

PEDAGOGI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN EKONOMI KE ARAH MEMBANGUNKAN MODAL INSAN

Oleh

Dr Toh Wah Seng
Institut Perguruan Batu Lintang, Kuching
email: wtoh2003@yahoo.com

1.0 Pengenalan

Membangunkan modal insan yang mempunyai jati diri yang kukuh, berkeperibadian yang mulia, berketerampilan, berpengetahuan dan berkemahiran yang tinggi bagi mengisi keperluan negara maju 2020 merupakan satu teras strategik dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2006-2010. Modal insan yang ingin dilahirkan adalah berupaya untuk berfikir secara kritis dan kreatif, berkemahiran menyelesaikan masalah, berkeupayaan mencipta peluang-peluang baru, mempunyai ketahanan serta kebolehan untuk berhadapan dengan persekitaran global yang sering berubah-ubah.

Kurikulum sekolah yang dihasilkan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum (PPK) dan disemak semula pada tahun 2002 adalah berpandukan kepada Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang antara lain bermatlamat untuk menghasilkan insan yang menyeluruh dan seimbang serta berketerampilan. Kehendak ini tidak jauh berbeza dengan kehendak seperti yang disarankan dalam PIPP. PPK juga telah berusaha membina bahan sokongan untuk guru melaksanakan kurikulum yang boleh mewujudkan proses pendidikan yang dapat merealisasikan visi dan aspirasi ini.

Mata pelajaran Ekonomi merupakan satu mata pelajaran pilihan di sekolah menengah. Mata pelajaran ini adalah satu mata pelajaran yang penting untuk membangun modal insan yang berpengetahuan dan berkemahiran tinggi untuk menangani fenomena globalisasi yang mana isu dan aktiviti ekonomi merupakan realiti harian yang memberi kesan akibat kepada semua lapisan rakyat di negara. John Maynard Keynes menjelaskan bahawa ekonomi merupakan satu kaedah, satu alat pemikiran, atau teknik berfikir, yang membantu kita membuat rumusan yang betul. Mengikut Schur (1985), ekonomi adalah berasaskan prinsip-prinsip asas yang diperlukan untuk mengenal pasti kesan akibat sesuatu tindakan atau keputusan yang diambil, dan membolehkan individu membuat penilaian secara lebih cerdik dan bijaksana. Siegfried et al. (1991) berpendapat bahawa tujuan pendidikan ekonomi adalah untuk membolehkan individu menguasai kemahiran berfikir secara analitik dan kritis serta kreatif, dan membolehkan

individu menguna prinsip dan alat yang sesuai untuk menyelesaikan masalah serta dapat memahami dan menjelaskan fenomena yang tidak terjangka.

Pendidikan ekonomi pada hakikatnya merupakan satu bidang yang sesuai untuk membangunkan modal insan seperti yang disarankan dalam PIPP, khususnya ciri-ciri modal insan seperti berupaya untuk berfikir secara kritis dan kreatif, berkemahiran menyelesaikan masalah, berkeupayaan mencipta peluang-peluang baru dan ketahanan serta kebolehan untuk berhadapan dengan persekitaran global yang sering berubah-ubah. Proses pendidikan ekonomi seharusnya melibatkan pelajar dalam aktiviti pemikiran yang kritis dan kreatif, penyelesaian masalah, mengkaji masa depan, serta menangani perubahan fenomena global. Isi kandungan kurikulum Ekonomi lebih berfokus kepada pembelajaran konsep, prinsip dan teori dan kurang kepada maklumat fakta. Oleh demikian, proses pembelajaran hendaklah sepadan dengan tujuan dan kandungan kurikulum ekonomi. Pedagogi pembelajaran aktif dapat memainkan peranan yang sesuai untuk mewujudkan proses pembelajaran sedemikian.

2.0 Pedagogi Pembelajaran Aktif dan Proses Pembelajaran

Kember, Kwan dan Ledesma (2001) menghujahkan bahawa pengkonsepan tentang pengajaran boleh dikategorikan kepada dua kategori yang umum, iaitu pengajaran sebagai "penyampaian ilmu" dan pengajaran sebagai "memudahkan pembelajaran. Pengajaran sebagai penyampaian ilmu telah banyak dikritikkan oleh para pendidik yang telah mengetengahkan pembelajaran berpusatkan pelajar (Brandes & Ginnis, 1986), pembelajaran mendalam atau *deep learning* (Entwistle, Thomson & Tait, 1992), *problem-based learning* (Freire, 1972) dan *participatory learning* (Chambers, 1993). Pembelajaran heuristik yang memerlukan pengajaran yang memudahcarakan pembelajaran memerlukan pelajar melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran aktif sebenarnya bukan satu ide yang baru. Ia telah digunakan oleh manusia sejak dahulu lagi. Tokoh-tokoh ahli falsafah seperti Socrates dan Dewey sama ada telah menggunakannya ataupun memperjuangkan penggunaannya. Konsep pedagogi pembelajaran aktif agak sukar didefinisikan. Ia merujuk kepada pendekatan mengajar yang berpusatkan pelajar yang mana pelajar melibatkan diri secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran (p&p). Secara umum, pedagogi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran yang berpusatkan pelajar yang mana pelajar

- melibatkan diri dalam pelajaran secara aktif dan bererti,
- menguji ide serta menyelesaikan masalah,
- membincang secara bermakna dengan rakan,

- mempunyai rasa kepunyaan terhadap hasil kerja mereka,
- menggunakan kemahiran berfikir untuk mengkaji ide atau masalah dan
- menjadi berdikari serta bertanggungjawab ke atas pembelajaran sendiri.

Antara aktiviti yang mereka perlu melibatkan diri ialah mendengar secara aktif, membaca, membincang, menganalisis keadaan, mensintesis pengetahuan dan kemahiran, menyelesaikan masalah, mengkaji kebenaran, menilai, dan meneroka sikap dan nilai. Unsur terpenting ialah aktiviti berfikir pada aras kognitif tinggi, iaitu kemahiran menganalisis, mensintesis dan membuat penilaian.

Antara kaedah mengajar yang dapat melibatkan pelajar secara aktif ialah kaedah perbincangan, inkuiri penemuan, simulasi dan permainan, main peranan, kajian kes dan meneroka nilai. Aktiviti berkumpulan dan kerja bersindiket juga dapat memupuk kemahiran *inter* dan *intrapersonal* selain memberi peluang kepada pelajar untuk berfikir dan menyelesaikan masalah secara berkolaboratif dan berkerjasama. Strategi pedagogi pembelajaran aktif juga dapat menggabungkan kemahiran pembelajaran berasaskan konstruktivisme, kontekstual, kemahiran berfikir, kajian masa depan, pembelajaran arah sendiri, kecerdasan pelbagai, pembelajaran masteri, dan pembelajaran koperatif.

Perkaitan antara pembelajaran aktif dan kesan-kesan positif juga disokong oleh ilmu sedia ada. Literatur pendidikan secara umumnya banyak mengesyorkan pedagogi pembelajaran aktif dalam pendidikan. Teori pembelajaran dan penyelidikan telah menunjukkan bahawa strategi pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian serta memupuk sikap yang positif terhadap pembelajaran (Contohnya, Johnson, Johnson & Smith 1991; Johnson & Johnson, 1994; Meyers & Jones, 1993; Slavin, 1995; Bud, 2004). Pedagogi pembelajaran aktif yang melibatkan pelajar dalam aktiviti menyelesaikan masalah memerlukan pemikiran pada aras kognitif tinggi dan ini dapat mengukuhkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif.

Proses pembelajaran yang melibatkan aktiviti perbincangan dan penyelesaian masalah secara berkumpulan memberi peluang kepada pelajar menyuarakan ide mereka, menyokong ide mereka dengan bukti, mendengar ide dan pendapat orang lain, dan meningkatkan keyakinan diri (Meyers & Jones, 1993). Aktiviti berkumpulan memupuk kemahiran *inter* dan *intrapersonal* dalam kalangan pelajar serta menerapkan nilai-nilai murni seperti menghormati ide dan pendapat orang lain, berkolaborasi dan

berkerjasama, bersikap adil dan saksama, dan mengutamakan kebenaran berasaskan fakta.

Rumusan daripada tinjauan ilmu menunjukkan bahwa pedagogi pembelajaran aktif adalah sesuai diguna pakai dalam bilik darjah. Ini kerana ia dapat mewujudkan proses pembelajaran yang boleh menyumbang kepada usaha membangunkan modal insan yang diharapkan.

3.0 Model Pengoperasian Pedagogi Pembelajaran Aktif

Rajah 1 menunjukkan model pendekatan sistem (*system's approach*) untuk melihat bagaimana pedagogi pembelajaran aktif dapat dioperasikan dalam p&p. Input dalam bentuk bahan kontekstual seperti data dan lain-lain maklumat ekonomi atau bahan lain seperti gambar, kes, masalah atau situasi/masalah rekaan guru boleh digunakan sebagai input. Input penting untuk mencetus dan merangsangkan aktiviti pemikiran dalam kalangan pelajar. Proses transformasi merujuk kepada proses pelajar memproses input yang mana kemahiran-kemahiran berfikir dan kemahiran-kemahiran generik diperlukan untuk menghasilkan *output* atau hasil. Kaedah-kaedah pedagogi untuk memudahkan proses ini termasuk kaedah inkuiri penemuan, simulasi, sumbangsaran dan perbincangan, kajian kes, permainan, main peranan, kerja projek, kerja bersindiket dan teknik-teknik yang berpendekatan heuristik atau pun induktif. Teknik-teknik pengumpulan murid boleh diguna untuk memudahkan proses pembelajaran kemahiran-kemahiran generik tertentu. "Hasil" merujuk kepada hasil proses transformasi dan ini boleh dalam bentuk laporan bertulis atau lisan atau pun lain-lain bentuk seperti ciptaan serta jawapan kepada soalan/masalah atau rumusan.



Rajah 1. Model Pengoperasian Pedagogi Pembelajaran Aktif

4.0 Pedagogi Pembelajaran Aktif dalam Mata Pelajaran Ekonomi: Dapatan Kajian Rintis

Ekonomi merupakan satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan dunia dan masyarakat. Mata pelajaran ini dapat membantu pelajar memahami dunia moden dan membuat keputusan untuk membina dunia masa depan. Pembelajaran Ekonomi dapat melatih minda supaya menjadi kritis dan kreatif. Kemahiran-kemahiran generik seperti kemahiran interpersonal, mengurus dan menyelesaikan masalah juga dapat dilatih melalui mata pelajaran ini. Oleh itu, pengajaran yang hanya menumpukan pada penguasaan fakta isi kandungan adalah kurang sesuai untuk mencapai matlamat dan falsafah mata pelajaran ini. Oleh kerana mata pelajaran ini mempunyai kaitan langsung dengan dunia seharian, pengajaran sangat sesuai dilaksanakan melalui pendekatan-pendekatan yang berpusatkan pelajar supaya pembelajaran aktif sentiasa berlaku.

Dalam pendidikan ekonomi, pedagogi pembelajaran aktif sentiasa diketengahkan dalam literatur (Contohnya, Maier & Keenan, 1994; Carlson & Skaggs, 2000; Manning & Riordan, 2000; Jensen & Owen, 2003). Berdasarkan ilmu yang terkandung dalam literatur, sebuah buku panduan yang mengandungi contoh-contoh persediaan mengajar yang menggunakan pedagogi pembelajaran aktif telah dihasilkan untuk membantu guru menggunakan pedagogi ini dalam p&p di Tingkatan empat dan lima sekolah menengah. Buku Panduan Pembelajaran Aktif dalam Ekonomi Asas (PPK, 2005) memberi penjelasan bagaimana melaksanakan pembelajaran aktif serta mengandungi contoh-contoh rancangan mengajar bagi semua tajuk yang terkandung dalam sukatan pelajaran. Buku panduan ini telah diuji rintis di 24 buah sekolah menengah yang tersebar di lima buah negeri, iaitu negeri Perlis, Perak, Negeri Sembilan, Kelantan dan Sarawak (PPK, 2006).

Tujuan uji rintis ialah untuk mengkaji kesesuaian buku panduan dan keberkesanan aktiviti-aktiviti pembelajaran aktif yang terkandung dalam buku panduan ini. Antara objektif kajian ialah untuk mendapat maklum balas daripada guru dan pelajar tentang kesesuaian dan keberkesanan pedagogi pembelajaran aktif dari segi kesesuaian pedagogi ini dalam p&p ekonomi asas, kesannya terhadap pemahaman pelajar, penglibatan pelajar dalam p&p, kegemaran pelajar terhadap pedagogi ini, serta faedahnya kepada pelajar.

Kaedah uji rintis adalah berbentuk tinjauan persepsi guru dan pelajar yang terlibat dalam uji rintis serta pemerhatian bilik darjah untuk mengesahkan pelaksanaan pedagogi tersebut oleh guru. Persepsi mererka tentang kesesuaian dan keberkesanan pedagogi diperolehi melalui soal selidik yang ditadbirkan kepada guru dan pelajar serta temu bual yang dijalankan

dengan guru-guru yang berkenaan selepas pemerhatian bilik darjah untuk mengesahkan bahwa guru telah melaksanakan pedagogi tersebut dalam kelas.

Data yang dikumpul daripada Soal Selidik Guru dan Soal Selidik Pelajar adalah berbentuk respons tertutup dan juga terbuka dan data daripada temu bual adalah deskriptif dan lebih berbentuk terbuka. Oleh demikian, respons tertutup dianalisis dengan menggunakan kekerapan dan peratusan sedangkan respons deskriptif dianalisis dengan teknik mengkategorikan respons mengikut tema dan mengira kekerapan respons mengikut tema atau kategori yang dikenal pasti. Kesimpulan dibuat berdasarkan kategori-kategori respons yang dikenal pasti.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa pedagogi pembelajaran aktif bukan sahaja dapat mencapai objektif-objektif kurikulum tetapi ia juga dapat menerapkan kemahiran-kemahiran berfikir dan generik. Responden juga mendapati bahawa aktiviti-aktiviti kumpulan dapat mewujudkan interaksi antara pelajar yang berbilang kaum. Pelajar mendapati aktiviti-aktiviti yang dikendalikan oleh guru adalah menarik, seronok dan juga dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajar oleh guru. Guru juga mendapati bahawa buku panduan telah dapat membantu mereka melaksanakan p&p yang berpusatkan pelajar.

Kajian rintis ini juga telah mendapati bahawa pedagogi pembelajaran aktif menghadapi kekangan-kekangan tertentu. Antaranya ialah kekangan masa dan kemahiran guru. Guru mendapati bahawa mereka memerlukan lebih masa untuk mengajar sesuatu topik di mana mereka telah terlazim menyampaikannya dalam masa yang singkat jika menggunakan kaedah menerang dan tunjukcara. Mereka juga kurang mahir menggunakan teknik-teknik pemudahcaraan seperti memandu kelas, memberi arahan yang tepat, mengurus aktiviti dan mengawal disiplin kelas, serta memberi galakan positif kepada pelajar. Kemahiran-kemahiran ini kurang diamalkan oleh guru di sekolah khususnya di dalam kelas-kelas yang mengandungi ramai pelajar. Guru lebih selesa menggunakan kaedah konvensional seperti kuliah, menerang dan tunjukcara serta latih tubi soalan-soalan peperiksaan. Ini adalah kerana sistem adalah berorientasikan peperiksaan.

5.0 Pembelajaran Aktif melalui Kaedah Simulasi dalam Ekonomi

Kaedah simulasi dapat meningkatkan penglibatan, motivasi dan minat pelajar. Ia juga dapat memperkembangkan kemahiran pelajar membuat keputusan. Pelajar juga dapat melihat secara lebih mendalam bagaimana suatu model ekonomi beroperasi.

Simulasi melibatkan satu situasi yang diwujudkan untuk menyerupai situasi sebenar tetapi dalam keadaan yang terkawal dan dipermudahkan. Kaedah simulasi biasanya digunakan bersama kaedah permainan. Permainan biasanya mengandungi unsur pertandingan antara kumpulan atau individu di mana kemenangan adalah dalam bentuk perolehan untung, upah, atau pendapatan yang paling tinggi. Permainan dan simulasi biasanya melibatkan main peranan. Contohnya, pelajar mungkin perlu memainkan peranan sebagai pengguna, pengeluar, pembeli, penjual, atau pihak-pihak tertentu dalam sesuatu permainan atau simulasi.

Kebanyakan model ekonomi dapat dipelajari melalui permainan dan simulasi. Permainan dan simulasi model ekonomi melibatkan situasi di mana sesetengah pembolehubah sesuatu model ekonomi dikawal dan pembolehubah lain diubah untuk melihat kesannya ke atas pembolehubah yang dikenalpasti. Contohnya, dalam model pengeluaran jangka pendek, pembolehubah-pembolehubah seperti input-input tetap boleh dikawal dan input-input berubah boleh berubah untuk melihat kesannya ke atas pengeluaran, khususnya keluaran purata, keluaran sut, serta kos-kos pengeluaran yang berkaitan.

6.0 Contoh Penggunaan Simulasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Tajuk Pengeluaran Jangka Pendek

Konsep-konsep pengeluaran jangka pendek termasuk jumlah keluaran, keluaran purata, keluaran sut, jumlah kos, kos purata, kos sut dan hukum pulangan yang berkurangan dalam teori pengeluaran jangka pendek. Konsep-konsep ini dapat dipelajari melalui kaedah simulasi. Dalam teori pengeluaran jangka pendek, hukum pulangan yang berkurangan akan berlaku jika input tetap tidak berubah sedangkan input berubah semakin bertambah. Maka, simulasi boleh dijalankan di mana input tetap berkekalan sedangkan input berubah semakin bertambah untuk melihat kesannya ke atas jumlah keluaran, keluaran purata, keluaran sut serta kos-kos pengeluaran yang berkaitan.

Untuk menjalankan simulasi ini, guru boleh mengemukakan satu masalah pengeluaran untuk diselesaikan melalui simulasi. Contohnya, persoalan tentang kombinasi input tetap dan input berubah yang optimum dapat dikaji melalui satu simulasi uji kaji. Pelajar boleh dibahagikan kepada kumpulan dan setiap kumpulan terdiri daripada 12 orang pelajar. Matlamat setiap kumpulan ialah mengkaji kombinasi input tetap dan input berubah yang optimum untuk menghasilkan sesuatu produk. Huraian cara mengendalikannya dapat diteriti melalui contoh persediaan mengajar seperti berikut.

Contoh persediaan mengajar

- Tajuk: Pengeluaran Jangka Pendek
- Konsep: Hukum pulangan yang berkurangan, Jumlah Keluaran, Keluaran Purata, Keluaran Sut, Kos Tetap, Kos Berubah, Jumlah Kos, Kos Purata & Kos Sut
- Objektif: Memahami konsep-konsep tersebut dan membuat pengiraan-pengiraan yang berkaitan dengan setiap konsep. Menyiasat dan memahami perkaitan antara input berubah, keluaran dan kos (pengeluaran jangka pendek).

Prosedur:

1. Kemukakan situasi berikut:

Anda mempunyai hanya satu kilang (input tetap) dan ingin tahu berapakah bilangan pekerja yang patut diupah supaya mendatangkan faedah yang maksimum. Bilangan pekerja maksimum ialah 10 orang. Kualiti produk adalah penting dan produk yang cacat dihapus kira.

Kemukakan kaedah uji kaji: Pekerja ditambah satu demi satu kepada kilang dan kira keluaran dan kosnya. Bincangkan jadual sebelum bermula simulasi.

2. Bahagikan pelajar kepada 4-5 kumpulan (8 – 10 ahli setiap kumpulan).

3. Beri setiap kumpulan berikut:

- a. Ruang meja sebagai kilang
- b. Satu stapler
- c. 50 helai kertas (terpakai)

4. Beri arahan bahawa setiap kumpulan akan menghasilkan barangan (kertas dilipat dan diketip) mengikut bilangan pekerja yang diarahkan. Setiap pusingan pengeluaran ialah 30 saat. Sebelum pusingan bermula, setiap kumpulan diberi masa berbincang untuk mengatur strategi pengeluaran. Setiap kumpulan akan cuba mengeluarkan seberapa banyak barangan yang mungkin dalam masa yang diperuntukan setiap pusingan. Pada akhir setiap pusingan pengeluaran, kumpulan akan mencatatkan jumlah keluaran pada ruangan yang disediakan seperti dalam Jadual 1. Bilangan unit pekerja (L) ditambah dengan satu unit pada setiap pusingan seperti ditunjukkan dalam ruang 2 di Jadual 1.

Jadual 1: Jadual Keluaran dan Kos Pengeluaran Jangka Pendek

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kuantiti Input Tetap (K) RM10 seunit	Kuantiti Input Berubah (L) RM5 seunit	Jumlah Keluaran	Keluaran Purata (3 ÷ 2)	Keluaran Sut	Kos Tetap	Kos Berubah	Jumlah Kos	Kos Purata	Kos Sut
1	1								
1	2								
1	3								
1	4								
1	5								
1	6								
1	7								
1	8								
1	9								
1	10								

5. Pada akhir setiap pusingan pengeluaran, pelajar mencatat jumlah keluaran sahaja pada ruang 3 dalam Jadual 1.
6. Selepas pusingan terakhir, pelajar mengira keluaran dan kos seperti dalam Jadual 1, meneliti jadual, membanding beza jawapan dengan rakan-rakan lain. Soalan-soalan untuk perbincangan pelajar mungkin seperti berikut:
 - Jelaskan konsep-konsep berikut:
 - Jumlah keluaran
 - Keluaran purata
 - Keluaran sut
 - Jumlah kos
 - Kos purata
 - Kos sut
 - Apakah rumusan yang boleh dibuat daripada angka-angka pengeluaran dan kos seperti dalam jadual anda?
 - Berapakah bilangan pekerja yang patut diupah? Mengapa? Bagaimana kalau harga pasaran meningkat/menurun? Contohnya RM10? RM15?

Soalan-soalan tambahan:

- Bagaimanakah berikut berubah apabila kuantiti input berubah (L) berubah?
 - Jumlah Keluaran
 - Keluaran Purata
 - Keluaran Sut
 - Bagaimanakah berikut berubah apabila jumlah keluaran berubah?
 - Jumlah Kos
 - Kos Purata
 - Kos Sut
7. Setiap kumpulan menyiasat rumusan mereka dengan melukis graf-graf keluaran dan kos tersebut berdasarkan catatan dan pengiraan seperti di langkah 6.

Pada akhir sesi, perbincangan kumpulan boleh dilanjutkan untuk mereka berfikir, membuat refleksi serta memahami nilai dan etika yang berkaitan dengan isu pengeluaran. Penerapan nilai dan etika penting kerana bidang ekonomi perlu diajar bukan sahaja teori dan kandungannya tetapi isu-isu nilai dan etika yang berkaitan dengan ekonomi adalah banyak dan guru perlu menggunakan isu-isu ini untuk mencetuskan perbincangan tentang nilai dan etika dalam ekonomi. Contohnya, soalan-soalan berikut boleh digunakan:

- Teliti graf-graf yang anda hasilkan. Banding dan beza graf-graf tersebut dari segi bentuk dan ciri-cirinya. Apakah rumusan-rumusan yang boleh dibuat daripada data-data ini? (Hukum pulangan berkurangan)
- Berapakah bilangan pekerja yang patut diupah supaya mendatangkan faedah yang maksimum?
- Apakah strategi pengeluaran yang digunakan oleh kumpulan anda untuk memaksimumkan keluaran? Mengapa?
- Untuk menarik pelabur-pelabur asing, negara-negara membangun memastikan kos upah pekerja adalah rendah. Ini telah mengakibatkan pendapatan pekerja terlalu rendah dan menjejaskan taraf kehidupan mereka. Apakah kesan akibatnya kepada masyarakat dan patutkah sesebuah ekonomi meluluskan ruang undang-undang untuk menjamin upah minimum bagi rakyatnya?

7.0 Ringkasan dan Rumusan

Matlamat pendidikan ialah menghasilkan modal insan yang berfikir, berketerampilan serta berjiwa. Ini adalah untuk memastikan matlamat wawasan 2020 dapat dicapai. PIPP menggariskan teras-teras pendidikan yang harus dilaksanakan supaya membolehkan matlamatnya tercapai. Kurikulum ekonomi telah direka sedemikian di mana penekanan adalah pada pedagogi yang berpusatkan pelajar, penerapan kemahiran generik dan kemahiran berfikir serta menghasilkan insan yang berketerampilan. Kurikulum ini juga menekankan penerapan nilai. Guru ekonomi asas perlu berkemahiran melaksanakan pedagogi yang dapat memenuhi kehendak kurikulum supaya dapat mencapai matlamat tersebut dan bukan semata-mata hanya mendapat keputusan peperiksaan yang baik tetapi mengabaikan penerapan kemahiran-kemahiran dan nilai yang disasarkan. Kertas kerja ini telah menghuraikan penggunaan pedagogi pembelajaran aktif untuk mencapai matlamat kurikulum ini dan justeru itu dapat menyumbang kepada pencapaian matlamat PIPP dan wawasan 2020. Satu contoh bagaimana menggunakan kaedah simulasi dan permainan untuk mewujudkan pembelajaran aktif dalam ekonomi telah dihuraikan. Hujahan dan contoh yang diberi dalam kertas kerja ini jelas dapat menyumbang kepada pembangunan modal insan yang disasarkan. Pedagogi pembelajaran aktif yang mengaplikasikan kaedah-kaedah mengajar heuristik serta berpendekatan induktif jelas dapat memberi peluang dan ruang untuk pelajar berfikir, menyelesaikan masalah, berinteraksi dengan bahan dan rakan, serta membuat refleksi tentang nilai dan etika dalam isu-isu ekonomi.

Rujukan

- Brandes, D. & Ginnis, P. (1986). *A Guide To Student-Centred Learning*. Oxford: Blackwell.
- Bud, J. W. (2004). Mind maps as classroom exercises. *Journal of Economics Education*, 35 (1), 35-46
- Carlson, J. L., & N. T. Skaggs. (2000). Learning by trial and error: A case for moot courts. *Journal of Economic Education*, 31, 145–55.
- Chambers, R. (1993). *Challenging The Professions: Frontiers For Rural Development*. London: It Publications.
- Entwistle, N., Thomson, S. & Tait, H (1992). *Guidelines For Promoting Effective Learning In Higher Education*. Edinburgh: Centre For Research On Learning And Instruction.

- Freire, P. (1972). *Pedagogy Of The Oppressed*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Jensen, E. J. & Owen, A. L. (2003). Appealing to good students in introductory economics. *Journal of Economic Education*, 34(4), 299-325.
- Johnson, D., Johnson, R. & Smith, K. (1991). Cooperative learning: Increased college faculty instructional productivity. *ASHE-ERIC Higher Education Report No. 4*. Washington, D.C.: George Washington University.
- Johnson, D. W., & Johnson, R.T. (1994). *Learning together and alone*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kember, D., Kwan, K-P. & Ledesma, J. (2001). Conceptions of good teaching and how they influence the way adults and school leavers are taught. *International Journal Of Lifelong Education*, 20(5), 393-404.
- Maier, M. H. & Keenan, D. (1994). Teaching tools: Cooperative learning in economics. *Economic Inquiry*, 32, 358-61.
- Manning, L. A. & Riordan, C.A. (2000). Using groupware software to support collaborative learning in economics. *Journal of Economic Education*, 31 (3), 244-52.
- Meyers, C. & Jones, T.B. (1993). *Pro€moting active learning: Strategies for the college classroom*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Pusat Perkembangan Kurikulum [PPK]. (2005). *Amalan terbaik pembelajaran aktif dalam Ekonomi Asas*. Putrajaya: PPK, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- PPK. (2006). *Laporan Kajian Rintis Buku Panduan Pembelajaran Aktif dalam Ekonomi Asas*. Putrajaya: PPK, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Schur, L. (1985). What economics is worth teaching? In M.C. Schug (Ed.), *Economics in the School Curriculum, K-12*. Washington, D. C.: The Joint Council on Economic Education and The National Education Association.
- Siegfried, J. J., Bartlett, R., Hansen, W. L., Kelley, A. C., McCloskey, D. N. & Tietenberg, T. H. (1991). The status and prospects of the economics major. *Journal of Economic Education*, 22(3), 195-224.

Slavin, R. (1990). Research on co-operative learning: Consensus and controversy. *Educational Leadership*, 47 (4), 52–54.

Slavin, R. (1995). *Cooperative learning: Theory, research and practice*. Boston: Allyn and Bacon.