

**KEBERKESANAN KAEDAH PERMAINAN DALAM SUBJEK PRINSIP
PERAKAUNAN DI PUSAT MATRIKULASI, KOLEJ UNIVERSITI ISLAM
ANTARABANGSA SELANGOR (KUIS)**

Nur Fadhlina binti Mohamad Zabidey
nurfadhlina@kuis.edu.my

Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS)

ABSTRAK

Subjek Prinsip Perakaunan adalah salah satu subjek teras yang ditawarkan kepada pelajar program Asasi Pengurusan di KUIS. Subjek Prinsip Perakaunan ditawarkan pada semester 1 pengajian dimana pelajar program Asasi Pengurusan wajib lulus subjek tersebut bagi melayakkan mereka menyambung pengajian ke peringkat Ijazah Sarjana Muda. Perakaunan merupakan proses merekod urus niaga kewangan yang berlaku dalam organisasi perniagaan secara sistematik. Ini termasuk prestasi perniagaan, kedudukan kewangan, perancangan dan analisis kewangan dimana ianya memerlukan pemahaman teori-teori asas dan ketelitian yang tinggi. Pelajar perlu memahami dan menguasai teori-teori asas perakaunan seperti klasifikasi perakaunan, persamaan perakaunan dan catatan bergu (debit dan kredit) untuk mereka melengkapkan proses perakaunan tersebut. Ketidakkampuan pelajar dalam menguasai teori-teori asas perakaunan akan menyebabkan akaun, imbalan duga dan penyata kewangan tidak seimbang. Kaedah pembelajaran tradisional didapati kurang membantu pelajar dalam meningkatkan tahap pemahaman dalam menguasai teori-teori asas perakaunan. Hal ini kerana berlakunya perkembangan teknologi terhadap kaedah pengajaran dan pembelajaran (P&P) bagi generasi kini. Justeru, pengkaji ingin melihat keberkesanan satu kaedah permainan yang dikenali sebagai *Accounting on the Block* (AOTB) terhadap tahap pemahaman dan penguasaan pelajar Asasi Pengurusan bagi teori-teori asas perakaunan. Kajian ini dijalankan secara eksperimental melibatkan kesemua 41 orang pelajar Asasi Pengurusan semester 1 sebagai responden. Ujian sebelum dan selepas permainan akan dilakukan bagi menilai kesan permainan AOTB ke atas pencapaian skor pelajar.

Kata kunci: *kaedah permainan dalam pembelajaran, tahap penguasaan pelajar dalam subjek Perakaunan, perkembangan kaedah pembelajaran, Prinsip Perakaunan dan AOBT.*

Pengenalan

Subjek Prinsip Perakaunan merupakan salah satu subjek teras yang ditawarkan kepada pelajar Asasi Pengurusan Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS). Pelajar menganggap bahawa Prinsip Perakaunan merupakan subjek yang sukar di samping rata-rata pelajar Asasi Pengurusan tidak mempunyai latar belakang perakaunan semasa di peringkat sekolah menengah. Kurangnya minat terhadap subjek ini menambahkan lagi kerisauan dan kebimbangan pelajar terhadap tahap penguasaan subjek perakaunan. Subjek perakaunan antara subjek yang agak mencabar memandangkan pelajar perlu memahami dan menguasai teori-teori asas perakaunan seperti klasifikasi perakaunan, persamaan perakaunan dan catatan bergu (debit dan kredit). Kegagalan memahami konsep catatan debit dan kredit boleh menyebabkan pelajar lebih cenderung untuk menghafal dan sukar memahami topik-topik yang berikutnya.

Kaedah pengajaran secara konvensional seperti penggunaan papan putih, *marker* dan buku rujukan masih dipraktikkan oleh tenaga pengajar di Pusat Matrikulasi KUIS. Hasil pemerhatian, proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) bagi subjek Prinsip Perakaunan kurang berkesan kerana masih mengekalkan kaedah konvensional. Oleh itu penyelidik menggunakan kaedah permainan yang dikenali sebagai *Accounting on the Block* (AOTB) sebagai tambahan kepada kaedah konvensional. Kebanyakan kajian lalu mengkaji penggunaan kaedah permainan dalam subjek-subjek lain seperti subjek Matematik, Bahasa Arab, Bahasa Melayu dan Pendidikan Islam. Hasil kajian-kajian tersebut membuktikan bahawa kaedah permainan dapat membantu tahap pemahaman dan penguasaan pelajar terhadap subjek-subjek tersebut. Selain itu, kaedah permainan juga mampu menarik minat dan semangat pelajar supaya pelajar tidak bosan sepanjang proses pembelajaran dijalankan.

Kajian Lepas

2.1 Subjek Prinsip Perakaunan

Dalam disiplin perakaunan, kandungan pembelajaran kebiasaannya dan masih disampaikan melalui "*chalk and talk*" di dalam kelas (Becker & Watts, 2011). Kaedah konvensional ini tidak membangunkan keperluan interpersonal, analitik dan kemahiran kreatif seiring dengan pengetahuan baharu ekonomi dan perakaunan (Davis, 2011). Menurut (Davis, 2011) lagi, bagi melahirkan profesional dan pengurus bagi masa depan, kita memerlukan perubahan suasana pembelajaran. Strategi pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dalam kurikulum perlu diberi penekanan sejajar dengan usaha Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang melaksanakan Transformasi Pendidikan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Kebanyakan pelajar belajar dengan berkesan melalui pengalaman peribadi, aktiviti *hands-on* dan peluang untuk penemuan sendiri (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2013).

Kebanyakan pelajar yang mengambil subjek Prinsip Perakaunan berpendapat bahawa ia adalah subjek pengiraan walhal, subjek ini memerlukan pelajar untuk memahami konsep, membuat analisa dan membuat penilaian. Hasil kajian Tono Hassan, 2017 tahap kefahaman mengenai subjek yang diajar serta kaedah dan pengajaran oleh tenaga pengajar didapati memainkan peranan dalam mempengaruhi keputusan peperiksaan pelajar. Menurutny lagi, masalah utama adalah kerana kemahiran menginterpretasi data dan visualisasi pelajar yang rendah dan kesannya, pelajar sekadar mengingati fakta dan konsep tanpa benar-benar memahaminya serta gagal mengaplikasi pada situasi yang tertentu.

Tenaga pengajar bertanggungjawab dalam menentukan keberkesanan proses pembelajaran kerana tenaga pengajar ialah individu yang mempunyai pertalian langsung dengan pelajar di dalam kelas (Unal 2017; Ahmad 2015; Shabiralyani et al, 2015). Justeru, tenaga pengajar haruslah memilih kaedah pengajaran yang berkesan dalam usaha menyampaikan pendidikan yang bermakna kepada pelajar (Berenyi & Deutsch 2018). Tenaga pengajar yang fokus kepada pencapaian objektif dan standard pembelajaran pelajar dengan memastikan pengetahuannya dapat diserapkan ke dalam minda pelajar juga akan menjadikan pengajarannya lebih berkesan (Ahmad et al. 2019; Nagar & Azuly 2016). Perkara ini membuktikan bahawa penguasaan isi kandungan pelajaran sahaja tidak mencukupi untuk seseorang tenaga pengajar menjadikan pengajarannya berkesan malahan kemahiran, tingkah laku dan aspek motivasi juga merupakan antara faktor-faktor yang memberi kesan kepada kualiti pengajaran guru (Guerriero 2013).

Menurut (Rudzi,2021) tenaga pengajar memainkan peranan yang penting di dalam kelas dalam memupuk minat dan kecenderungan pelajar terhadap subjek Prinsip Perakaunan. Tenaga pengajar perlu bijak mengintegrasikan kaedah pembelajaran koperatif, bilik kelas demokratik dan teknik motivasi yang bersesuaian (Rohani, Hazri & Muhammad Zohair, 2017).

2.2 Teknik Permainan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)

Pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) dan gamifikasi seiring digunakan dalam proses pembelajaran pada abad ke-21 (Wahid, 2020). Menurut kajian Wahid (2020) pelajar lebih bersikap positif dan kaedah pembelajaran berasaskan permainan lebih berkesan terhadap pelajar. Kajian Wahid, (2020) juga mengakui bahawa pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran boleh mendatangkan banyak faedah kepada pelajar. Gamifikasi juga boleh digunakan sebagai pilihan atau pelengkap kepada kaedah pengajaran sedia ada untuk mencapai matlamat pengajaran atau pendidikan (Cankaya & Karamate, 2009).

Hasil kajian Ompok, (2021) kaedah permainan menyumbang secara signifikan terhadap pencapaian pelajar dalam subjek Matematik. Dapatan kajian Ibrahim & Mat Teh, (2015) menunjukkan bahawa pelajar yang mengikuti pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan aktiviti permainan, lebih bermotivasi terhadap mata pelajaran yang diajar. Sekaligus membuktikan bahawa permainan dalam pengajaran dan pembelajaran menghiburkan dan menyediakan elemen yang mampu meningkatkan motivasi pelajar terhadap proses pembelajaran. Hasil kajian Ibrahim & Mat Teh, (2015) juga jelas menunjukkan bahawa permainan mampu mengurangkan kerisauan, malah menggalakkan pelajar yang pemalu untuk berkomunikasi, meningkatkan kemahiran sosial, dan meningkatkan kemahiran interpersonal pelajar.

Hussain (2014) menyatakan pendekatan gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dapat merangsang dan memberikan motivasi, merangsang minat, mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain atau pelajar. McGrath & Bayerlein (2013) dalam kajiannya menyatakan gamifikasi menggalakkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah serta dapat membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan. Menurut Smith-Robbins (2011), pendekatan gamifikasi mendorong pelajar untuk sentiasa mencari ilmu bagi memenuhi rasa ingin tahu mereka dan kepuasan diri. Selain itu, bermain memberikan mereka peluang untuk melakukan kesilapan berkali-kali, dengan kata lain mereka akan belajar melalui pengalaman dari kesilapan yang dilakukan tanpa perlu merasakan tekanan. Selain itu, kaedah permainan juga mempercepatkan proses pembelajaran dan mewujudkan suasana interaksi yang positif dalam kalangan pemain. Hasil kajian Oyen dan Bebko (1996) pula mendapati permainan mempunyai kesan positif ke atas kebolehan menyelesaikan masalah dan penglibatan dalam menyiapkan tugas yang diberikan. Menurut De-Marcos (2016) kaedah ini turut membuktikan bahawa kaedah permainan mampu memberikan kesan yang positif ke atas prestasi akademik pelajar.

Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti keberkesanan kaedah permainan dalam subjek Prinsip Perakaunan di Pusat Matrikulasi, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS) dalam meningkatkan tahap penguasaan dan pemahaman dalam teori-teori asas Prinsip Perakaunan.

Metodologi

Pengkaji telah memilih kaedah permainan yang dikenali sebagai *Accounting on the Block* (AOTB) sebagai pelengkap kepada kaedah konvensional. Kaedah permainan ini dicipta oleh pensyarah-pensyarah dari Fakulti Perakaunan, Universiti Teknologi MARA Cawangan Pahang, Kampus Jengka, Malaysia. Permainan ini menekankan penggunaan warna bagi konsep asas perakaunan, berciri interaktif dan permainan secara berkumpulan. Objektif permainan ini diperkenalkan adalah untuk meningkatkan tahap penguasaan konsep catatan bergu di samping meningkatkan motivasi pelajar dalam mempelajari perakaunan.

Kajian ini dijalankan secara eksperimental melibatkan kesemua 41 orang pelajar Asasi Pengurusan semester 1 sebagai responden. Kaedah kajian diadaptasi daripada metodologi dalam kajian Junaidah Jamaluddin (2016) yang bertajuk “Keberkesanan Kaedah Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan di Sekolah Menengah” dan telah diubahsuai mengikut kesesuaian takwim dan bilangan tenaga pengajar sedia ada.

Pengkaji telah mengajar topik-topik asas Prinsip Perakaunan seperti klasifikasi perakaunan, persamaan perakaunan dan catatan bergu (debit dan kredit) pada minggu pertama sehingga minggu ke-4 menggunakan kaedah konvensional. Pada minggu ke-5 responden perlu menjawab beberapa soalan berkaitan dengan topik-topik asas tersebut. Pada minggu ke-6 pengkaji memberikan penerangan kepada responden tentang konsep permainan AOTB dengan memberikan penekanan kepada konsep debit dan kredit yang diwakili oleh kod warna yang berbeza. Seterusnya, responden dipecahkan kepada lapan kumpulan di mana setiap kumpulan terdiri daripada lima hingga enam orang ahli. Permainan dijalankan mengikut giliran kumpulan dan pengkaji akan memantau sepanjang permainan. Aktiviti permainan dimulakan dengan permainan kad AOTB dengan satu pusingan sahaja bagi setiap kumpulan kerana faktor kekangan masa. Responden yang paling banyak mengumpulkan kad di akhir permainan dianggap sebagai pemenang. Pada minggu ke-7, soalan yang sama diberikan kepada responden untuk dijawab. Skor pelajar bagi ujian sebelum dan selepas permainan AOTB akan dinilai dan dianalisa bagi melihat keberkesanan kaedah permainan AOTB terhadap tahap pemahaman dan penguasaan pelajar.

Kesimpulan

Berdasarkan pemerhatian sepanjang eksperimen dijalankan, kaedah permainan AOTB ini memberi peluang kepada pelajar untuk belajar di dalam suasana yang ceria dan menyeronokkan dan dalam masa yang sama responden didapati lebih fokus dan memberikan sepenuh penyertaan sepanjang aktiviti yang dijalankan. Selain itu, didapati kaedah permainan AOTB ini didapati dapat mengekalkan minat pelajar berbanding dengan kaedah konvensional. Diharapkan hasil kajian ini dapat membantu dalam mengenalpasti kaedah terbaik bagi meningkatkan tahap pemahaman, penguasaan dan pencapaian pelajar Asasi Pengurusan terhadap subjek Prinsip Perakaunan. Diharapkan juga ianya dapat meningkatkan motivasi dan dalam masa yang sama mengubah persepsi pelajar terhadap subjek Prinsip Perakaunan.

Rujukan

Ahmad, N. L. 2015. Integrating Ethics Into Accounting Curriculum: Overview From Malaysian Accounting Educators, *Geografia Malaysian Journal Of Society And Space* 11(6): 87-97.

- Ahmad, N. L., Looi, S. S., Abdul Wahid, H. & Yusof, R. 2019. The Significance of 21st Century Teaching and Learning Practices toward Student's Development. *International Journal of Education, Psychology and Counseling* 4(28): 28-51
- Becker, William & Watts, Michael. (2011). How Departments of Economics Evaluate Teaching. *American Economic Review*. 89. 344-349. 10.1080/00220485.2012.686826.
- Berenyi, L. & Deutsch. N. 2018. Effective Teaching Methods In Business Higher Education: A Student's Perspective. *International Journal of Education and Information Technologies* 12: 37-45.
- Cankaya, S. & Karamate, A. (2009). The Effects of Educational Computer Games on Students Attitudes towards Mathematics Course and Educational Computer Games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 11(1), 145-149
- Davis, J.S. (2011), Games' and Students: Creating Innovative Professionals, *American Journal of Business Education*, Vol. 4 No. 1, Pp.1-11.
- De-Marcos, L. Garcia-Lopez, E. & Garcia-Cabot, A. (2016). "On The Effectiveness Of Game Like And Social Approaches In Learning: Comparing Educational Gaming, Gamification & Social Networking", Elsevier: *Computers & Education*.
- Guerrero, S. 2013. Teacher's Pedagogical Knowledge and the Teaching Profession. *Oecd. Centre for Educational Research and Innovation*
- Hussain, S. Y. S, Tan, W. H. & Idris, M. Z. (2014). Digital Game-Based Learning for Remedial Mathematics Students: A New Teaching and Learning Approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325-338.
- Ibrahim, F., & Mat Teh, K. S. (2015). Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab. *Jurnal Tamu*, 1(2), 41-50.
- Jamaluddin, J., Din, N. M., Ahmad, M. A. N., Jabar, F. A., Fadzillah, N. S. M., & Husin, Z. (2016). Keberkesanan Kaedah Permainan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan Di Sekolah Menengah. *Konferensi Akademik. KONAKA 2016*.
- Mcgranth, N & Bayerlein, L. (2013). Engaging Online Students through the Gamification of Learning Materials: The Present and the Future. *Sydney: H, Charter, M. Gosper, J. Hedberg*, 573-577.
- Nagar, N. M. & Azuly, D. 2016. The Contribution of School Climate and Teaching Quality to the Improvement of Learning Achievements, According To an External Evaluation System. *Creative Education* 7(13): 186-213
- Ompok, C. C. (2021). Penggunaan Kaedah Permainan, Buku Nombor Dan Lembaran Kerja Dalam Pembelajaran Matematik Awal Kanak-Kanak. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (Mjssh)*, 6(10), 235- 251.
- Oyen, A. & Bebeko, J. (1996). The Effects of Computer Games and Lesson Context and Children's Mnemonics Strategies. *Journal of Experimental Child Psychology*, 62, 173-189.
- Rohani, A., Hazri, J., & Mohammad Zohair, A. (2017). Model Bersepadu Penerapan Kemahiran Abad Ke-21 Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 42(1), 1– 11.
- Rudzi, R. M. Pengaruh Peranan Pensyarah Terhadap Minat Dan Kecenderungan Pelajar Dalam Subjek Perakaunan.
- Shabiralyani, G., Hasan, K. S., Hamad, N. & Iqbal, N. 2015. Impact Of Visual Aids In Enhancing The Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice* 6(19): 226-233.

- Smith-Robbins, S. (2011). How to Improve the Gamification of Education. *Educause Review*, 46(1), 58-59.
- Tono Hassan, D. F. A., & Ali, M. B. Kajian Awal Mengenalpasti Masalah Yang Dihadapi Oleh Pelajar Dalam Kursus Perakaunan. *Kolokium Pendidikan Nusantara*, 127.
- Unal, M. 2017. Preferences of Teaching Methods and Techniques in Mathematics with Reasons. *Universal Journal of Educational Research* 5(2): 194-202. Doi: 10.13189/UJER.2017.050204
- Wahid, R. (2020). Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Pelajar Institusi Pengajian Tinggi. *Journal of Education and Social Sciences*, 16(1), 9-13.