti perniagaan mempunyai pengaruh yang penting ke atas taraf hidup dan kualiti hidup yang lebih baik. Menyedari kepentingan

perniagaan ini dalam kehidupan, pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah memperkenalkan mata pelajaran Perniagaan dengan matlamat menyediakan murid ke arah keinginan menjadi seorang peniaga dan usahawan Noraini, (2020). Seterusnya, pendedahan mata pelajaran ini dapat memperkasakan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 terutama dalam menambah

baik pendidikan aliran teknikal. Pengukuhan aliran teknikal ini diperlukan supaya murid dapat membiasakan diri dengan kemahiran yang berkaitan dengan persekitaran perniagaan (Obidile, Jacinta & Obi 2020; Azih & Samuel 2019) yang tidak menentu terutama akibat penularan wabak Covid-19. Seterusnya, kemahiran perniagaan ini menepati dengan keperluan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembentukan pola pemikiran kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dan boleh bekerjasama secara dalam pasukan antara sesama murid sebagaimana yang disarankan oleh Schleicher (2011) dan Kho, Asri dan Nor (2020). Ciri-ciri pembelajaran abad ke-21 dikaitkan dengan pendekatan yang boleh digunakan oleh guru untuk menyelesaikan masalah untuk menghasilkan sesuatu inovasi. Para guru perlu berusaha menggunakan bahan bantu mengajar yang interaktif dalam proses pengajaran supaya mempunyai elemen pembelajaran abad ke-21. Bahan bantu mengajar (BBM) yang interaktif dikenal pasti dapat menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan serta komprehensif kepada murid (Obidile et al. 2020; Dhakal 2017). Selain itu, BBM berperanan untuk mengukuhkan pengalaman pembelajaran kepada murid dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta interaktif sesuai dengan aras kognitif mereka. Seterusnya, murid mampu belajar dengan lebih baik apabila mereka boleh melihat dan menggunakan setiap maklumat yang dipelajari dalam bilik darjah sebagaimana yang disarankan oleh Peni, Danjuma dan Musa (2021) dan Rubashini, Norshidah dan Aliza (2020).

Pendidikan bagi mata pelajaran perniagaan yang berjaya memerlukan usaha mencari pendekatan yang kreatif supaya dapat memberi manfaat kepada murid dan komuniti. Ini bermakna kepelbagaian kaedah dan bahan pengajaran memainkan peranan penting dalam membentuk peribadi murid ke arah berorientasikan perniagaan (Konsik, Tingle & Blanton (2013). Kepelbagaian kaedah ini lazimnya dikaitkan dengan BBM yang bersifat interaktif seperti *printed material* dan *non printed material*. Kedua-dua bentuk bahan pengajaran ini mempunyai kepentingan tersendiri, di mana *printed material* merujuk kepada bahan pengajaran yang bercetak dan memberi maklumat pengajaran yang diperlukan dalam pembelajaran dan pengajaran. Sebaliknya, *non printed material* pula terdiri daripada bahan grafik seperti peta, rajah, carta, kartun, komik, poster, dan graf serta bahan pendengaran seperti siaran radio, mikrofon, perakam pita, video, dan

cakera video digital (Onajite 2019; Rubashini, Norshidah & Aliza 2020). Oleh itu, gabungan BBM ini berupaya menyokong dan memudahkan proses pemahaman murid khususnya dalam menguasai mata pelajaran Perniagaan.

Dalam konteks kajian ini, pemilihan pelantar sebagai BBM yang baik dapat meningkatkan lagi motivasi murid untuk mendalami mata pelajaran Perniagaan. Justeru, pemilihan pelantar komik didapati sesuai untuk diteroka bagi mendapatkan keberkesananya dalam meningkatkan pencapaian dalam peperiksaan. Murid bukan sahaja berjaya menguasai mata pelajaran ini, malah ia meningkatkan kecenderungan untuk menjadi individu yang kritis, kreatif dan berinovasi bersama nilai-nilai keusahawanan. Secara tidak langsung, penerapan nilai-nilai ini berupaya mencetuskan keinginan bukan sahaja untuk menjadi peniaga, malah berupaya menjadi usahawan yang berjaya kepada komuniti setempat. Manakala, individu usahawan perlu memiliki kecekapan pengetahuan dan kemahiran dalam perniagaan melalui penghasilan produk dan perkhidmatan yang diperlukan oleh komuniti sekeliling. Rentetan itu, guru memainkan peranan penting untuk mencipta atau menggunakan pelantar sedia ada yang sesuai dengan kemampuan murid. Penciptaan bahan bantu mengajar oleh guru mempengaruhi kualiti pembelajaran murid Maulana (2017). Justeru, guru perlu yakin dengan pemilihan bahan bantu mengajar yang berkualiti supaya proses pengajaran dan pembelajaran mencapai matlamat yang ditetapkan dalam mata pelajaran Perniagaan.

Pemilihan pelantar komik menjadikan suasana pengajaran lebih interaktif. Pelantar ini dikenali sebagai bahan asal secara visual yang menarik kerana mempunyai ciri-ciri yang berbeza dengan kaedah lazim seperti "*chalk and talk*" (Jacobs 2007). Kebanyakan guru menggunakan teknik pengajaran komik dalam pengajaran mata pelajaran berasaskan sains dan sains sosial termasuklah mata pelajaran Perniagaan. Selain itu, penggunaan kaedah komik dalam pengajaran turut memberi kesan positif dalam kalangan murid (Elisabeth, Hesbon & Amos 2020) dengan meningkatkan minat dan pencapaian mereka dalam peperiksaan. Keberkesanan kaedah komik ini bergantung kepada keberkesanan komik tersebut dan guru sebagai pelaksana.

Selain itu, penggunaan komik dalam pengajaran dan pembelajaran secara teorinya dapat meneguhkan lagi pendekatan konstruktivisme (Kho, Asri & Nor 2020). Teori konstruktivisme ternyata relevan dengan keperluan pembelajaran Abad ke-

21 dengan menekankan pembelajaran berasaskan murid dengan mengambil kira faktor digitalisasi termasuklah menggunakan pelantar bahan bantu mengajar mengikut kesesuaian kognitif murid. Justeru menepati hasrat tersebut, maka kajian lanjut mengenai keberkesanan penggunaan komik sebagai BBM guru perlu diteruskan bagi menambah baik kualiti pengajaran guru sedia ada.

PERNYATAAN MASALAH

Pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Perniagaan yang ditawarkan kepada murid tingkatan 4 bermatlamat untuk melengkapkan persediaan mereka menempuh alam pekerjaan yang semakin kompetitif khususnya di peringkat permulaan kerjaya (Azih & Sameul 2019; Janet & Christina 2020). Selain itu, kepentingan mata pelajaran Perniagaan ini menyumbang kepada kerelevanan bidang pendidikan teknik dan vokasional (PTV) bagi melahirkan generasi yang berpengetahuan tinggi dan berdaya saing dalam dunia globalisasi abad ke-21, sebagaimana yang dirancang dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (KPT 2012). Seterusnya menjelang tahun 2030, elemen kualiti pendidikan menjadi keutamaan dalam SDG-17 (*Sustainability Development Goal*) merangkumi domain pembangunan mampan kepada golongan belia dan dewasa untuk memiliki kemahiran teknikal dan vokasional, penawaran peluang pekerjaan yang bertaraf tinggi, dan keusahawanan (KPT 2020). Oleh itu, menyedari tentang cabaran yang bakal dihadapi oleh murid pada masa hadapan, kaedah pengajaran “*one-size-fits-all*” tidak lagi sesuai dengan kepelbagaian murid Zurina, Zaharah dan Muhsien (2021). Ini kerana, guru didapati tidak mahir menggunakan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi tujuan memenuhi keperluan serta kehendak murid (Nor Asiah, Habibah & Ismi Arif 2019).

Manakala penggunaan BBM yang kurang efektif, dilaporkan tidak mampu memenuhi keperluan kepelbagaian murid dan meningkatkan pencapaian murid (Akpan, 2019 & Joseph, 2018). Oleh demikian, kegagalan kaedah penyampaian pembelajaran dan pengajaran serta kemahiran guru yang lemah menyebabkan ramai murid aliran Perniagaan tidak menyambung bidang ini ke peringkat yang lebih tinggi (Joseph, 2018). Tambahan lagi, murid tingkatan 4 yang menduduki kelas elektif perniagaan tidak mendaftar untuk peperiksaan awam pada tahun berikutnya

disebabkan gagal untuk lulus dalam peperiksaan akhir tahun (Li & Carrol 2017; Rola et al. 2020). Selain itu, penggunaan buku teks dan buku rujukan di pasaran tidak memenuhi citarasa murid yang memerlukan bahan bacaan yang lebih bersifat interaktif Shravan (2017) dan Lau et al. (2020). Bahan bacaan yang lazim digunakan oleh murid dan guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada masa kini ketinggalan zaman. Diteguhkan dengan faktor saingan yang kuat dengan sumber lain seperti komputer, internet dan juga peranti elektronik yang lain (Holiness & Akpomi, 2021 & Nik Mohd Rahimi 2017). Keadaan ini memberi impak negatif terhadap pencapaian murid kerana kaedah pengajaran yang tidak betul dan kekurangan alat bantu mengajar yang relevan untuk menjayakan proses penyampaian pengajaran (Avarogullari & Mutlu 2019). Keadaan ini bertambah rumit apabila murid tidak dapat menguasai fakta atau kandungan mata pelajaran Perniagaan ini.

Kegagalan ini dikaitkan dengan ketidakupayaan kognitif dan kesukaran berbahasa telah menjejaskan tahap penguasaan mata pelajaran ini. Murid sukar membina ayat dengan tepat semasa menulis. Selain kaedah pengajaran dan pembelajaran yang kurang sesuai, polisi sekolah juga rumit, dan faktor persekitaran telah menjejaskan aktiviti murid untuk menguasai sesuatu mata pelajaran (Rola et al. 2020; Peni, Danjuma & Musa 2021).

Isu-isu ini mendorong kewujudan jurang antara kekurangan bahan bantu mengajar yang berkesan dengan prestasi pencapaian mata pelajaran Perniagaan murid yang rendah. Bagi merapatkan jurang ini, maka guru perlu meningkatkan inovasi dalam teknik mengajar supaya boleh menarik minat murid menguasai fakta Perniagaan. Satu kajian tentang kebolegunaan modul komik sebagai bahan bantu mengajar mata pelajaran perniagaan terutamanya dalam penguasaan fakta telah dilaksanakan oleh Holliness dan Akpomi (2021) dan Azih dan Samuel (2019). Sumber yang sama mendapati mata pelajaran Sains, Teknologi Kejuruteraan dan Matematik (STEM) dan dalam kajian ini modul komik dibina untuk mata pelajaran aliran sains sosial merangkumi mata pelajaran Perniagaan.

Seterusnya, keperluan pembinaan modul komik ini mengambil kira pandangan murid terhadap elemen kandungan modul, interaksi modul, kepentingan modul, dan aktiviti pembelajaran. Oleh itu, implikasi kajian ini memberi manfaat kepada para guru untuk terus mencipta BBM yang bersifat

interaktif dan meningkatkan motivasi murid untuk menguasai mata pelajaran Perniagaan. Justeru, timbul persoalan kajian mengenai sejauh mana keberkesanan modul komik Perniagaan bagi mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4? Secara khususnya kajian ini dilaksanakan untuk mengenal pasti tahap keberkesanan modul komik dalam mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4, mengenal pasti perbezaan skor tahap keberkesanan modul komik bagi mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4 antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan bagi ujian pra dan ujian pasca.

SOROTAN LITERATUR

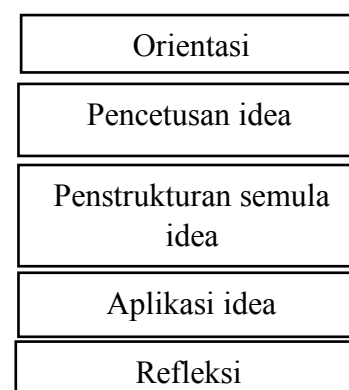
TEORI KONSTRUKTIVISME

Pendekatan konstruktivisme menekankan murid membina makna mengenai dunia dengan menganalisis dan merumuskan pengalaman baru daripada perkara yang difahami. Berdasarkan teori ini, ilmu pengetahuan dibina oleh setiap individu berasaskan pengalaman yang telah dilalui. Teori ini memperkenalkan pembelajaran berasaskan pendekatan murid, manakala guru berperanan sebagai pembimbing menggunakan kaedah pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Selain itu, gaya pemikiran yang kreatif dan inovatif dapat menghasilkan idea yang bernas. Maka teori ini berkait rapat dengan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) sebagaimana yang disarankan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (Arihasnida et al. 2020; Kho, Asri & Nor 2020).

Modul berdasarkan teori konstruktivisme juga merupakan satu proses yang aktif dan reflektif dalam pengajaran dan pembelajaran pedagogi terbeza. Pedagogi terbeza juga dikatakan sebagai pedagogi yang mudah lentur dan ia merupakan suatu usaha dalam mempelbagaikan pedagogi mengikut kepelbagaian murid di dalam bilik darjah (Zurina, Zaharah, Abdul Muhsien, 2021). Teori Konstruktivisme menekankan pembelajaran berasaskan murid dan guru bertindak sebagai pembimbing. Justeru bagi memastikan kejayaan semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung, maka BBM seperti modul komik digunakan. Modul komik ini dijadikan sebagai medium antara guru dan murid semasa pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran perniagaan berlangsung. Ini kerana penggunaan bahan komik

menekankan penglibatan murid dan meminimumkan bimbingan guru.

Model Konstruktivisme Lima Fasa Needham (Needham 1987) dalam Rajah 1 dijadikan sebagai asas panduan bagi menentukan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan BBM komik. Terdapat lima fasa iaitu, pertama dikaitkan dengan orientasi di mana guru mewujudkan atau menyediakan suasana bilik darjah yang boleh merangsang dan menarik minat murid dalam pembelajaran. Fasa kedua melibatkan pencetusan idea seperti guru mengadakan pelbagai aktiviti seperti perbincangan dalam kumpulan, pembentangan secara kumpulan, menggunakan kaedah pembelajaran interaktif serta membuat laporan dengan menghubungkan pengetahuan sedia ada dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Fasa ketiga pula bergantung kepada penstrukturan semula idea, guru memberi jenis tugas yang berstruktur untuk membolehkan murid mencabar idea asal mereka atau rakan. Fasa keempat ialah aplikasi idea apabila murid dapat mengaplikasikan pengetahuan baru dengan menyelesaikan masalah dalam situasi baru. Fasa kelima memerlukan kerjasama murid untuk membuat refleksi iaitu membandingkan pengetahuan asal dengan pengetahuan baru dan merenung kembali proses pembelajaran yang mengubah idea mereka.



RAJAH 1. Model Konstruktivisme Lima Fasa (Needham, 1987)

Bertepatan dengan konteks kajian ini, teori konstruktivisme dipercayai berupaya menyumbang kepada keberkesanan pengajaran dalam mata pelajaran Perniagaan. Penggunaan komik sebagai bahan bantu mengajar dalam kajian ini diuji dari aspek keberkesanan modul mengikut lima fasa Needham (1987) yang bermula daripada orientasi sehingga refleksi dengan matlamat membantu murid untuk menguasai mata pelajaran ini dengan baik.

KOMIK SEBAGAI BAHAN BANTU MENGAJAR

Bahan bantu mengajar memainkan peranan penting dalam mengukuhkan pedagogi guru dan mengukuhkan keseluruhan sistem pendidikan secara umumnya. BBM yang mengandungi gabungan elemen kreativiti dan inovasi digabungkan dengan teknologi dapat memberi keberkesanan yang tinggi dalam pengajaran di bilik darjah sebagaimana yang disarankan oleh Faridah dan Afham Zulhusmi (2019) dan Obidile et.al (2020). Kini, terdapat banyak jenis BBM yang boleh digunakan guru. Namun, keberkesanannya bergantung kepada komitmen murid. Sesuatu bahan yang berjaya meningkatkan penguasaan murid dalam sesebuah mata pelajaran, pastinya menarik yang dapat digunakan secara interaktif, bersifat nyata dan memenuhi hasil pembelajaran sesuatu mata pelajaran. Keadaan ini seterusnya mewujudkan komunikasi yang baik antara guru dan murid. Justeru, pemilihan BBM seperti komik menjadi alternatif untuk dimanfaatkan oleh guru khususnya yang mengajar mata pelajaran Perniagaan.

Komik dikenali sebagai seni visual yang menggabungkan lukisan dan tulisan untuk menyampaikan cerita dan maklumat secara berturutan (Seguel 2019). Komik juga merupakan antara BBM yang sangat berkesan dalam bidang pendidikan (Sukma Perdana Prasetya, (2018). Jacobs (2007) dalam buku yang bertajuk '*More Than Words: Comics as a Means of Teaching Literacies*' memahami komik sebagai teks berasaskan perkataan yang dipermudahkan dan individu akan mudah memahami melalui gambar komik. Komik juga mempunyai unsur *humor* serta bersifat jenaka tetapi mudah untuk menyampaikan maklumat kepada penggunanya.

Kebanyakan ahli penyelidik menyatakan bahawa komik pendidikan merupakan suatu BBM yang berkesan (Norzuraina et al. 2021; Onajite et al. 2019; & Yulian 2018). Keberkesanan komik dalam pengajaran dan pembelajaran akan mewujudkan proses pengajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif (Aridah & Afham Zulhusmi 2019). Ia juga turut memenuhi ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme di mana pendekatan konstruktivisme merupakan satu proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam minda murid supaya dapat mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran dengan efektif (Agus Hariyadi Suprianto 2019; Wardatul et al. 2020). Maka kesesuaian dan ketepatan kandungan BBM

mempunyai korelasi dengan penguasaan fakta dan topik pengajaran (Tanu et al. 2020 dan Ilhan & Oruc 2019).

Selain itu, penggunaan komik dalam pendidikan turut memudahkan pemahaman murid (Norzuraina et al. 2021; Topkaya & Dogan 2020;). Pada masa yang sama ia juga menarik minat murid dalam pembelajaran (Ratna & Adenan, 2018 & Arihasnida et al. 2020). Di samping itu penggunaan komik sebagai bahan bantu mengajar turut mempengaruhi kognitif murid untuk bertindak dengan lebih aktif (Faridah & Afham Zulhusmi 2019; Yulian 2018). Komik pendidikan turut mendedahkan murid terhadap pembelajaran terarah sendiri (Janet & Christina 2020; Hemant & Priyamvada 2017).

Dalam kajian ini, modul komik Perniagaan digunakan dengan dua acara. Pertama, murid mengimbas kod QR dan terus dapat akses ke modul komik. Manakala cara kedua ialah menggunakan modul yang telah dicetak dan hanya digunakan dalam bilik darjah sahaja. Ini dapat disimpulkan bahawa murid boleh menggunakan modul ini pada bila-bila masa dengan menggunakan kaedah pertama manakala kaedah kedua mempunyai limitasi. Tambahan pula penggunaan bahasa remaja dan grafik yang menarik dengan warna-warni mempengaruhi daya pemikiran atau kognitif murid dan membantu dalam penghafalan sesuatu fakta bagi mata pelajaran Perniagaan.

MODUL KOMIK PERNIAGAAN DAN PENCAPAIAN PENGUASAAN FAKTA MURID

Murid berasa seronok apabila menggunakan modul komik perniagaan (Ratna & Adenan, 2018). Selain itu juga pendekatan komik meningkatkan motivasi diri untuk belajar mata pelajaran perniagaan (Ilhan & Oruc 2019). Murid menyatakan bahawa pendekatan komik dapat meningkat pencapaian mereka dalam mata pelajaran berkenaan (Peni, Danjuma & Musa 2021; Onajite et al. 2019). Modul komik perniagaan turut menarik minat murid untuk terus belajar mata pelajaran ini (Ratna & Adenan 2018; Anand et al. 2018). Akhirnya modul komik turut membantu dalam penguasaan objektif pembelajaran (Janet & Christina 2020; Tanu et al. 2020).

Apabila murid mempunyai persepsi yang baik terhadap modul komik perniagaan maka pencapaian positif murid dapat dicatat (Anand et al. 2018). Kandungan yang ringkas dan penggunaan bahasa remaja memudahkan pemahaman murid terhadap penguasaan fakta (Azih & Samuel 2019). Dapat dirumuskan bahawa persepsi murid yang

positif terhadap modul memberi impak positif terhadap hasil pengajaran dan pembelajaran (Ilhan & Oruc 2019; Wardatul et al. 2020). Begitu juga dalam konteks kajian ini, pembinaan modul komik diharapkan memenuhi citarasa murid dan lebih bersemangat untuk belajar mata pelajaran perniagaan seperti mana mata pelajaran elektif lain. Hal ini kerana kepelbagaian bahan bantu mengajar sudah pasti memberangsang daya pemikiran murid untuk bergerak secara aktif.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen. Reka bentuk ini digunakan setelah mengambil kira agihan tidak dapat dilakukan secara rawak dan ciri-ciri murid tetap sama. Penentuan ini merujuk kepada sekumpulan murid tingkatan 4 yang mengambil mata pelajaran Perniagaan. Reka bentuk ini menjadi alternatif kepada kaedah eksperimen benar sebagaimana yang disarankan oleh Chua (2011) dan Creswell (2012).

Prosedur kajian ini dilaksanakan menggunakan ujian pra dan pasca ke atas dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.

Kumpulan kawalan dibentuk bagi murid yang tidak menerima modul komik, manakala kumpulan rawatan dibentuk kepada murid yang menggunakan modul komik. Selain itu, kumpulan kawalan menggunakan kaedah pengajaran mata pelajaran Perniagaan secara tradisional. Sampel kajian ini melibatkan 60 murid tingkatan 4 dari salah sebuah sekolah di daerah Bera, Pahang. Sekolah ini dipilih mengikut jumlah murid, kedudukan sekolah dan kepelbagaian sosio-budaya. Manakala daerah Bera dipilih dengan mengambil kira lokasi daerah luar bandar. Seramai 60 murid dipilih daripada 2 buah kelas. 30 murid dari kelas perniagaan A digunakan sebagai kumpulan kawalan dan 30 lagi murid dari kelas perniagaan B digunakan sebagai kumpulan rawatan. Guru yang mengendalikan kedua-dua kelas akan menggunakan pendekatan yang berbeza.

Jadual 1 memaparkan kumpulan dan bilangan 2 kumpulan yang dibahagikan secara seimbang. Ujian pra dijalankan kepada kedua-dua kumpulan dan pencapaian murid akan direkod. Seterusnya murid kumpulan kawalan mengikuti kaedah pengajaran seperti biasa dan menduduki ujian pasca. Manakala kumpulan rawatan pula menggunakan modul komik perniagaan dalam pembelajaran dan menduduki serta menduduki ujian pasca.

JADUAL 1. Reka Bentuk Ujian Pra-Pasca Bagi Kumpulan

Kumpulan	Bilangan	Ujian Pra	Rawatan	Ujian Pasca
Kawalan	30	T1	Keadah Lazim	T2
Rawatan	30	T1	XI (Modul Komik)	T2

Sumber: Chua 2011 & Sekaran 2017.

Petunjuk:

T1= Ujian Pra

XI = Rawatan

T2 = Ujian Pasca

Selain itu, instrumen dalam kajian ini menggunakan modul komik perniagaan, soal selidik dan ujian penilaian. Ia digunakan untuk menilai kebolegunaan modul komik perniagaan, pencapaian penguasaan fakta perniagaan. Kandungan modul komik perniagaan dibina melalui aplikasi “*Comic Creator*”. Aplikasi ini sangat mudah dan mesra pengguna serta melibatkan proses pembinaan yang mudah.

Pembinaan soal selidik pula dirujuk pada reka bentuk soal selidik (Nurul Hafizah 2017; Lau et al. 2020). Manakala borang soal selidik dibahagikan kepada empat bahagian iaitu bahagian Bahagian A: Kandungan modul, B: Interaksi modul, C: Kepentingan modul, dan D: Aktiviti pembelajaran. Setiap bahagian mengandungi 5 item penilaian.

Instrumen seterusnya melibatkan ujian penilaian yang merangkumi tiga bahagian. Instrumen ini digunakan bagi menjawab objektif kedua kajian. Ujian penilaian terbahagi kepada tiga bahagian iaitu Bahagian A: Soalan Objektif (10 item), bahagian B: Soalan struktur (6 item) dan bahagian C: Soalan esei (3 item).

Kesemua soalan ini dibina berpandukan buku teks Perniagaan tingkatan 4 bagi mengenal pasti perbezaan skor tahap kandungan modul antara kumpulan kawalan dan rawatan. Ujian pencapaian dijalankan sebelum dan selepas kumpulan rawatan menjalani pengajaran dan pembelajaran selama sebulan bersamaan 12 waktu (40 minit) dengan menggunakan Modul Komik Perniagaan. Manakala kumpulan kawalan mengikuti kaedah lazim iaitu

pengajaran dan pembelajaran berasaskan buku teks. Setelah menyelesaikan topik pengajaran, kedua-dua kumpulan akan dinilai dengan menggunakan ujian pencapaian bagi mengenal pasti perbezaan skor tahap keberkesanan modul murid dalam topik berkenaan yang menggunakan pendekatan berbeza.

Bagi pengesahan kandungan, skala likert 10 mata digunakan untuk mengenal pasti persepsi pakar terhadap kandungan modul komik perniagaan. Manakala skala likert 5 mata digunakan untuk mengenal pasti persepsi murid terhadap kandungan modul komik dan hubungan antara persepsi dengan tahap pencapaian penguasaan fakta perniagaan murid. Ujian Penilaian pula akan diukur mengikut julat markah dalam jadual penskoran Sijil Pelajaran Malaysia (SPM, 2016).

Proses selanjutnya iaitu kesahan instrumen yang merujuk kepada sejauh manakah sesuatu instrumen mengukur apa yang sepatutnya diukur (Mohajan 2017). Lanjutan itu, sesuatu instrumen tersebut dikatakan mempunyai kesahan yang tinggi jika darjah kebolehannya mengukur apa yang sepatutnya diukur adalah tinggi (Creswell, 2012). Setelah melaksanakan prosedur kesahan instrumen, proses kebolehpercayaan item diteruskan bagi menguji kestabilan dan ketekalan dalaman instrumen tersebut (Creswell 2012; Sekaran 2017).

Sebelum kajian sebenar dijalankan, kajian rintis telah dilakukan di salah sebuah sekolah yang berhampiran dengan sekolah A dari daerah yang sama. Menurut Mohajan (2017) ujian kebolehpercayaan dan kesahan memerlukan seramai 30 responden. Seramai 30 orang murid tingkatan 4 aliran perniagaan digunakan bagi mengenal pasti nilai kesahan dan kebolehpercayaan instrumen. Hasil kajian rintis menunjukkan bahawa kesahan muka bagi instrumen ini adalah tinggi.

Manakala bagi kesahan kandungan, modul ini disemak oleh empat orang pakar yang terdiri daripada pensyarah universiti awam, pensyarah Institut Pendidikan Guru dan 2 orang guru akademik biasa yang mempunyai pengalaman mengajar lebih dari 10 tahun (ketua panitia/guru perniagaan/penyemak kertas). Keempat-empat pakar bersepakat menerima kesemua 20 item soal selidik dengan peratus persetujuan sebanyak 89% seperti mana ditunjukkan dalam (Jadual 3). Sedikit cadangan penambahbaikan turut diberikan dalam memudahkan pemahaman responden. Ujian kebolehpercayaan dan kesahan

instrumen soal selidik adalah nilai pekali *Cronbach's Alpha* sebanyak 0.960 seperti dalam (Jadual 1). Ini menunjukkan setiap item yang mempunyai nilai pekali *Cronbach's Alpha* melebihi 0.70 merupakan nilai kebolehpercayaan dan kesahan yang tinggi dan baik (Taber 2017; Mohajan 2017). Bagi instrumen ujian penilaian diukur melalui indeks kesukaran dan juga indeks diskriminasi seperti mana dinyatakan dalam Jadual 4 dan 5 (Nurul Hidayah & Norasmah 2021). Indeks kesukaran ialah tahap atau darjah kesukaran sesuatu item ujian. Kesukaran merupakan satu kontinum dan bukan satu titik tertentu.

Kontinum bermula dari paling sukar ke mudah atau sebaliknya. Aras kesukaran soalan objektif ujian penilaian berada di indeks kesukaran 0.31-0.8 dengan 7 soalan iaitu (soalan 1,2,3,4,5,8,9 &10) mempunyai indeks yang berada pada 0.5-0.68. Manakala kesemua soalan subjektif pula menunjukkan aras kesukaran 0.31-0.34 dan akhirnya ialah soalan esei turut berada pada tahap 0.31-0.32. Ini dapat disimpulkan bahawa kesemua soalan ujian penilaian diterima dalam kajian ini. Seterusnya indeks diskriminasi item ujian ialah ukuran yang menentukan perbezaan kadar murid yang menguasai sesuatu topik dengan yang tidak menguasai sesuatu topik.

Dalam kajian ini, majoriti item menunjukkan nilai indeks diskriminasi berada pada tahap 0.31-0.40. Terdapat 3 soalan objektif (2, 7 & 8) berada pada tahap sederhana baik manakala soalan 4, 5 dan 10 berada pada tahap sangat baik dengan nilai 0.5 hingga 0.75.

Akhir sekali, proses diteruskan dengan membuat pengumpulan data setelah pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan selama sebulan dengan menggunakan modul komik perniagaan dan ujian penilaian.

Objektif pertama dianalisis berdasarkan statistik diskriptif dengan nilai skewness ($-1 \leq x \leq 1$) (Creswell, 2012). Ujian pula menggunakan nilai signifikan sebanyak 0.05. Analisis deskriptif melibatkan pengujian tahap persepsi murid terhadap modul komik menggunakan nilai skor min dan sisihan piawai seperti (Jadual 6).

Manakala analisis inferensi dijalankan untuk mengenal pasti perbezaan skor tahap keberkesanan antara 2 kumpulan dengan menggunakan Ujian t pra dan pasca.

JADUAL 2. Analisis Kebolehpercayaan instrumen Modul Komik

Dimensi	Nilai Pekali Cronbach's Alpha	Bilangan Item
keberkesanan modul	0.971	15
Skor tahap keberkesanan modul	0.949	5
Keseluruhan	0.960	20

JADUAL 3. Analisis pencapaian kesahan kandungan

Pakar Penilai	Pencapaian Kesahan Kandungan	Ulasan Pakar
Pakar 1	85%	Diterima
Pakar 2	89%	Diterima
Pakar 3	90%	Diterima
Pakar 4	92%	Diterima
Jumlah Keseluruhan	89%	Diterima

Sumber: Nurul Hidayah & Norasmah (2021)

JADUAL 4. Aras Indeks Diskriminasi dan Pengelasan Item

ID	Pengelasan
0.00-0.10	Tidak baik
0.11-0.20	Kurang baik
0.21-0.30	Sederhana baik
0.31-0.40	Baik
0.41-1.00	Sangat baik

JADUAL 5. Interpretasi indeks kesukaran item

IK	Pentafsiran item	Keputusan
<0.31	Terlalu sukar	Ubahsuai soalan
0.31 hingga 0.8	Sederhana	Terima soalan
>0.81	Terlalu Mudah	Ubahsuai soalan

Sumber: Nurul Hidayah & Norasmah (2021)

JADUAL 6. Interpretasi skor min

Skor Min	Tahap min
4.01-5.00	Tinggi
3.01-4.00	Sederhana Tinggi
2.01-3.00	Sederhana Rendah
1.00-2.00	Rendah

Sumber: Sabilan et al. (2017)

DAPATAN KAJIAN

Perbincangan dapatan kajian ini dibahagi kepada hasil analisis profil responden dan pemerolehan borang soal selidik mengenai keberkesanan modul komik mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4.

PROFIL RESPONDEN

Berdasarkan (Jadual 7) di atas, jumlah murid yang terlibat dalam kajian ini ialah seramai 60 orang. Seramai 20 orang murid lelaki dan 40 murid perempuan iaitu sebanyak 33.33% adalah murid lelaki dan selebihnya 66.67% adalah murid perempuan. Selain itu, murid berbangsa Melayu adalah sebanyak 20.

JADUAL 7. Faktor Demografi

Item	Bilangan Murid	Peratus
Jantina		
Lelaki	20	33.33
Perempuan	40	66.67
Bangsa		
Melayu	20	33.33
Cina	27	45.00
India	13	21.67
Umur		
16	51	85.00
17	9	15.00

TAHAP KEBERKESANAN MODUL KOMIK MATA PELAJARAN PERNIAGAAN TINGKATAN 4

Modul komik bagi mata pelajaran perniagaan tingkatan 4 secara umumnya berada pada tahap yang tinggi (min=4.37, s.p=2.68). Secara perinciannya, persepsi murid terhadap keseluruhan semua elemen keberkesanan modul merangkumi interaksi modul, kepentingan modul dan aktiviti pembelajaran orang (33.33%), Cina seramai 27 orang (45%) dan murid India pula seramai 13 orang (21.67%).

Akhirnya, faktor umur murid adalah dalam lingkungan 16-17 tahun yang mengambil mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4. Perbezaan umur ini wujud disebabkan terdapat segelintir murid yang menduduki tingkatan peralihan sebelum ke tingkatan 1 mempunyai nilai skor min antara melebihi 4 dan ke atas. Nilai skor min bagi konstruk interaksi modul adalah 4.35 manakala konstruk kepentingan modul dan aktiviti pembelajaran memperoleh nilai min=4.39, (s.p=2.76) dan min=4.37 (s.p=2.76) seperti dalam Jadual 8.

JADUAL 8. Tahap Keberkesanan Modul Komik Perniagaan

Konstruk	Skor Min	Sisian Piawai	Intepretasi tahap
Kandungan Modul	4.37	2.68	Tinggi
Interaksi Modul	4.35	2.64	Tinggi
Kepentingan Modul	4.39	2.76	Tinggi
Aktiviti Pembelajaran	4.37	2.76	Tinggi

KANDUNGAN MODUL

Dapatan kajian konstruk kandungan modul (Jadual 9) menunjukkan peratusan persetujuan tertinggi pada item 4 dan 5 iaitu 'Isi kandungan sesuai untuk murid tingkatan 4' dan 'latihan selaras dengan

objektif pembelajaran' (96.7%). Manakala item 3 'Selaras dengan isi kandungan topik pengajaran' menunjukkan peratus setuju yang rendah (90%) jika dibanding dengan item lain dalam konstruk berkenaan.

JADUAL 9. Kandungan Modul

No	Item	STS	TS	KS	S	SS
		n	n	n	n	n
		%	%	%	%	%
1	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah Faham	-	-	1 3.3	16 53.3	13 43.3
2	Visual dan grafik yang digunakan jelas	-	-	2 6.7	14 46.7	14 46.7
3	Selaras dengan isi kandungan topik pengajaran	-	-	3 10	15 50	12 40
4	Isi kandungan sesuai untuk murid tingkatan 4	-	-	1 3.3	17 56.7	12 40

bersambung ...

... sambungan

5	Soalan Penilaian dan latihan selaras dengan objektif pembelajaran	-	-	1 3.3	17 56.7	12 40
	Purata Min	4.37				
	Sisian Piawai	2.68				
	Tahap	Tinggi				

Interaksi Modul

Dapatan kajian bagi konstruk Interaksi modul menunjukkan peratusan persetujuan yang tinggi bagi item 3 (96.7%) iaitu '*Meningkatkan kemahiran sosial murid*' (Jadual 10). Manakala peratusan bersetuju rendah ditunjukkan pada item 2 (86.7%) iaitu '*Memberi motivasi kepada murid untuk mempelajari tajuk 1: Tujuan Perniagaan dan pemilikan perniagaan*'.

Secara keseluruhan purata min konstruk ini 4.37 dan berada pada tahap tinggi. Ini menunjukkan kandungan modul komik perniagaan sangat kukuh dan memenuhi citarasa murid dalam membina pengetahuan perniagaan dengan sendiri sepertimana diutamakan dalam teori konstruktivisme. Ia juga

turut menunjukkan bahawa murid mempunyai persepsi positif terhadap kandungan modul komik perniagaan tingkatan. Sekaligus membuktikan item 2 merupakan peratusan tidak setuju tinggi (13.30%) jika dibandingkan dengan item dalam konstruk interaksi modul.

Ini menunjukkan sedikit murid mendapat manfaat yang sederhana melalui penggunaan modul komik perniagaan tingkatan 4. Walaupun begitu, 4 item lain dalam konstruk ini menunjukkan peratusan persetujuan yang tinggi iaitu melebihi (90%). Purata min bagi konstruk ini adalah (4.35) dan turut berada pada tahap yang tinggi. Sekaligus ini terbukti penggunaan modul komik dalam pengajaran dan pembelajaran

JADUAL 10. Interaksi Modul

No	Item	STS	TS	KS	S	SS
		n	n	n	n	n
		%	%	%	%	%
1	Menggalakkan murid berdikari (melakukan sendiri) dengan aktiviti menggunakan modul bahan komik yang disediakan	-	-	2 6.7	14 46.7	14 46.7
2	Memberi motivasi kepada murid untuk mempelajari tajuk 1: Tujuan Perniagaan dan pemilikan perniagaan	-	-	4 13.3	14 46.7	1 40
3	Meningkatkan kemahiran sosial murid	-	-	1 3.3	15 50	14 46.7
4	Menerapkan nilai-nilai murni dalam diri murid	-	-	3 10	15 50	12 40
5	Mencungkil pemikiran Kreatif dan kritis murid	-	-	3 10	14 46.7	13 43.3
	Purata Min	4.35				
	Sisian Piawai	2.64				
	Tahap	Tinggi				

Kepentingan Modul

Sementara konstruk kepentingan modul menunjukkan peratusan persetujuan yang tertinggi pada item 5 (96.7%) iaitu '*memudah murid mudah memahami tajuk pembelajaran*' (Jadual 11). Manakala, peratusan bersetuju terendah ditunjukkan pada item 1 (90%) iaitu '*menggalakkan pembelajaran*

berpusatkan murid'. Sekaligus membuktikan item 1 merupakan peratusan tidak bersetuju paling tinggi (10%) jika dibandingkan dengan item lain dalam konstruk ini sangat bermanfaat kerana teori konstruktivisme digabungkan dengan tahap kognitif serta berupaya membina pengetahuan dalam diri murid.

JADUAL 11. Kepentingan Modul

No	Item	STS	TS	KS	S	SS
		n	n	n	n	n
		%	%	%	%	%
1	Menggalakkan pembelajaran berpusatkan murid	-	-	3 10	14 46.7	13 43.3
2	Mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran	-	-	1 3.3	16 53.3	13 43.3
3	Mempelbagaikan sumber rujukan	-	-	2 6.7	14 46.7	14 46.7
4	Menambahkan bahan pembelajaran murid	-	-	2 6.7	14 46.7	14 46.7
5	Memudahkan murid memahami tajuk pembelajaran	-	-	1 3.3	15 50.0	14 46.7
Purata Min		4.39				
Sisian Piawai		2.76				
Tahap		Tinggi				

Dapatan jelas menunjukkan peratus kurang bersetuju kurang dari 30%. Akan tetapi purata min bagi konstruk ini 4.39 dan berada pada tahap tinggi. Ini menunjukkan modul komik perniagaan memberi kesan yang memberangsangkan kepada murid dalam pengajaran dan pembelajaran. Item 3 dan 4 turut menunjukkan peratus persetujuan yang tinggi (93.4%) maka modul ini memberi kepentingan yang tinggi terhadap pencapaian penguasaan topik perniagaan disamping menggalakkan pembelajaran sendiri seperti yang disarankan dalam pendekatan konstruktivisme.

Aktiviti Pembelajaran

Dapatan kajian bagi konstruk Aktiviti pembelajaran (Jadual 12) menunjukkan peratusan persetujuan yang tinggi bagi kelima-lima konstruk. Iaitu peratus persetujuan sebanyak (96.7%). Tiada item yang menunjukkan peratus persetujuan yang rendah. Semua item dalam konstruk ini menunjukkan tiada peratusan tidak setuju. Sekaligus memberikan purata min 4.37 dan berada pada tahap tinggi.

JADUAL 12. Aktiviti Pembelajaran

No	Item	STS	TS	KS	S	SS
		n	n	n	n	n
		%	%	%	%	%
1	Murid dapat menggunakan modul mengikut urutan dan mudah menguasai fakta.	-	-	1 3.3	17 56.7	12 40
2	Aktiviti pembelajaran menggalakkan perbincangan secara aktif dan berkumpulan	-	-	1 3.3	15 50	14 46.7
3	Aktiviti Pembelajaran menerapkan pembelajaran interaktif	-	-	1 3.3	15 50	14 46.7
4	menggalakkan murid berfikir aras tinggi, kreatif dan inovatif.	-	-	1 3.3	15 50	14 46.7
5	Menggalakkan murid memberi idea dan pendapat tentang sesuatu fakta perniagaan.	-	-	1 3.3	15 50	14 46.7
Purata Min		4.37				
Sisian Piawai		2.76				
Tahap		Tinggi				

Perbezaan Keberkesanan Modul Komik Mata Pelajaran Perniagaan Tingkatan 4 Bagi Ujian Pra

Jadual 13 menunjukkan keputusan ujian pra kumpulan kawalan dan rawatan tidak signifikan

($t = 0.994$, $p > 0.05$). Ini dapat dirumuskan bahawa min skor bagi kedua-dua kumpulan adalah sama berdasarkan ilmu pengetahuan yang sedia ada berkaitan topik tujuan perniagaan dan milikan perniagaan

JADUAL 13. Data Analisis Ujian Pra

Kumpulan	Jumlah responden	Min	Sisian piawai	Nilai- t	Nilai signifikan
Kawalan	30	42.63	9.641	0.994	0.329
Rawatan	30	40.23	8.755		

Ini menunjukkan kandungan modul komik perniagaan mendorong murid ke arah tahap penguasaan fakta yang baik dalam mata pelajaran perniagaan. Di samping itu, modul ini dapat menggalakkan pembelajaran berpusatkan murid dan guru sebagai pembimbing semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung serta memenuhi ciri-ciri pembelajaran berasaskan pendekatan konstruktivisme. Di samping itu, berdasarkan keputusan ujian, dapat dirumuskan bahawa tidak terdapat perbezaan skor tahap kandungan modul komik diantara kedua-dua kumpulan. Ini juga menunjukkan kedua-dua kumpulan mempunyai ciri-ciri yang sama dan sesuai untuk menjalankan kajian

Kuasi eksperimen (Shadish, Cook & Campbell 2002).

Perbezaan Keberkesanan Modul Komik Mata Pelajaran Tingkatan 4 Bagi Ujian Pasca

Berdasarkan (Jadual 14) menunjukkan hubungan yang signifikan dalam ujian pasca. Min kumpulan kawalan adalah 44.73 manakala kumpulan rawatan adalah 50.37. Di mana terdapat perbezaan min antara kumpulan kawalan dan rawatan ($t=2.371$; $p<0.05$). Ini menunjukkan teknik rawatan dengan modul komik perniagaan memberi kesan yang positif terhadap skor tahap

JADUAL 14. Data Analisis Ujian Pasca

Kumpulan	Jumlah responden	Min	Sisian piawai	Nilai- t	Nilai signifikan
Kawalan	30	44.73	9.417	2.371	0.025
Rawatan	30	50.37	8.958		

PERBINCANGAN

Dapatan kajian secara keseluruhan mendapati murid mempunyai persepsi yang tinggi terhadap modul komik perniagaan dalam meningkatkan pencapaian penguasaan fakta mata pelajaran perniagaan tingkatan 4. Malah interaksi modul, kepentingan modul dan aktiviti pembelajaran turut menunjukkan tahap yang tinggi. Ini selari dengan Elisabeth, Hesbon dan Amos, (2020) yang menegaskan bahawa komik memainkan peranan dalam menakul kemahiran berfikir aras tinggi. Selain itu komik yang mempunyai pendekatan humor dan bahasa remaja memudahkan murid untuk memahami kandungan pembelajaran. Malah kajian Ilhan dan Oruc, (2019) membuktikan bahawa penggunaan komik mempengaruhi prestasi murid dalam mata pelajaran sains sosial kerana penggunaan visual dan grafik yang menarik dalam modul komik perniagaan mewujudkan pembelajaran yang aktif. Kandungan

modul komik kumpulan rawatan jika dibandingkan dengan kumpulan kawalan yang menggunakan kaedah lazim. Berdasarkan nilai p ($0.025 < 0.05$), menunjukkan terdapat perbezaan skor tahap kandungan modul komik yang signifikan bagi mata pelajaran Perniagaan tingkatan 4 antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam ujian pasca.

Penggunaan BBM yang interaktif seperti komik membentuk peribadi pelajar dari segi motivasi diri, kemahiran sosial murid dan juga mempraktikkan nilai-nilai murni dalam diri murid. Persepsi ini selari dengan kajian Najmi, Shahlan dan Ali, (2021) yang menunjukkan bahawa senang untuk memotivasikan murid terlibat dalam proses pembelajaran dan sumbangsaran. Di samping itu kandungan modul komik yang ringkas dan mudah mencungkilkan pemikiran kreatif dan kritis murid. Malah kajian Chayono et al, (2018) menyatakan bahawa penggunaan BBM yang interaktif dapat meningkatkan pemikiran kreatif dan kritis murid

dalam mata pelajaran pengajian perniagaan. Tambahan, penggunaan komik sebagai BBM membina karakter murid dalam bilik darjah. Kajian Maulana (2017) penggunaan komik membentuk peribadi murni melalui watak tokoh-tokoh dalam komik kerana gambar mudah untuk mentafsir maklumat yang ingin disampaikan oleh guru.

Berdasarkan dapatan kajian, modul komik perniagaan mempelbagaikan kaedah pengajaran. Ini selaras dengan kajian Akpan, (2019) menyatakan bahawa pengajaran dengan pelbagai BBM merupakan proses pengajaran yang efektif. Penggunaan modul komik dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat mempelbagaikan sumber rujukan murid. Hasil kajian ini selaras dengan hasil kajian Topkaya dan Dogan (2020). Selain itu penggunaan modul komik turut menggalakkan pembelajaran berasaskan murid. Ini sejajar dengan hasil kajian Sukma Perdana Prasetya (2018) di mana melalui modul komik dapat memupuk pembelajaran secara kadar sendiri dan akan mempengaruhi lokus kawalan (*locus of control*) dari guru ke murid dengan kemahiran pembelajaran berpusatkan murid abad ke-21.

Dapatan kajian bagi konstruk hasil atau aktiviti pembelajaran menunjukkan murid dapat menguasai fakta mata pelajaran perniagaan dengan menggunakan modul komik perniagaan. Ini seiring dengan hasil kajian Arihasnida et al. (2020) yang berpendapat bahawa bahan bantu mengajar yang interaktif dapat membantu untuk menghafal fakta dengan mudah. Selain itu aktiviti pembelajaran yang terdapat dalam modul komik perniagaan menerapkan pembelajaran interaktif. Ratna & Adenan, (2018) turut berpendapat bahawa penggunaan ilustrasi kartun sebagai modul interaktif memberangsakan minda murid untuk lebih aktif dalam bilik darjah. Pencapaian markah ujian penilaian kumpulan rawatan turut memberi gambaran positif bahawa penggunaan komik sebagai rawatan telah memberi hasil yang positif. Di mana terdapat perbezaan yang signifikan dalam ujian pra dan pasca bagi kumpulan rawatan. Ini selaras dengan hasil kajian Shraavan (2017) menyatakan bahawa penggunaan multimedia yang pelbagai akan mendorong kepada pencapaian murid yang baik dalam peperiksaan. Bagi kumpulan kawalan yang menggunakan kaedah lazim tiada perubahan yang ketara dalam ujian pra dan pasca. Ini selaras dengan pendapat Hayati, Shahlan dan Ali (2021) bahawa kepelbagaian kaedah dan BBM sangat sesuai dan unggul untuk penerapan ilmu dalam diri murid serta kaedah traditional tidak lagi efektif di dunia pendidikan yang moden ini.

Akhirnya, dapatan kajian korelasi menunjukkan bahawa semakin tinggi persepsi murid terhadap kandungan modul komik, semakin tinggi tahap penguasaan fakta murid dalam mata pelajaran perniagaan tingkatan 4. Ini selaras dengan kajian (Elisabeth, Hesbon dan Amos, 2020; Wardatul et al. 2020) bahawa kandungan BBM mempengaruhi pencapaian pelajar. Oleh yang demikian, para guru harus menyusun kandungan topik pengajaran dengan mempelbagaikan kaedah pengajaran dari segi penggunaan alat bantu mengajar supaya mutu pencapaian murid dapat ditingkatkan pada masa hadapan. Dapatan kajian (Shraavan, 2017; Kho, Asri dan Nor 2020) menyatakan guru boleh menyesuaikan diri, menambah dan menghuraikan bahan untuk menyebarkan kandungan kepada murid serta memantau kemajuan murid dengan mudah.

IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, dapatan menunjukkan bahawa persepsi murid terhadap kandungan modul yang ringkas dan mudah berada pada tahap yang tinggi. Berikutan itu dimensi interaksi modul, kepentingan modul dan aktiviti pembelajaran turut berada pada tahap yang tinggi. Hayati, Shahlan dan Ali (2021) menyatakan bahawa cara pemikiran murid terhadap sesuatu perkara akan menentukan kejayaan dalam perkara yang diceburi. Malah Carter (2021) turut menekankan bahawa pencapaian pelajar akan diukur melalui kandungan akademik yang dibelajar oleh murid dalam masa yang ditentukan.

Kajian ini penting bagi memartabatkan keberkesanan mata pelajaran perniagaan agar murid dapat memahami kandungan dengan mudah mata pelajaran berkenaan. Tambahan pula, keadah pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan pendekatan konstruktivisme turut memberi kesan yang efektif kepada murid. Hal ini kerana, ia memfokuskan kaedah pembelajaran yang kreatif and inovatif yang menggalakkan murid terlibat dengan langsung dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (Faridah dan Afham, 2019). Selain itu pemahaman pedagogi yang mendalam mempengaruhi persepsi murid terhadap mata pelajaran perniagaan. Hal ini kerana mata pelajaran perniagaan sangat penting dalam melahirkan bakal usahawan pada masa hadapan. Maka pendedahan awal yang kukuh dari segi akademik, mendorong murid memilih mata pelajaran ini di peringkat yang lebih tinggi dan boleh diguna pakai dalam apa jua bidang (Carter, 2021). Intipati Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia

2012-2025 turut mahu melahirkan individu berkeimpinan dari segi keusahawanan (KPM, 2013). Maka, pihak sekolah harus memastikan murid terdedah dengan kandungan kurikulum, program, aktiviti semasa proses pengajaran dan pembelajaran atau pun dalam majlis khas sekolah.

Selain itu, guru merupakan tonggak utama dalam mempelbagaikan BBM supaya murid dapat berkembang dari segi fizikal, mental dan jasmani. Guru berupaya merancang pengajaran dan pembelajaran yang dapat membina pemikiran murid yang lebih kritis. Tambahan, murid dapat mengalami sendiri situasi sebenar apabila murid dikehendaki menjalankan aktiviti yang ditetapkan dalam modul komik perniagaan. Ini akan menjadikan murid lebih berminat akan mata pelajaran perniagaan (Nurul Hidayah & Norasmah, 202; Mendiburo dan Heints, 2020). Modul Komik ini turut menjadi sumber rujukan dan bahan bantu mengajar yang baik kepada para guru kerana ia sangat mudah untuk difahami dan ringkas serta padat dengan nota penting.

Oleh itu, hasil kajian memberi gambaran kepada murid, guru dan pihak sekolah bahawa mata pelajaran perniagaan mudah untuk dikuasai apabila murid memahami kandungan mata pelajaran berkenaan dengan lebih terperinci. Di samping itu, mata pelajaran perniagaan merupakan suatu subjek elektif yang popular di dunia pendidikan yang moden. Seterusnya, kajian ini mempunyai limitasi dari segi responden kajian yang tertumpu kepada murid tingkatan 4. Ia hanya melibatkan responden dari sebuah sekolah di daerah Bera, Pahang. Selain itu, kajian ini dikendalikan di kawasan luar bandar yang mempunyai kemudahan teknologi terhad. Lantaran pengkaji mencadangkan supaya kajian-kajian akan datang dapat menguji perbezaan keberkesanan modul komik dikalangan murid di sekolah bandar dan luar bandar. Oleh itu, kajian penggunaan modul komik dalam pengajaran dan pembelajaran harus diperluaskan dalam semua mata pelajaran supaya murid dapat pendedahan baru.

RUJUKAN

Agus Hariyadi Suprianto. 2019. Konstruktivisme dan pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Modern* 04(02): 46 – 52.

- Akpan, O. E. 2019. Teaching strategies and students' academic achievement in business studies in secondary schools in Abi local government area, cross river state, Nigeria. *Journal of Science, Engineering and Technology* 6 (1): 118-123.
- Anand, T., Kishore, J., Ingle, G. K., & Grover, S. 2018. Perception about use of comics in medical and nursing education among students in health professions' schools in New Delhi. *Education for Health* 31(2): 125.
- Arihasnida Ariffin, Noridah Hasnan, Normah Zakaria, Siti Nur Kamariah Rubanib & Norhasyimah Hamzah. 2020. Pembangunan bahan e-pembelajaran berasaskan model Needham Lima Fasa bagi topik konkrit. *Online Journal for TVET Practitioners* 5(2): 63-70.
- Avarogullari, A. K., & Mutlu, Z. 2019. Pre-service social studies teachers' opinions on using comic books in social studies teaching. *Asian Journal of Education and Training* 5(4): 538-547.
- Azih, N., & Ikelegbe, S. 2019. Extent of implementation of the business studies curriculum at the secondary school education for employability skills development. *Nigerian Journal of Business Education (NIGJBED)* 6(1): 107-116.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia. 2016.
- Carter. 2021. Student Achievement: Definition, Factors & Research <https://study.com/academy/lesson/student-achievement-definition-factors-research.html>
- Charles, H., & Akpomi, M. 2021. Assessment of teachers' competence in pedagogy for improved teaching of business studies in secondary schools in Port Harcourt Metropolis. *International Journal of Modern Innovation and Knowledge* 2(2): 84-95.
- Chayono. 2018. Implementation of mathematical comic on exponent and logarithms with 21st century skills-oriented. *Journal of Physics: Conference Series* 1211(1): hlm 012078.
- Chua, Y. 2011. *Kaedah dan Statistik Penyelidikan: Asas Statistik Penyelidikan*. Edisi kedua. Malaysia: McGraw-Hill.
- Cook, T. D., Campbell, D. T., & Shadish, W. 2002. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Creswell, J.W. 2012. *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research*. Edisi ke-3. NJ: Pearson Education International.
- Dhakal, K. R. 2017. Availability and utilization of instructional materials in teaching geography in secondary schools. The Third Pole: *Journal of Geography Education* 17: 51-58.
- Elisabeth, Hesbon & Amos. 2020. Influence of teaching aids usage on students' academic performance in public secondary schools in Rwanda. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)* 10(4): 12-21. www.iosrjournals.org
- Faridah binti Che In & Afham Zulhusmi bin Ahmad. 2019. Kajian keberkesanan pembelajaran interaktif berasaskan aplikasi Kahoot. *Online Journal For TVET Practitioners* 4(1): 1-11. DOI: <https://doi.org/10.30880/ojtp.2019.04.01.006>
- Hayati Najmi & Shahlan Surat, M. Ali. 2021. The relationship between student academi achievements and their thinking style. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 10(2): 79-88.

- Hemant H. L., & Priyamvada S. 2017. TPS (think-pair-share): An effective cooperative learning strategy for unleashing discussion in classroom interaction. *International Journal of Research in Social Sciences* 8(5): 1.
- İlhan, G. O., & Oruç, Ş. 2019. Comic books use in social studies lesson: Texas history. *Egitim ve Bilim* 44(198): 327-341.
- Janet Tinjol & Christina Andin. 2020. Peranan aktif pelajar pengajian perniagaan dalam membentuk kemahiran pembelajaran terarah sendiri melalui pembelajaran berasaskan masalah. *International Journal of Education and Pedagogy* 2(1): 22-42.
- Kho Ai Peng, Mohd Asri Mohd Noor & Nor Azrin Md Latip. 2020. Pengaruh kecerdasan pelbagai terhadap pencapaian akademik pelajar bagi subjek pengajian perniagaan di Larut Matang dan Selama, Perak. *Akademika* 90(3): 115-130. <https://doi.org/10.17576/akad-2020-90IK3-09>.
- KPT. 2020. Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia. Putrajaya.
- Lau Yi Yi, Abdul Razaq Ahmad, Mohd Mahzan Awang & Norasmah Othman. 2020. Kandungan buku teks sejarah an hubungannya dengan pengetahuan pelajar. *Jurnal Personalita Pelajar* 23(2): 59-67.
- Maulana L. A. 2017. The using of comic as a teaching material in building character of elementary school students. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education (JMIE)* 1(2): 246-258.
- Mendiburo-Seguel, A., & Heintz, S. 2020. Comic styles and their relation to the sense of humor, humor appreciation, acceptability of prejudice, humorous self-image and happiness. *International Journal of Humor Research* 33(3): 381-403.
- Mohajan, H. K. 2017. Two criteria for good measurements in research: Validity and reliability. *Annals of Spiru Haret University. Economic Series* 17(4): 59-82.
- Nor Asiah Razak, Habibah Ab Jalil, Ismi Arif
- Ismail 2019. Challenges in ICT integration among Malaysian public primary education teachers: The roles of leaders and stakeholders. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 14(24): 184-205.
- Noraini binti Ibrahim. 2020. "WE LOVE PP CHANNEL": meningkatkan keupayaan mengingat fakta khusus dan kata kunci huraian pengajian perniagaan bagi pelajar 6AK1. *Jurnal Pendidikan Tingkatan 6* 4(4): 48-61.
- Norzuraina binti Mohd Nor, Norasmah binti Mohd Nor, Santhi Letchumanan, Mohd Fadzil bin Mohd Arif & Halim bin Busno. 2021. Students' cognitive development through improvisations in a theater game-based approach. *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 15(10).
- Nurul Hafizah Masni. 2017. Pembinaan Modul Pembelajaran Teradun Nutrisi Di Hujung Jari dan Kesannya terhadap Pencapaian Pelajar. Tesis Dr Hafizah, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim.
- Nurul Hidayah & Norasmah Othman. 2021. Sikap keusahawanan dan pencapaian prestasi subjek perniagaan murid sekolah menengah. *Jurnal Dunia Pendidikan* 3(4): 252-264.
- Obidile, J. I., & Obi, O. C. 2020. Assessment of adequacy, availability and extent of utilization of instructional materials in the teaching of business studies in secondary schools In Anambra State. *African Research Review* 14(1): 52-60.
- Onajite, G. O., Olaniyi, O. N., Oyerinde, D. O., Onyesom, M., & Aina, M. A. 2019. Teachers utilization of instructional materials for effective teaching of business studies in junior secondary schools in Delta State. *Mediterranean Journal of Social Sciences* 10(6): 27-27.
- Peni, S. A. Danjuma, M. & Musa, E. 2021. Availability and utilization of instructional materials in teaching computer studies in secondary schools in Gwandu metropolis, Kebbi State. *Nigerian Online Journal of Educational Sciences and Technology (NOJEST)* 3(2): 37-44.
- Ratna Mohd Razali & Adenan Ayob. 2018. Keberkesanan penggunaan modul interaktif terhadap pencapaian membaca murid pemulihan. *International Journal of Education, Psychology and Counseling* 3(19): 34-56.
- Rola Ajjawi, Mary Dracup, Nadine Zacharias, Sue Bennett & David Boud. 2020. Persisting students' explanations of and emotional responses to academic failure, higher education research & development. *Cogent Education* 39(2): 185-199. DOI:10.1080/07294360.2019.1664999
- Rubashini Ramakrishnan, Norshidah Mohamad Salleh & Aliza Alias. 2020. Impact of language learning software on hearing-impaired students' language skills. *Akademika* 90(3):103-114. <https://doi.org/10.17576/akad-2020-90IK3-08>.
- Schleicher, A. 2011. The case for 21st century learning. *OECD Observe* 282(283): 42-43.
- Sekaran Sekaran, U., & Bougie, R. 2016. *Research Methods For Business: A Skill Building Approach*. Edisi ke-7. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Shrawan Kumar. 2017. Teaching materials and teaching aids-1 (teaching material): 12(24).
- Sukma Perdana Prasetya. 2018. Prasetya, effect of learning media variation to increase interest and learning outcomes of geography. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation*: 212.
- Sustainable Development Goal (SDG17). Program Pembangunan Pertubuhan Bangsa-bangsa Bersatu. <https://www.my.undp.org/content/malaysia/en/home/sustainable-development-goals.html>
- Taber, 2017; Taber, K. S. 2018. The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education* 48(6): 1273-1296.
- Tamaraiy, Radin Siti Aishah & Norasmah. 2019. Pengetahuan dan kemahiran guru terhadap kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam pengajaran dan pembelajaran ilmu asas perniagaan. *International Journal of Education, Psychology and Counseling* 4(26): 46-56.
- Topkaya, Y., & Doğan, Y. 2020. The effect of educational comics on teaching environmental issues and environmental organizations topics in 7th grade social studies course: A mixed research. *Egitim ve Bilim* 45(201):167-188.
- Wardatul Akmal Din, Fiffy Hanisdah Saikim, Suyansah Swanto, Nur Anneliza Abd Latip, Iziana Hani Ismail & Mohamad Rafley Abdul Rasit. 2020. Students' perspectives on the effectiveness of problem-based learning with inverted classroom assistance in improving. *Akademika* 90(2): 63-78. <https://doi.org/10.17576/akad-2020-90IK2-06>
- Yulian, V. N. 2018. Developing teaching materials using comic media to enhance students' mathematical communication. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 335(1): hlm 012110.

Zurina Mustaffa, Zaharah Hussin & Abdul Muhsien Sulaiman.
2021. Pedagogi terbeza untuk pengajaran guru terhadap kepelbagaian murid. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 6(9):202-214.

Chitra Devi Raja Krishnan
SMK Tunku Ampuan Durah
Jalan Sikamat, 70400 Seremban, Negeri Sembilan
Emel: p107281@siswa.ukm.edu.my

Radin Siti Aishah Radin A Rahman
Pusat Kajian Kepimpinan dan Polisi Pendidikan
Fakulti Pendidikan,
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi
Selagor Darul Ehsan
Malaysia
Email: radin@ukm.edu.my

Norasmah Othman (corresponding author)
Pusat Kajian Kepimpinan dan Polisi Pendidikan
Fakulti Pendidikan,
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi
Selagor Darul Ehsan
Email: lin@ukm.edu.my

Received: 5 April 2022
Accepted: 9 September 2022