



Amalan pembelajaran dan kesannya terhadap pembentukan pengetahuan serta kemahiran perniagaan dalam kalangan Generasi Z

Suraiya Ishak¹, Ahmad Raflis Che Omar², Fahrudin Mustafa Al Bakri¹, Lokhman Hakim Osman²

¹Pusat Penyelidikan Kelestarian Sosial, Persekitaran dan Pembangunan, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia

²Pusat Pengajian Pengurusan, Fakulti Ekonomi dan Pengurusan, Universiti Kebangsaan Malaysia

Correspondence: Suraiya Ishak (email: suraiya@ukm.edu.my)

Abstrak

Pembelajaran boleh mengubah dan membentuk tingkah laku pada seseorang individu. Pembelajaran memberi kesan kepada kognitif, psikomotor dan afektif individu. Berdasarkan Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb, proses pembelajaran pengalaman melibatkan 4 peringkat terdiri pengalaman konkrit, konseptualisasi abstrak, pemerhatian reflektif dan eksperimen aktif. Sehubungan itu, kajian telah meneliti kesan pembelajaran teknik mengurus perniagaan terhadap pengetahuan dan kemahiran dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Dimensi pembelajaran merangkumi aspek kurikulum (konseptualisasi abstrak) dan ko-kurikulum (eksperimen aktif). Metod survei telah dilakukan ke atas sekumpulan pelajar tingkatan lima (5) di sebuah sekolah di Seremban, Negeri Sembilan. Analisis deskriptif dan ujian t sampel berpasangan telah diaplikasi bagi meneliti kesan pembelajaran mengurus perniagaan ke atas tahap pengetahuan dan kemahiran pelajar. Penemuan menunjukkan pembelajaran subjek Perdagangan dan Perakaunan serta aktiviti keusahawanan di sekolah dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran pelajar mengenai perniagaan. Pelajar yang terdedah kepada subjek Perdagangan dan Perakaunan didapati lebih menonjolkan tahap penguasaan pengetahuan dan kemahiran mengurus perniagaan. Pembabitan dalam aktiviti keusahawanan di sekolah pula dapat menjadi pelengkap tetapi tidak boleh berdiri sebagai kaedah tunggal mempelajari ilmu berkaitan mengurus perniagaan dan keusahawanan untuk pelajar sekolah menengah. Implikasinya, wujud keperluan untuk membangunkan permainan atau simulasi perniagaan yang menyamai realiti dunia perniagaan sebenar yang lebih kompleks dan mencabar bagi membina kemahiran mengurus perniagaan dalam kalangan generasi Z dengan lebih berkesan.

Kata kunci: Generasi Z, keusahawanan, pelajar sekolah, pembelajaran pengalaman, perniagaan, Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb

Learning practices and effect on the knowledge and skills development among Z generation

Abstract

Learning can change and develop individual behaviours. Learning have an influence on individual cognitive, psychomotor and affective. Based on the Kolb Experiential Learning Theory, learning

process involves 4 stages comprises of concrete experiences, abstract conceptualization, reflective observation and active experimentation. Therefore, this study has examined the effect of business management learning on the knowledge and skills among the secondary school students. The learning dimensions composed of the curriculum (abstract conceptualization) and co-curriculum (active experimentation). The survey had been conducted on a group of form 5 students from a school in Seremban Negeri Sembilan. The descriptive analysis and t-test for paired groups are applied to examine the effect of business management learning on the level of students' knowledge and skills. The finding shows the combination of learning the Commerce and Account subjects as well as joining the entrepreneurial activities in school has increased the business knowledge and skills of the students. Students who merely exposed to Commerce and Account subjects found to have mastered their basic knowledge and skills in business management. The involvement in the school entrepreneurial activities has the complementing effect, but insufficient to stand as a single mode to instil business knowledge and skills among the secondary school students. The findings implied that there is a need to develop business games or simulation to imitate a real business context with certain degree of complexity and challenges in order to develop the Z Generation business skills more effectively.

Keywords: Z Generation, entrepreneurship, school student, learning, experiential learning, business, Kolb Experiential Learning Theory

Pengenalan

Aktiviti keusahawanan dapat menghasilkan faedah dalam bentuk penciptaan pekerjaan dan pendapatan sendiri serta membuka peluang pekerjaan baharu kepada ramai individu lain (Beeka & Rimmington, 2011; Williams & Hovorka, 2013; United Nations, 2014). Justeru, keusahawanan merupakan wadah mencipta peluang pekerjaan baharu kepada belia di seluruh dunia (United Nation, 2014). Malahan, kerajaan Malaysia turut menggalakkan belia untuk menceburi bidang keusahawanan secara lebih efektif (Bernama, 2015). Rentetan itu, pendidikan masa kini memperlihatkan penekanan ke atas ilmu berkaitan bagi menyokong aktiviti perniagaan dan citra usaha keusahawanan. Antara ilmu dan kemahiran yang ditekankan adalah prinsip pengurusan perniagaan dan perakaunan yang berkesan. Ilmu dan kemahiran mengurus perniagaan perlu ditekankan di setiap peringkat pengajian bagi menyediakan sumber insan yang berpengetahuan dan berkemahiran berniaga. Ini sejajar dengan pandangan Mohd Nor Hakimi et al. (2015) yang menyatakan keusahawanan bukanlah sekadar menjual produk semata-mata, tetapi ia merangkumi usaha menerapkan pengetahuan dan kemahiran mengurus perniagaan yang menyeluruh pada semua aspek.

Menurut Zaidatol Akmaliah et al. (2002) serta Zaidatol Akmaliah dan Afsaneh (2011), usaha membudayakan keusahawanan di Malaysia turut dilakukan oleh Kementerian Pendidikan di peringkat sekolah. Budaya keusahawanan telah mula disemai sejak sekolah rendah dengan memperkenalkan unsur keusahawanan dalam mata pelajaran matematik dan terus diperkukuhkan di peringkat sekolah menengah rendah melalui mata pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu yang diperkenalkan pada tahun 1991. Budaya ini diteruskan lagi pada peringkat menengah atas dengan membabitkan para pelajar mengambil mata pelajaran pengkhususan seperti Perdagangan, Ekonomi Asas dan Prinsip Perakaunan sebagai subjek elektif. Hal ini menunjukkan bahawa pembelajaran yang bertujuan menyemai nilai dan citra keusahawanan telah wujud semenjak peringkat sekolah lagi. Pendekatan pendidikan yang seimbang antara teori dan praktikal telah disediakan melalui penawaran

kurikulum dan ko-kurikulum terutama bagi pelajar menengah atas seperti pelajar tingkatan 4 dan 5. Kurikulum yang berkaitan dengan ilmu mengurus perniagaan diajar menerusi mata pelajaran Perdagangan dan Perakaunan. Manakala bagi ko-kurikulum, pelajar dilazimkan dengan pengalaman untuk mengurus operasi perniagaan melalui aktiviti berasaskan perniagaan. Sehubungan itu, kajian ini dilakukan bertujuan untuk menilai secara sistematik kesan pembelajaran subjek (Perakaunan dan Perdagangan) dan aktiviti ko-kurikulum peringkat sekolah menengah terhadap pengetahuan dan kemahiran keusahawanan pelajar. Penekanan kepada pembelajaran ilmu yang berkaitan dengan operasi perniagaan adalah sejajar dengan pandangan Skuncikiene et al. (2009). Menurut Skuncikiene et al. (2009) kompetensi keusahawanan mempunyai 3 domain iaitu ciri peribadi, kemahiran sosial dan pengetahuan profesional melibatkan ekonomi, kewangan dan pengurusan. Justeru, pengetahuan dalam bidang ilmu berkaitan perniagaan merupakan satu daripada komponen penting dalam kompetensi keusahawanan.

Kajian literatur

Generasi Z merujuk kepada individu yang lahir di antara tahun 1994-2010 (Schawbel, 2015). Manakala Thomas dan Srinivasan (2016) mengkelaskan Gen Z sebagai mereka yang lahir antara tahun 2000-2025. Justeru, kedua-dua takrifan itu telah menskopkan kebanyakan Gen Z kini sebagai remaja dan muda mudi yang sedang di pengajian peringkat sekolah atau kolej. Menurut Thomas dan Srinivasan (2016), setiap generasi akan mempunyai pola ciri yang tersendiri. Umpamanya, Schawbel (2015) serta Thomas dan Srinivasan (2016) berpendapat Gen Z mempunyai ciri keusahawanan yang lebih kuat menonjol berbanding generasi terdahulu, khususnya Generasi Y. Jadual 1 menunjukkan ciri-ciri perbezaan utama antara Gen Z dan Gen Y.

Jadual 1. Ciri perbezaan utama antara Gen Z dan Gen Y

Ciri-Ciri	Gen Z	Gen Y
Tahun lahir	2000- kini.	1980-penghujung 1990 an.
Etika kerja	Keusahawanan, <i>multitasking</i> orientasi matlamat dan mempunyai tahap adaptasi yang tinggi dengan teknologi	Keusahawanan, <i>multitasking</i> orientasi matlamat
Motivasi	Peluang untuk memajukan diri (kenaikan pangkat)	Bekerja dengan individu lain yang hebat (berjaya)
Ganjaran	Kemajuan diri (kenaikan pangkat), wang dan pekerjaan yang bermakna	Wang dan pekerjaan yang bermakna.
Persepsi berkenaan kerja/karier	Kerja tidak sekadar mendapat wang, sebaliknya ia dilakukan kerana minat mendalam dan mereka tidak berminat dengan pekerjaan yang stabil.	Kerja ialah alat untuk mendapat apa yang dikehendaki dan selalunya cenderung menyukai pekerjaan stabil dengan pendapatan yang baik.

Sumber: Dipetik daripada Thomas dan Srinivasan (2016)

Gen Z yang dianggap sebagai *'The Internet Generation'* atau *'Digital Native'* mempunyai minat tinggi untuk bekerja sendiri dan berdikari. Ini disebabkan generasi tersebut bersifat sukakan cabaran, berkeinginan menjadi agen perubahan, mahu menjadi penyelesaian masalah, sukakan kepada

kelainan dan suka bekerja sendiri berbanding kerja kumpulan (Isabelle, 2017; Mohr & Mohr, 2017). Malahan, menurut Thomas dan Srinivisan (2016), Gen Z memiliki keinginan tinggi untuk menjadi usahawan dan cenderung serta tahu mentransformasi hobi menjadi sebuah perniagaan. Perkembangan trend tersebut adalah disebabkan mereka dilahirkan dan dibesarkan dalam era dunia menghadapi pelbagai krisis ekonomi dan kewangan serta mereka mempunyai kelebihan daripada segi penguasaan teknologi dan maklumat di hujung jari (Thomas & Srinivisan, 2016). Oleh itu, wujud justifikasi untuk memahami impak pembelajaran sedia ada di peringkat sekolah dalam menerapkan pengetahuan dan kemahiran menjadi peniaga dan usahawan berjaya dalam kalangan Generasi Z.

Kajian Ahmad Rafli et al. (2014) telah menyentuh mengenai keberkesanan pendekatan pengajaran dan pembelajaran kurikulum analisa penyata kewangan dalam kursus pengurusan kewangan, keusahawanan dan pengurusan strategik di Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) di Malaysia. Kajian ini berkaitan dengan pendekatan pengajaran dan pembelajaran analisa penyata kewangan yang dilaksanakan oleh pensyarah dan pelajar secara tradisional yang berpandukan laporan kewangan yang dipetik daripada buku teks utama kursus. Isu ini timbul apabila keberkesanan teknik ini dianggap kurang memuaskan. Pelajar tidak didedahkan dengan penyata kewangan sebenar syarikat dan masih menggunakan pendekatan 'kira dan semak' yang tidak menarik. Sehubungan itu, ia menunjukkan bahawa penerimaan pelajar terhadap sesuatu ilmu yang disampaikan ditentukan oleh keberkesanan pengajaran ilmu tersebut. Oleh itu, kajian ini akan meneliti kesan pembelajaran tersebut ke atas pembentukan pengetahuan dan kemahiran dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Perbincangan mengenai Generasi Z atau remaja masakini akan melibatkan perbincangan mengenai corak pembelajaran tertentu bagi generasi tersebut (Thomas & Srinivisan, 2016; Cilliers, 2017).

Rentetan daripada persekitaran Generasi Z yang jauh berbeza daripada generasi terdahulu (mereka dilahir dan dibesarkan dalam era kemuncak kecanggihan teknologi maklumat dan digital), menyebabkan struktur dan cara berfikir Generasi Z berbeza daripada generasi terdahulu (Rothman, 2016). Secara keseluruhannya struktur pemikiran mereka lebih cenderung menerima pembelajaran berasaskan visual dan praktikal seperti permainan interaktif, projek kolaboratif dan unsur cabaran dalam tugas, berbanding mod kelas (kuliah) dan perbincangan (Rothman, 2016; Thomas & Srinivisan, 2016). Kelompok Generasi Z lebih menghargai sesuatu yang mereka dapat lihat dan cuba sendiri (Thomas & Srinivisan, 2016). Berikutan itu, kehadiran Generasi Z dalam arus pembelajaran masa kini perlu difahami bagi menilai sejauhmana pembelajaran pengurusan perniagaan yang cuba disampaikan dapat diterima oleh kelompok sasaran.

Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb

Proses pembelajaran merupakan proses menambahbaik sesuatu berbanding keadaan sebelumnya (Lewin, 1952). Pembelajaran berupaya menghasilkan perubahan dalam empat aspek iaitu:

- a. Pembelajaran sebagai perubahan dalam struktur kognitif (pengetahuan);
- b. Pembelajaran sebagai perubahan dalam motivasi (iaitu untuk menyukai atau tidak menyukai sesuatu perkara);
- c. Pembelajaran sebagai perubahan dalam ideologi; dan
- d. Pembelajaran sebagai alat mengawal tindak tanduk diri (seperti kemahiran berucap dan seumpamanya).

Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb (*Kolb Experiential Learning Theory*) ialah teori yang menekankan pembelajaran melalui pembabitan langsung individu dalam aktiviti pembelajaran

(1984). Setiap pengalaman yang dilalui atau dialami oleh pelajar akan membawa kepada penciptaan ilmu dan pengetahuan baharu. Menurut Kolb (1984), pembelajaran pengalaman telah mengintegrasikan dimensi pembelajaran yang holistik kerana menggabungkan elemen pengalaman, kognitif dan kelakuan serentak. Kajian Suraiya et al. (2010) umpamanya telah meneliti mengenai pembelajaran aspek pengurusan perniagaan melalui aktiviti perundingan perniagaan berasaskan pengalaman sebenar. Kajian ini mengaplikasikan Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb untuk memahami proses pembelajaran yang berlaku melalui aktiviti konsultasi pengurusan yang dilaksanakan oleh pelajar di sebuah universiti. Menurut Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb, proses pembelajaran berlaku dalam empat fasa yang terdiri daripada konseptualisasi abstrak, pemerhatian reflektif, pengalaman konkrit dan eksperimentasi aktif. Konseptualisasi abstrak dan pengalaman konkrit merujuk kepada cara individu mencerpah pengetahuan daripada persekitaran mereka. Konseptualisasi abstrak melibatkan individu memahami sesuatu perkara daripada pembelajaran teori yang disampaikan secara formal, manakala pengalaman konkrit melibatkan individu memperoleh pengetahuan melalui pembabitan langsung dalam sesuatu konteks khusus. Pemerhatian reflektif dan eksperimentasi aktif pula merupakan dimensi yang merujuk kepada bagaimana individu itu memproses maklumat yang diperolehi bagi membentuk pengetahuan mereka.

Pemerhatian reflektif merujuk kepada pemerhatian yang dibuat oleh individu ke atas perkara yang hendak dipelajari (pemerhati luar). Pada masa yang sama, eksperimentasi aktif melibatkan percubaan melakukan sesuatu dan menyelesaikan isu yang dihadapi secara langsung. Bertitik tolak daripada Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb, pendidikan keusahawanan dipercayai boleh dipelajari dengan berkesan melalui penawaran subjek (kurikulum) dan aktiviti luar kelas (ko-kurikulum) di peringkat sekolah. Ini kerana elemen kurikulum membentuk aspek kognitif manakala elemen ko-kurikulum memberi kesan kepada pembentukan kemahiran atau psikomotor melalui pendedahan pengalaman mencuba sesuatu. Menurut Rohaila et al. (2005), Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb dapat diaplikasi melalui strategi pembelajaran pengalaman dalam pendidikan Perakaunan. Fasa eksperimentasi aktif didapati mempunyai perkaitan kuat dengan kemahiran kognitif. Manakala aspek teknikal disumbangkan oleh pemerhatian reflektif dan konseptualisasi abstrak. Fasa pengalaman konkrit dan pemerhatian reflektif menyumbang kepada kemahirana analitikal. Kemahiran teknikal merujuk kepada aras kognitif peringkat rendah iaitu aras pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Manakala kemahiran analitikal merujuk kepada aras kognitif tinggi iaitu aras analisis, sintesis dan penilaian. Menurut Nor Suhara (2010) ko-kurikulum adalah kegiatan berkumpulan yang dirancang sebagai lanjutan kepada proses pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah. Ia bertujuan memberi peluang untuk menambah, mengukuh dan mengamalkan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dipelajari dalam kelas.

Menurut Mohd Hafeez (2013), Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb menyatakan pembelajaran bermula daripada pengalaman konkrit sekiranya guru memberi pendedahan langsung kepada pelajar dalam aktiviti perniagaan. Melalui konseptual abstrak, pelajar belajar untuk memandangkan apa yang dilihat atau dialami dengan input yang dipelajari secara teori dan konsep. Melalui pemerhatian reflektif seperti menyelesaikan kes atau perkongsian pengalaman usahawan, pelajar akan memperoleh input baharu. Di peringkat eksperimentasi aktif, pelajar terlibat secara langsung seperti menjalankan perniagaan, simulasi perniagaan atau permainan perniagaan dengan menerapkan segala pengetahuan yang diperolehi sebelumnya. Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb telah diaplikasi dalam kajian ini kerana ia selari dengan konteks perbincangan yang melibatkan Generasi Z. Berdasarkan perbincangan mengenai sifat Generasi Z yang merupakan remaja sekolah dalam kajian ini, kesan pembelajaran ilmu mengurus perniagaan wajar diteliti menggunakan teori pembelajaran yang bersifat penglibatan langsung sama ada secara konseptual abstrak dan/atau eksperimentasi aktif.

Metod kajian

Instrumen

Kajian ini telah menggunakan survei. Instrumen soal selidik terbahagi kepada 3 bahagian iaitu bahagian demografi, pengukuran aspek pengetahuan mengurus perniagaan (sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran matapelajaran Perdagangan dan Perakaunan) dan pengukuran kemahiran mengurus perniagaan (sebelum dan selepas mengikuti aktiviti Protune). Pengukuran pembolehubah tahap pengetahuan dan kemahiran telah dilakukan menggunakan skala interval. Responden diberikan item soalan yang sama dan perlu menjawab bagi keadaan iaitu sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran perniagaan. Item pernyataan telah dikemukakan bagi mengukur tahap pengetahuan (Jadual 2) dan kemahiran (Jadual 3) bagi keadaan sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran berkaitan mengurus perniagaan.

Jadual 2. Item untuk mengukur pengetahuan

Bil	Item
1	Pengetahuan saya mengenai perniagaan.
2	Pengetahuan saya dalam sistem catatan bergu.
3	Pengetahuan dalam menguruskan stok perniagaan.
4	Mengetahui kepentingan membuat perancangan kewangan (belanjawan).
5	Pengetahuan dalam membuat rekod simpan kira dan akaun perniagaan.
6	Pengetahuan berurusan dengan pelanggan.
7	Pengetahuan dalam berurusan dengan pekerja (sumber manusia).
8	Mengetahui kepentingan dan kegunaan setiap penyata kewangan.
9	Pengetahuan dalam mempromosikan produk atau perkhidmatan perniagaan.
10	Pengetahuan dalam mengenal pasti saluran agihan dalam perniagaan.
11	Pengetahuan dalam menguruskan dana dan penjana modal perniagaan.
12	Pengetahuan dalam berurusan dengan pembekal stok perniagaan.
13	Mengetahui bahawa ambilan akan mengurangkan belian.

Jadual 3. Item untuk mengukur kemahiran

Bil	Item
1	Berkebolehan untuk mengenal pasti langkah-langkah bagi menjalankan perniagaan.
2	Berkebolehan untuk membuat akaun belian dan akaun jualan
3	Berkebolehan mengurus stok perniagaan
4	Berkebolehan untuk membuat belanjawan
5	Berkebolehan untuk mengurus simpan kira seperti penyediaan jurnal dan akaun perniagaan.
6	Berkebolehan untuk berurusan dan melayan kerenah pelanggan.
7	Berkebolehan untuk berurusan dengan pekerja lain sebagai kerja sepasukan.
8	Berkebolehan untuk membuat penyata pendapatan.
9	Berkebolehan dalam mempromosikan barang atau perkhidmatan perniagaan.
10	Berkebolehan untuk mengenal pasti saluran agihan yang sesuai digunakan untuk perniagaan
11	Berkebolehan untuk menjana modal perniagaan melalui aktiviti jualan atau perkhidmatan
12	Berkebolehan untuk berinteraksi dan kemahiran bersosial

Responden telah menjawab pernyataan yang disenaraikan sebanyak dua kali iaitu pada bahagian sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran subjek dan/atau aktiviti keusahawanan. Pada setiap satu keadaan iaitu keadaan sebelum dan selepas, responden diberikan pilihan untuk memberi respon pada skala Likert 5 mata terdiri daripada (1) sangat tidak setuju sehingga (5) sangat setuju.

Sampel

Sampel kajian melibatkan 50 orang pelajar tingkatan lima (5) di sebuah sekolah menengah. Sekolah yang dipilih merupakan sebuah sekolah yang aktif dalam aktiviti keusahawanan di Negeri Sembilan. Sekolah tersebut pernah meraih pelbagai anugerah dan pencapaian dalam aktiviti keusahawanan di peringkat negeri dan kebangsaan antaranya seperti Johan Program Tunas Niaga peringkat Negeri Sembilan, Johan Anugerah Produk Kreatif Terbaik dan Naib Johan Anugerah Syarikat Terbaik.

Justifikasi pemilihan pelajar dalam kalangan pelajar tingkatan lima (5) ialah kerana pelajar tersebut telah mengikuti matapelajaran Perdagangan dan Perakaunan selama 1 tahun lebih (merangkumi semua silibus tingkatan 4 dan sebahagian silibus tingkatan 5). Terdapat juga dalam kalangan mereka, kelompok pelajar yang telah mengikuti program/aktiviti Projek Tunas Niaga (Protune) sepenuhnya selama 1 tahun pada tahun sebelumnya. Kutipan data telah dijalankan pada bulan April tahun 2017. Perincian 50 orang pelajar melibatkan:

- a. 12 orang yang mengambil matapelajaran dan terlibat dalam Protune;
- b. 22 orang yang mengambil matapelajaran sahaja dan tidak terlibat dalam aktiviti Protune;
- c. 16 orang yang mengikuti projek Protune sahaja tetapi tidak mengambil matapelajaran.

Bagi konteks kajian ini, elemen kurikulum diandai diterapkan melalui pengambilan subjek iaitu Perdagangan dan Perakaunan. Manakala elemen ko-kurikulum pula merujuk kepada penyertaan pelajar secara langsung dalam aktiviti Protune yang dianjurkan oleh sekolah.

Projek Tunas Niaga (Protune)

Program Tunas Niaga merupakan program yang telah diperkenalkan oleh pihak kerajaan untuk menarik minat pelajar sekolah menengah terhadap keusahawanan. Dahulunya, Program Tunas Niaga dikenali sebagai Program Usahawan Muda yang diperkenalkan di sekolah-sekolah menengah di Malaysia pada tahun 1989. Protune dijalankan berasaskan konsep syarikat. Setiap sekolah yang aktif Protune akan mempunyai sebuah syarikat yang menjalankan aktiviti perniagaan sama ada dalam bentuk jualan langsung atau perkhidmatan. Kebiasaannya aktiviti beroperasi bermula pada bulan Februari sehingga Oktober setiap tahun memandangkan ianya adalah waktu berlakunya sesi pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Pelajar yang menyertai Protune bebas untuk menjalankan aktiviti yang berasaskan perniagaan seperti menjual makanan, menjual produk kreatif dan perkhidmatan. Sebuah kiosk niaga dibina untuk memberi peluang kepada pelajar Protune untuk menjalankan aktiviti perniagaan seperti menjual makanan kepada para pelajar sekolah terutamanya pada waktu rehat dan selepas balik sekolah. Terdapat pelbagai bentuk perkhidmatan yang dilakukan oleh pelajar seperti perkhidmatan kebersihan dan menguruskan acara bergantung kepada kreativiti pelajar. Laporan akhir tentang syarikat perniagaan Protune juga perlu direkodkan bagi tujuan melihat keuntungan serta perbelanjaan tahunan yang telah dilakukan. Sebuah konvensyen di peringkat negeri dan kebangsaan juga turut diadakan untuk menghargai hasil kerja pelajar yang menyertai Protune. Dalam konvensyen tersebut, pelajar akan bertanding melalui syarikat masing-masing bagi mewakili sekolah dan ianya merangkumi aspek perniagaan yang telah dilakukan. Terdapat guru pembimbing yang berperanan memberi tunjuk ajar kepada pelajar untuk mengendalikan syarikat serta perniagaan yang dilakukan. Guru pembimbing memainkan peranan untuk meningkatkan pengetahuan serta kebolehan menguruskan perniagaan dalam kalangan pelajar terlibat.

Hasil kajian

Jadual 4 menunjukkan profil responden yang terlibat dalam kajian. Berdasarkan Jadual 4 didapati kebanyakan pelajar mempunyai pengalaman berniaga (84%). Para pelajar tersebut secara majoriti telah mempunyai pengalaman berniaga bersama rakan (24%), keluarga (7%) dan guru (11%).

Jadual 4. Profil responden kajian

	Bilangan (orang)	Peratus (%)
<i>Jantina</i>		
Lelaki	21	42
Perempuan	29	58
<i>Pendapatan ibu bapa</i>		
RM1500 dan ke bawah	20	40
RM1501 - RM3000	15	30
RM3001 dan ke atas	15	30
<i>Pengalaman berniaga</i>		
Ada	42	84
Tiada	8	16
<i>Pengalaman berniaga bersama</i>		
Rakan	24	57
Guru	7	17
Keluarga	11	26

Analisis Ujian t dilaksanakan untuk melihat perbezaan pengetahuan tentang fungsi dalam mengurus perniagaan dan kebolehan menguruskan perniagaan, sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran yang dirancang. Jadual 5 menunjukkan ujian perbezaan pengetahuan tentang fungsi dalam mengurus perniagaan sebelum dan selepas pelajar mengikuti sekurang-kurangnya satu (1) jenis mod pembelajaran (sama ada hanya mempelajari mata pelajaran Perdagangan dan Perakaunan dan/atau terlibat aktiviti Protune) bagi 50 orang pelajar. Purata bagi pengetahuan sebelum mengikuti pembelajaran adalah 31.6000 dan sisihan piawai adalah 11.69860 manakala bagi pengetahuan selepas mengikuti pembelajaran, nilai purata meningkat kepada 53.8200 dengan sisihan piawai 5.85432. Perbezaan nilai min pengetahuan sebelum dan selepas didapati signifikan dengan nilai $p=0.007$ ($p < 0.05$).

Jadual 5. Perbezaan pengetahuan tentang fungsi-fungsi dalam mengurus perniagaan, sebelum dan selepas mengikuti sekurang-kurangnya 1 bentuk komponen pembelajaran

Item	N	Purata	Sisihan Piawai	Signifikan (p)
Pengetahuan tentang perniagaan sebelum mengikuti pembelajaran.	50	31.6000	11.69860	0.007
Pengetahuan tentang perniagaan selepas mengikuti pembelajaran.	50	53.8200	5.85432	

Berdasarkan Jadual 5, terdapat perbezaan yang signifikan antara pengetahuan pelajar sebelum dan selepas mengikuti sekurang-kurangnya satu bentuk komponen pembelajaran (sama ada mengambil subjek Perakaunan dan Perdagangan sahaja atau mengikuti projek Protune atau kedua-duanya). Hal ini kerana melalui pengetahuan yang diperoleh daripada pembelajaran yang dirancang sekolah telah berkesan meningkatkan kognitif pelajar tentang teori dan prinsip untuk mengurus perniagaan. Oleh

itu, secara keseluruhannya dapat disimpulkan bahawa pembelajaran mampu untuk membina pengetahuan para pelajar terutamanya dalam perkara yang berkaitan dengan perniagaan.

Jadual 6 menunjukkan ujian perbezaan kebolehan pelajar mengurus perniagaan sebelum dan selepas pelajar menyertai sekurang-kurangnya satu (1) mod aktiviti pembelajaran (sama ada hanya mempelajari mata pelajaran Perdagangan dan Perakaunan dan/atau terlibat aktiviti Protune) untuk 50 orang pelajar. Nilai purata kebolehan/kemahiran mengurus perniagaan sebelum pelajar mengikuti mana-mana pembelajaran adalah 29.7600 dan sisihan piawai adalah 10.75243. Manakala purata kemahiran mengurus selepas pelajar mengikuti pembelajaran adalah 50.1200 dan sisihan piawai adalah 5.22021. Oleh itu, berlaku peningkatan dalam purata skor kemahiran pelajar selepas mengikuti pembelajaran khususnya melibatkan aktiviti Protune. Namun begitu, peningkatan tersebut didapati tidak signifikan perbezaannya kerana nilai $p = 0.171$ ($p > 0.05$). Oleh itu, tidak terdapat perbezaan pada kemahiran atau kebolehan pelajar dalam menguruskan perniagaan sebelum dan selepas mengikuti sekurang-kurangnya satu mod pembelajaran.

Jadual 6. Perbezaan kebolehan atau kemahiran menguruskan perniagaan sebelum dan selepas mengikuti sekurang-kurangnya satu mod pembelajaran

Item	N	Purata	Sisihan Piawai	Signifikan (p)
Kebolehan menguruskan perniagaan sebelum pembelajaran subjek dan/atau Protune	50	29.7600	10.75243	0.171
Kebolehan menguruskan perniagaan selepas pembelajaran subjek dan/atau Protune	50	50.1200	5.22021	

Berdasarkan Jadual 6, didapati pelajar masih belum berkebolehan dalam menguruskan perniagaan secara amali. Elemen psikomotor iaitu kemampuan untuk melaksanakan sesuatu secara praktikal masih belum dikuasai sepenuhnya oleh pelajar. Secara keseluruhannya, dapat disimpulkan kesan pembelajaran lebih signifikan terhadap pembinaan pengetahuan pelajar mengenai perkara teori dan teknikal mengurus perniagaan berbanding kemahiran mengurus sebenar.

Jadual 7 menunjukkan ujian perbezaan sebelum dan selepas pelajar mengikuti pembelajaran bagi kumpulan pelajar yang hanya mengambil mata pelajaran Perdagangan dan Perakaunan. Kumpulan pelajar yang terlibat ialah seramai 22 orang. Mereka dikenalpasti tidak terlibat atau tidak menyertai aktiviti Protune walaupun mereka mengambil subjek Perdagangan dan Perakaunan. Ujian t dilaksanakan bagi melihat sejauhmana pembelajaran itu memberi kesan berbeza kepada pengetahuan dan kemahiran mengurus perniagaan dalam kalangan mereka yang hanya mengambil matapelajaran Perdagangan dan Perakaunan sahaja. Nilai purata bagi sebelum mengikuti pembelajaran subjek-subjek tersebut ialah 28.6364 dengan sisihan piawai 12.51493. Manakala selepas mengikuti pembelajaran subjek tersebut purata adalah 53.0909 dan sisihan piawai adalah 6.28611. Nilai p adalah 0.0494 ($p < 0.05$) dan ini menunjukkan perbezaan pengetahuan antara sebelum dan selepas mengikuti pembelajaran subjek terlibat adalah signifikan.

Jadual 7. Perbezaan pengetahuan tentang perniagaan sebelum dan selepas mengikuti matapelajaran Perdagangan dan Perakaunan

Item	N	Purata	Sisihan Piawai	Signifikan (p)
Pengetahuan tentang perniagaan sebelum mengikuti subjek Perdagangan dan Perakaunan	22	28.6364	12.51493	0.043
Pengetahuan tentang perniagaan selepas mengikuti subjek Perdagangan dan Perakaunan	22	53.0909	6.28611	

Berdasarkan Jadual 7, didapati terdapat perbezaan pengetahuan mengenai teori dan prinsip mengurus perniagaan yang signifikan antara sebelum dan selepas mengikuti matapelajaran Perdagangan dan Perakaunan. Sehubungan itu, dapat disimpulkan bahawa kognitif pelajar meningkat setelah memperoleh pengetahuan tentang fungsi-fungsi perniagaan ketika mengikuti pembelajaran Perdagangan dan Perakaunan. Hal ini menunjukkan bahawa pembelajaran di dalam kelas mampu untuk membina pengetahuan pelajar dalam bidang Perniagaan melalui penawaran mata pelajaran Perdagangan dan Perakaunan.

Jadual 8 menunjukkan ujian perbezaan kebolehan/kemahiran menguruskan perniagaan antara sebelum dan selepas pelajar mempelajari subjek semata-mata. Sejumlah 22 orang pelajar tersebut diuji untuk menentukan apakah terdapat perbezaan pada kemahiran mengurus perniagaan antara sebelum dan selepas mengikuti subjek Perdagangan dan Prinsip Perakaunan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan antara purata sebelum (min = 25.3) dan selepas (min = 50.04) mengikuti kedua-dua subjek tersebut dengan nilai p bersamaan 0.015 ($p < 0.05$).

Jadual 8. Perbezaan kemahiran/kebolehan menguruskan perniagaan sebelum dan selepas mengikuti subjek perdagangan dan perakaunan

Item	N	Purata	Sisihan Piawai	Signifikan (p)
Kebolehan menguruskan perniagaan sebelum mengikuti subjek Perdagangan dan Perakaunan	22	25.318	9.87728	0.015
Kebolehan menguruskan perniagaan selepas mengikuti subjek Perdagangan dan Perakaunan	22	50.045	4.44519	

Berdasarkan Jadual 8 didapati bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara kemahiran dan kebolehan dalam menguruskan perniagaan dengan item sebelum dan selepas mempelajari subjek Perdagangan dan Perakaunan. Walaupun responden yang terdiri 22 orang tersebut tidak menyertai Projek Tunas Niaga di sekolah, kemahiran dan kebolehan mereka dalam melaksanakan segala aktiviti yang berkaitan dengan praktikal menguruskan perniagaan diperoleh daripada pengalaman dan kemahiran diperolehi daripada aktiviti di luar sekolah. Manakala pembelajaran teori dan prinsip mengurus yang teknikal hanya boleh berlaku melalui kehadiran guru berkelayakan di bilik darjah. Dapatan ini dapat diperkukuhkan oleh latar belakang profil responden dalam Jadual 3 yang menunjukkan kebanyakan pelajar terdedah kepada pengalaman berniaga. Sehubungan itu, dapat disimpulkan bahawa remaja Generasi Z sememangnya terdedah kepada perniagaan dan keusahawanan daripada persekitaran hidup mereka.

Bagi memastikan konsistensi dalam analisis, Ujian t dilaksana bagi kumpulan pelajar seramai 16 orang yang tidak mengambil subjek, sebaliknya mereka hanya terlibat dalam aktiviti Protune. Jadual 9 menunjukkan ujian perbezaan kebolehan menguruskan perniagaan sebelum dan selepas pelajar menyertai aktiviti ko-kurikulum bagi 16 orang pelajar yang menyertai aktiviti ko-kurikulum Program Tunas Niaga. Purata bagi item sebelum mengikuti aktiviti ko-kurikulum adalah 32.4375 dan sisihan piawainya adalah 11.08133 manakala bagi selepas mengikuti aktiviti ko-kurikulum Protune puratanya adalah 49.0000 dan sisihan piawai sebanyak 6.73300. Nilai p adalah 0.828 dan ianya tidak signifikan kerana nilai $p > 0.05$. Oleh itu, tidak terdapat perbezaan antara purata skor kemahiran mengurus sebelum dan selepas mengikuti aktiviti ko-kurikulum walaupun 16 daripada jumlah responden tersebut merupakan ahli Program Tunas Niaga (ko-kurikulum).

Jadual 9. Perbezaan kebolehan menguruskan perniagaan sebelum dan selepas menyertai aktiviti ko-kurikulum (Protune) dan pelajar tidak mengambil subjek

Item	N	Purata	Sisihan Piawai	Signifikan (p)
Kebolehan menguruskan perniagaan sebelum mengikuti aktiviti Protun	16	32.4375	11.08133	0.828
Kebolehan menguruskan perniagaan selepas mengikuti aktiviti Protun	16	49.0000	6.73300	

Berdasarkan Jadual 9, dapat disimpulkan bahawa walaupun pelajar tersebut merupakan ahli Program Tunas Niaga, tetapi perbezaan antara kebolehan mereka dalam menguruskan perniagaan sebelum dan selepas mengikuti aktiviti ko-kurikulum tidak ketara. Hal ini menunjukkan pembelajaran secara teori daripada guru adalah penting untuk memupuk pengetahuan asas dan kemahiran teknikal bagi mengurus perniagaan. Sekiranya tidak diberi pengetahuan asas teori dan teknikal, kemahiran mengurus hanya diperolehi melalui teknik cuba-jaya (*trial-error*) dan mengambil masa untuk pelajar memahami cara betul melakukan sesuatu. Tambahan pula, dalam konteks ilmu yang bersifat kemahiran teknikal yang ada peraturan atau tatacara tertentu yang perlu diikuti seperti ilmu Perakaunan, pembelajaran perlu berlaku secara langsung melibatkan kehadiran guru-pelajar dalam konteks pembelajaran dan silibus yang formal.

Perbincangan

Keseluruhan hasil kajian ini menunjukkan pembelajaran keusahawanan berlaku melalui subjek-subjek berkaitan mengurus perniagaan seperti Perdagangan dan Perakaunan. Aktiviti ko-kurikulum berfungsi sebagai pelengkap sebagai wadah membolehkan pelajar melaksanakan teori dan prinsip yang diketahui. Meskipun ramai usahawan yang tidak mengikuti pendidikan formal dalam pengurusan perniagaan yang telah berjaya, namun pembelajaran teori secara khusus masih perlu terutamanya apabila di peringkat untuk mengembangkan perniagaan ke peringkat yang lebih jauh. Ilmu asas penting untuk membolehkan individu usahawan menyusun strategi yang sistematik dalam mengurus perniagaan mereka. Sehubungan itu, adalah penting untuk memasukkan pembelajaran berkaitan perniagaan kepada pelajar sekolah Generasi Z supaya mereka dilengkapi pengetahuan asas untuk melaksanakan dan mengurus perniagaan di masa hadapan. Ini kerana seperti dibincangkan dalam sorotan karya lepas, Generasi Z secara semulajadi mempunyai semangat, minat dan tahap keupayaan keusahawanan yang tinggi. Justeru apa yang perlu adalah sistem pendidikan yang mampu menerapkan ilmu supaya mereka tidak sekadar menjadi usahawan yang menubuhkan perniagaan tetapi menjadi usahawan yang berjaya membawa perniagaan yang dibina ke tahap yang lebih maju.

Pemupukan kemahiran psikomotor boleh diterapkan melalui permainan perniagaan (*business game*) dan simulasi perniagaan yang menyamai dunia perniagaan sebenar. Pelaksanaan aktiviti keusahawanan di peringkat sekolah (seperti projek Protune) mungkin tidak dapat memberi cakupan yang holistik ke atas aspek mengurus perniagaan disebabkan kekangan sumber, masa, dan ruang. Sebagai contoh, pelajar sekolah perlu mengikuti pelbagai subjek lain. Ini menjadikan masa untuk hanya memfokus kepada aktiviti keusahawanan menjadi terhad. Selain itu, pendedahan kepada cabaran atau situasi perniagaan mungkin lebih terbatas dan tidak menyeluruh menggambarkan realiti dalam pasaran perniagaan sebenar yang lebih kompleks. Justeru sekiranya satu simulasi perniagaan atau permainan perniagaan yang baik dapat dibina ia dapat mencakupi semua aspek dalam realiti perniagaan. Simulasi atau permainan perniagaan itu dapat dibentuk bagi menggabungkan pembinaan

pengetahuan dan adaptasi elemen kognitif dan psikomotor secara serentak berbanding penyampaian kurikulum dan ko-kurikulum secara terasing.

Ini sejajar dengan apa yang disebut oleh Thomas dan Srinivasan (2016) mengenai Gen Z sebagai individu yang cekap belajar melalui permainan yang bersifat cuba-jaya. Namun aspek cuba-jaya (*trial-error*) melibatkan perniagaan sebenar mungkin terlalu 'mahal' kerana melibatkan modal dan setiap kesilapan akan membawa kepada isu akauntabiliti sebenar. Di samping itu, dalam pelaksanaan aktiviti yang selalunya dilakukan secara berkumpulan, wujud kemungkinan pelajar yang kurang menyerlah atau pendiam akan kurang mendapat peluang untuk mengurus atau mengendalikan sesuatu urusan. Hal ini akan menyebabkan pelajar tersebut tidak berpeluang membina kemahiran dalam urusan berkenaan terutama yang bersifat lebih mencabar. Melalui simulasi atau permainan perniagaan, situasi tersebut dapat diminimumkan kerana semua pelajar berpeluang sama rata untuk mengambil peranan atau terlibat melalui aturan permainan yang ditetapkan.

Mengambil kira Teori Pembelajaran Pengalaman Kolb, elemen pembelajaran ilmu perniagaan perlu melibatkan konseptualisasi abstrak dan diikuti serentak dengan ekperimentasi aktif. Ini kerana teknik mengurus perniagaan dan strategi perniagaan adalah bersifat dinamik seiring dengan perubahan persekitaran dan masa. Sesudah memahami aspek teori, sebaiknya kefahaman itu diterjemahkan dalam bentuk aplikasi yang selari. Sehubungan itu, permainan atau simulasi perniagaan yang melibatkan lebih pelbagai komponen fungsi mengurus perniagaan dibina bagi membina kemahiran yang lebih berkesan dalam kalangan pelajar sekolah. Ini kerana pelajar daripada kalangan Generasi Z mempunyai sifat yang berbeza kerana mereka sukakan cabaran dan cenderung mempelajari sesuatu secara praktikal seperti disebut dalam kajian Thomas dan Srinivisan (2016), Cilliers (2017), serta Mohr dan Mohr (2017).

Sejajar dengan apa yang disebut dalam Thomas dan Srinivisan (2016) Generasi Z adalah individu yang terlazim dengan permainan elektronik/digital atau menonton video dalam pelbagai peranti komunikasi moden seawal usia bayi lagi. Malahan, permainan elektronik telah mempengaruhi personaliti kanak-kanak dan remaja dengan ketara (Thomas & Srinivisan, 2016). Kemahiran perniagaan mungkin perlu dipelajari melalui permainan yang lebih mirip kepada dunia perniagaan sebenar dan tidak cukup melalui pendedahan aktiviti ko-kurikulum berniaga. Ini kerana menurut Thomas dan Srinivasan (2016) Gen Z mempunyai kekurangan daripada segi (1) kurangnya kesedaran mengenai situasi (*situationan awareness*) dan (2) tidak berupaya memberi atau mengikut arahan dalam situasi yang normal. Gen Z lebih dapat belajar melalui aktiviti bermain kerana bermain permainan adalah perkara yang sering mereka berlaku dalam rutin harian mereka. Justeru Gen Z adalah kelompok yang suka dan mampu belajar melalui teknik cuba-jaya. Sejajar dengan itu pembelajaran kemahiran keusahawanan dan perniagaan melalui simulasi perniagaan atau permainan yang mempunyai pelbagai elemen cabaran, tahap kompleksiti dan tugas, akan lebih berkesan bagi Generasi Z berbanding mengadakan aktiviti karnival jualan seperti yang zaman dahulu. Saranan penggunaan simulasi perniagaan yang lebih interaktif bertepatan dengan kajian pengkaji seperti Waver et al. (2010) serta Barišić dan Prović (2013) yang menyebut bahawa simulasi merupakan mod pembelajaran yang menepati skop teori pembelajaran berasaskan pengalaman. Ini adalah kerana simulasi akan menggambarkan atau 'meniru' beberapa realiti yang wujud dalam persekitaran sebenar kehidupan atau urusan.

Kesimpulan

Pembelajaran dengan kaedah tertentu dapat membentuk ilmu dikehendaki pada diri pelajar. Secara keseluruhannya, pembelajaran berkaitan perniagaan dan mengurus perniagaan yang diterapkan melalui kurikulum dan ko-kurikulum di peringkat sekolah menengah telah memberi kesan baik kepada pengetahuan pelajar sekolah. Namun begitu, dengan mengambilkira ciri unik Gen Z, elemen

kemahiran boleh cuba diterapkan melalui simulasi atau permainan perniagaan yang lebih interaktif dan menarik. Ini kerana permainan perniagaan (*business game*) yang memasukkan unsur cuba-jaya dan suasana bermain sambil belajar akan memberikan kesan pembelajaran yang lebih berkekalan selari dengan sifat pelajar Generasi Z seperti dibincangkan dalam kajian. Keperluan terhadap pembelajaran yang interaktif dan partisipatif itu akan membolehkan pelajar mengaplikasi ilmu teori dan prinsip yang telah dipelajari secara langsung ke atas satu konteks atau cabaran perniagaan yang tertentu. Sebagaimana yang ditunjukkan menerusi dapatan kajian, pendedahan ilmu teras dalam penyampaian matapelajaran Perdagangan dan Perakaunan penting dan perlu. Ini kerana ilmu teras diperlukan untuk membentuk pengetahuan dan kemahiran mengenai konsep dan teknikal dalam sesuatu bidang termasuk ilmu bidang perniagaan. Pengukuhan ilmu teras dalam bentuk pengamalan dalam aktiviti ko-kurikulum seperti Protune didapati telah melengkapkan lagi penguasaan ilmu teras pelajar. Namun begitu, pergantungan kepada aktiviti ko-kurikulum seperti Protune semata-mata bagi menguasai ilmu asas mengurus perniagaan adalah kurang berkesan. Proses pembelajaran melalui pengalaman tanpa pendedahan asas mengenai ilmu teras terlebih dahulu adalah lambat kesannya. Ini kerana ia telah melambatkan proses untuk ‘menyerap’, menghargai dan memahami ilmu baharu daripada pengalaman yang mana mereka telah atau sedang alami disebabkan tiada panduan ilmu teras untuk memandu proses kefahaman dengan lebih pantas.

Penghargaan

Kajian ini merupakan sebahagian daripada usaha yang dilaksanakan bagi memenuhi keperluan maklumat geran ‘*Pembangunan kit simulasi perniagaan untuk usahawan muda*’ (EP-2017-022), Fakulti Ekonomi dan Pengurusan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM). Kajian ini melibatkan gabungan penyelidik daripada Pusat Pengurusan Fakulti Ekonomi dan Pengurusan serta Pusat Penyelidikan Kelestarian Sosial, Persekitaran dan Pembangunan, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, UKM.

Rujukan

- Ahmad Rafli Che Omar, Abdullah Sanusi Othman, Suraiya Ishak, Jumaat Abd Moen, Mohd Rizal Palil, Mohamad Abdul Hamid, & Mohd Fauzi Mohd Jani. (2014). Mengasuh bakal usahawan Malaysia: Penentu keberkesanan pembelajaran kewangan di Institusi Pengajian Tinggi Awam. *Malaysian Journal of Society and Space*, 10 (2), 104-114.
- Barišić, A.F., & Prović, M. (2013). Business simulation as a tool for entrepreneurial learning. Education for Entrepreneurship. *Education for Entrepreneurship-E4E*. Retrieved from: <https://hrcak.srce.hr/file/198638>
- Beeka, B.M., & Rimmington, M. (2011). Entrepreneurship as a career option for African youths. *Journal of Developmental Entrepreneurship*, 1(1), 145-164.
- Bernama. (2015). Program outreach MITI bantu perkasa usahawan Bumiputera di luar bandar. Retrieved from: <http://www.bernama.com>.
- Cilliers, E.J. (2017). The challenge of teaching generation Z. People: *International Journal of Social Sciences*, 3 (1), 188-198.
- Isabelle Leong. (2017). Generasi Z pilih kerjaya berbeza. Retrieved from: <http://www.astroawani.com>.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs NJ, Prentice Hall.

- Mohd Hafeez Al-Amin. (2013). *Penerapan kemahiran keusahawanan dalam kalangan pelajar bidang kejuruteraan mekanikal di UTHM*. Laporan projek Ijazah Sarjana Pendidikan. Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Mohd Nor Hakim Yusoff, Fakhrul Anwar Zainol & Mohamed Dahlan Ibrahim. (2015). Entrepreneurship education in Malaysia's public institutions of higher learning: A review of the current practices. *International Education Studies*, 8 (1), 17-28.
- Mohr, K.A.J., & Mohr, E.S. (2017). Understanding generation Z students to promote a contemporary learning environment. *Journal on Empowering Teaching Excellence*, 1 (1), 84-94.
- Nor Suhara Fadzil. (2010). Kepentingan ko-kurikulum dalam pendidikan di sekolah menengah. Paper presented at the Proceedings of the 4th International Conference on Teacher Education, Bandung, Indonesia, 8-10 November (pp. 59-69). UPI-UPSI.
- Rohaila Yusof, Norasmah Othman & Faridah Karim. (2005). Strategi pembelajaran pengalaman berasaskan model Kolb dalam pendidikan perakaunan. *Jurnal Pendidikan*, 30, 113-128.
- Rothman, D. (2016). A tsunami of learners called Generation Z. Retrieved from: <http://www.mdle.net>.
- Schawbel, D. (2015). Why 'Gen Z' may be more entrepreneurial than 'Gen Y'. *Entrepreneur Network*. Retrieved from: <https://www.entrepreneur.com>.
- Suraiya Ishak, Ahmad Raflis Che Omar & Mohd Radzuan Rahid. (2010). Consultation-based entrepreneurial/business learning: Malaysia experience. *African Journal of Business Management*, 12 (4), 2508-2513.
- Skuncikiene, S., Balvociute, R. & Ciegis, R. (2009). Evaluation of use of business simulation games for the development of entrepreneurial competency. *Social Research*, 3 (17), 96-109.
- Thomas, Y., & Srinivasan R. (2016). Emerging shifts in learning paradigms- From Millennials to the digital natives. *International Journal of Applied Engineering Research*, 11 (5), 361-3618.
- United Nations. (2014). Entrepreneurship and productive capacity-building: Creating jobs through enterprise development. Trade and Development Board. *Investment, Enterprise and development Commission Sixth Session*. TD/B/C.II/24. Geneva, 28 April-2 May.
- Waver, M., Milosz, M., Muryjas, P., & Rzemieniak, M. (2010). Business simulation games in forming of students' entrepreneurship. *International Journal of Euro-Mediterranean Studies*, 3 (1), 49-71.
- William, M., & Hovorka, A.J. (2013). Contextualizing youth entrepreneurship: The case of Botswana's young farmers fund. *Journal of Developmental Entrepreneurship*, 18 (4), 1-19.
- Zaidatul Akmaliah Lope Pihie, Abd Rahim Bakar & Mohd Majid Konting. (2002). Pelaksanaan pendidikan keusahawanan di Malaysia: Kesan terhadap aspirasi keusahawanan pelajar. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 10 (1), 53-61.
- Zaidatul Akmaliah Lope Pihie & Asfaneh Bagheri. (2011). Malay students entrepreneurial attitude and entrepreneurial efficacy in vocational and technical secondary schools of Malaysia. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 19 (2), 433-447.