

# **BULETIN FPN S3**

**FAKULTI PERAKAUNAN**

UITM CAWANGAN NEGERI SEMBILAN  
KAMPUS SEREMBAN



اَوْنُوْرَسِيْتِي تِيْكْنُوْلُوْجِي مَارَا  
UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA



**f** FACEBOOK


fpnuitmn9s3

**globe** WEB PAGE

FPN KAMPUS SEREMBAN

**Hubungi kami di:**

 <https://www.facebook.com/fpnuitm9s3>

 <https://nsembilan.uitm.edu.my/seremban/index.php/component/sppagebuilder/?view=page&id=13>

**Diterbitkan oleh:**

Universiti Teknologi MARA  
(UiTM)  
Cawangan Negeri Sembilan  
Kampus Seremban  
Persiaran Seremban Tiga/1  
Seremban 3  
70300 Seremban  
Negeri Sembilan, MALAYSIA  
Tel : 606-6342000  
Faks : 606-6335812

Perpustakaan Negara Malaysia

**Penafian:**

Sebarang maklumat yang terkandung dalam majalah ini merupakan pengetahuan dan pendapat peribadi penulis artikel. Pembaca dinasihatkan untuk mendapatkan pandangan profesional sebelum mengikuti mana-mana maklumat dalam majalah ini. Pihak universiti, penerbit dan sidang redaksi tidak akan bertanggungjawab dan menanggung sebarang risiko atas kerugian secara langsung atau tidak langsung atas maklumat yang dipaparkan.

**Penaung:**

Prof. Dr Yamin Yasin

**Penasihat:**

Dr Suhaimi Abdul Samad

**Pengerusi:**

Dr Salwa Muda

**Penyunting:**

Dr Dalila Daud

PM Dr Eley Suzana Kasim

Dr Norlaila Md Zin

Dr Raziah Bi Mohamed Sadique

Dr Salwa Muda

Rafizan Abdul Razak

**Penyusun Bahan:**

Ja'izah Abdul Jabar

Musliha Musman

Wan Mardiyatul Miza Wan Tahir

**Susun Atur dan Pelaporan Berita Dalaman:**

Siti Mariam Abdul Halim

PM Noryati Md Noor

Ida Haryanti Mohd Noor

Siti Hawa Shuid

**eISSN:**

Akma Hidayu Dol @ Abdul Wahid

Amariah Hanum Hussin

**Pereka Grafik:**

Norhidayah Ismail

Saflina Azis

Hak Cipta Terpelihara

© FPN 2022

# Isi Kandungan:

Perkara	Muka Surat
Dari Meja Pengarang.....	3
Personality Types of Accountants.....	4
Benefit to be a member of Professional Accounting Organization for Academicians.....	6
Program Individual Tax Education: Encourage & Engage.....	8
Innovation in Teaching: The Use of Blended Learning Approach.....	10
Game Design Elements to Motivate Students.....	12
Recognising The “Red Flags” Of Get-Rich-Quick Schemes.....	14
Intellectual Capital: An Overview.....	17
Kembali Semula ke Kampus Selepas Pandemik Covid 19.....	19
Secebis Ujian Kehidupan Demi Sebuah Kesedaran.....	21
Pencapaian Fakulti.....	23

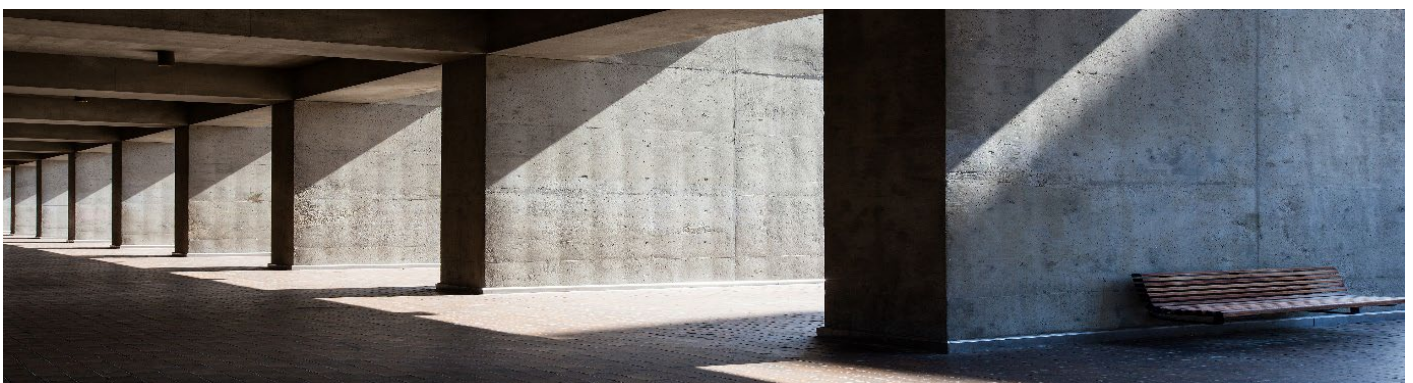
# *Dari Meja Pengarang*



The 4th bulletin, the 2nd issue for 2022 of our bulletins, is finally ready. The world is opening, welcoming travellers from everywhere. It is like the world is coming to life again, and so are the campuses. Life started to get busier, but it is a relief that many are still taking precautions to avoid spreading C-19. In all the excitement, we must remember that C-19 is still lurking around so as online scammers. The digital world has opened more opportunities for scammers to carry out their dirty acts to

con victims. Please stay safe and play our roles in curbing the spread of both the virus and scams. Enjoy the reading!

Dr Raziah Bi Mohamed Sadique  
Ketua Pengarang  
Fakulti Perakaunan UiTM CNS Kampus Seremban



# Kembali Semula ke Kampus Selepas Pandemik Covid 19

oleh Rafizan Abdul Razak

Selepas hampir dua tahun lebih atau lima semester sesi pembelajaran dan pengajaran di Universiti Teknologi MARA Kampus Seremban dijalankan secara atas talian akibat Pandemik Covid 19 maka kini tibalah masa untuk semua pelajar kembali semula ke kampus untuk mengikuti semula pengajian mereka secara bersemuka sepenuhnya. Sepanjang tempoh itu, secara umumnya kebanyakan pelajar dan warga pengajar telah berjaya menyesuaikan diri dengan suasana pembelajaran dan pengajaran atas talian walaupun pada awalnya terdapat banyak cabaran yang perlu dihadapi seperti menyediakan bahan pengajaran, perubahan kaedah penyampaian, tempoh semester yang panjang, perubahan kaedah penilaian, capaian internet dan lain-lain.

Kaedah pembelajaran atas talian telah memberi peluang kepada semua pelajar untuk lebih berdikari dan bertanggungjawab dalam pengajian masing-masing kerana mereka perlu belajar di kediaman masing-masing dan tiada rakan-rakan duduk sekelas bersama-sama. Belajar atas talian tidak dinafikan memberi kelebihan dari segi masa yang lebih fleksibel, membantu menjimatkan kos operasi universiti dan peluang untuk pelajar mendapat maklumat tanpa sempadan di serata dunia.



Namun, berdasarkan pengalaman dan pemerhatian penulis untuk memastikan keseimbangan dalam proses pembelajaran, pengajaran dan pengetahuan pelajar yang lebih mendalam, kaedah pembelajaran secara bersemuka dan atas talian perlulah berjalan seiring. Ini sangat penting untuk memastikan pelajar benar-benar bersedia untuk memasuki alam pekerjaan yang lebih mencabar kini.

Apabila pelajar hanya belajar secara atas talian, mereka tidak merasai pengalaman unik yang boleh didapati ketika berada di dalam kampus sebenar. Kehidupan pelajar di kampus boleh membantu mencorakkan pemikiran, peradaban, sikap, integriti dan kemahiran insaniah seperti komunikasi lisan yang efektif apabila bersemuka diantara satu sama lain berbanding dengan hanya berkomunikasi melalui gajet.

Pelbagai aktiviti pelajar yang sebelum ini dilaksanakan di dalam kampus telah kembali meriah dengan program pelajar seperti pameran projek pelajar, sukan antara kolej atau fakulti, karnival atau pengucapan awam di Pusat Kegiatan Pelajar (PKP). Aktiviti-aktiviti pelajar ini dapat memberi peluang kepada pelajar untuk mengasah bakat dan menguasai pelbagai kemahiran seperti pengurusan majlis, kepimpinan dan khidmat masyarakat di dalam atau di luar kampus sekali gus membantu membina

keyakinan diri pelajar apabila keluar dari universiti kelak. Cabaran yang dihadapi oleh pelajar yang kurang berkemampuan untuk mendapat capaian internet yang laju atau kekurangan data sepanjang semester untuk pembelajaran dan pengajaran juga dapat diatasi apabila sesi kuliah bersemuka dijalankan di kampus.

Apa pula pandangan warga pengajar?

Sebagai tenaga pengajar dan pendidik, penulis percaya warga pengajar sentiasa berada dalam keadaan siap sedia dan cakna dengan perubahan semasa. Proses penyampaian pengajaran dan pembelajaran pelajar sudah pasti boleh dikendalikan dengan lebih baik apabila telah menggunakan platform atas talian selama dua tahun lebih dan menggunakan pelbagai aplikasi teknologi seperti *MSTeam*, *google meet*, *Webex* dan lain-lain. Tenaga pengajar dan pendidik masih boleh menggunakan aplikasi tertentu untuk sesuatu tugas projek atau syarahan dan pada masa yang dapat berinteraksi dan bertemu dengan pelajar untuk memberi lebih pemahaman kepada mereka dengan lebih efektif. Penggunaan inovasi permainan dalam pembelajaran seperti *OV Game*, *Smart Costing Game*, *kahoot*, *live worksheet* dan lain-lain boleh diteruskan untuk menjadikan pengajaran secara bersemuka lebih menarik dan tidak membosankan pelajar.

Proses penilaian kerja kursus seperti ujian atau peperiksaan akhir kepada pelajar juga boleh dilakukan dengan lebih objektif dan mudah dikawal selia berbanding dengan mengadakan penilaian atas talian semata-mata yang terdedah kepada risiko meniru dikalangan pelajar. Kehadiran teknologi yang canggih juga masih tidak boleh menggantikan peranan tenaga pengajar dan pendidik dalam menerapkan nilai-nilai akhlak dan adab dalam menuntut dan menguasai ilmu kepada para pelajar.

Akhir kalam selamat kembali ke kampus untuk semua pelajar.





*'Tell me and I forget. Teach  
me and I remember. Involve me  
and I learn'*

**-Benjamin Franklin-**

eISSN 2805-4539



9 772 805 453 008