



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA



UiTM NEWS HUB

Hab Berita Rasmi UiTM

[Home](#) / [2023](#) / [October](#) / Modul STIE 03/2023 AOTB



SDG

03/10/2023 / [Mohamad Azmi Nias Ahmad & Norlaila Md Din](#)



Fakulti Perakaunan UiTM Cawangan Pahang (UiTMCPH) dan Yayasan Inovasi Malaysia (YIM) telah menganjurkan aktiviti Sains, Teknologi, Inovasi dan Ekonomi (STIE) melalui Modul STIE 03/2023 Accounting on The Block (AOTB) yang telah disertai oleh 5 orang peserta secara bersemuka dan 19 orang peserta online bertempat di Ruang Daya Cipta, Sabak Bernam, Selangor.

Program yang menggunakan kaedah pembelajaran perakaunan berasaskan permainan dengan menggunakan AOTB 'Colorful Accounting', AOTB 'Card game', AOTB 'Helirides', AOTB 'Eagleeyes' dan AOTB 'Board Games' telah dikendalikan oleh Pn Norlaila Mohd Din Pensyarah Kanan Fakulti Perakaunan UiTMCPH. Beliau dibantu oleh Prof. Madya Dr Mohamad Azmi Nias Ahmad, Cik Iliya Dayini Bt Imran, Haji Azizi b. Hasim@hamizi, dan Pn Salehah Zafirah binti Zulkepli.

Menurut Pegawai YIM Cik Aina Natasha Kamrol Hisham dan Cik Tengku Nurul Anis Afifah Tengku Ameer Amran, peserta-peserta adalah disertai oleh pelajar-pelajar dari Kolej Pra Universiti KPM Tungku Abdul Rahman Putra, SMK Seri Bedena, SAMT Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah, SMK Bagan Terap, RDC Manong, Perak, RDC Sandakan, Sabah, RDC Kota Tinggi, Johor, RDC Keningau, Sabah dan PKD Layang2.

Objektif program ini diadakan adalah untuk memantapkan kemahiran asas perakaunan menggunakan pendekatan pembelajaran perakaunan berasaskan permainan bagi meningkatkan keyakinan dalam mata pelajaran perakaunan dalam kalangan pelajar sekolah menengah yang terlibat. Menurut Ahmad Suffian bin Abdul Talib, Pelajar Tingkat 6, Kolej Pra Universiti KPM Tungku Abdul Rahman Putra, beliau amat teruja bermain permainan perakaunan ini kerana ianya menarik, mudah difahami terutama kepada pelajar yang tidak mempunyai latar belakang perakaunan. Rata-rata hasil tinjauan selepas sesi mendapati kebanyakan pelajar memberikan maklumbalas yang sangat positif dan ada peningkatan pengetahuan tentang tajuk tersebut berbanding semasa pembelajaran konvensional di dalam bilik kuliah.

Produk AOTB ini terbukti dapat membantu peserta untuk lebih mudah memahami format penyediaan penyata kewangan iaitu Penyata Untung atau Rugi dan Penyata Kedudukan Kewangan. Kaedah pembelajaran interaktif ini menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran termasuk pengkodan warna berbeza telah dapat membantu pelajar membezakan item dalam imbalan duga dan pelarasan.

Aktiviti ini secara tidak langsung, ini telah membantu Fakulti Perakaunan UiTMCPH dalam menyahut saranan negara untuk mencapai Sustainable Development Goals (SDG) yang keempat iaitu SDG4: Pendidikan Berkualiti. Sebagai makluman, SDG juga dikenali sebagai Matlamat Pembangunan Lestari. SDG menggariskan 17 matlamat yang ingin dicapai menjelang tahun 2030. SDG ini menangani cabaran global yang kita hadapi, termasuk yang berkaitan dengan kemiskinan, ketidaksamaan, perubahan iklim, kemerosotan alam sekitar, keamanan dan keadilan. Malaysia merupakan salah sebuah negara yang komited dengan matlamat ini dan telah mengambil langkah-langkah untuk menerapkan strategi-strategi SDG. Selain daripada itu, program ini juga telah memenuhi PI075 'Number of University Social Responsibility programmes (USR)'.

Share

Share

Post

Tags: [Pusat Pengajian Perakaunan UiTM Cawangan Pahang](#)