



**SOARING  
UPWARDS**  
MALAYSIAN HIGHER EDUCATION



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

# KONAKA

## KONFERENSI AKADEMIK

# 2016

Pengkongsian Ilmu Dari Perspektif Islam

30 November 2016 | Rabu  
UiTM Cawangan Pahang  
Kampus Jengka



## Keberkesanan Kaedah Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan di Sekolah Menengah

Junaidah Jamaluddin<sup>1\*</sup>, Norlaila Mohd Din<sup>2</sup>, Mohamad Azmi Nias Ahmad<sup>3</sup>,  
Faizan Abdul Jabar<sup>4</sup>, Nur Syazwani Mohamad Fadzillah<sup>5</sup>, Zuhariah Husin<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,5,6</sup> Fakulti Perakaunan, Universiti Teknologi MARA Cawangan Pahang,  
Kampus Jengka, 26400 Bandar Tun Razak Jengka, Pahang, Malaysia  
junaidah\_jamal@pahang.uitm.edu.my, norliey@pahang.uitm.edu.my, mohdazminias@pahang.uitm.edu.my,  
nsyazwani@pahang.uitm.edu.my, zuhariah@pahang.uitm.edu.my

<sup>4</sup> Fakulti Pengurusan Perniagaan, Universiti Teknologi MARA Cawangan Pahang,  
Kampus Jengka, 26400 Bandar Tun Razak Jengka, Pahang, Malaysia  
faizan@pahang.uitm.edu.my

Penulis Rujukan

**Abstrak:** Banyak kajian lalu telah membincangkan tentang penggunaan permainan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (P&P) sama ada dalam bentuk digital atau fizikal seperti permainan papan, kad dan sebagainya. Secara umumnya, kajian-kajian tersebut telah membuktikan bahawa kaedah permainan memberikan kesan yang positif terhadap proses P&P. Namun begitu, hanya terdapat sedikit sahaja kajian yang mengkaji kesan kaedah permainan ke atas proses P&P subjek perakaunan, khususnya di peringkat sekolah menengah. Prinsip Perakaunan merupakan salah satu daripada subjek elektif yang ditawarkan kepada pelajar Tingkatan 4 dan 5 dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). Tinjauan secara rambang di sekolah-sekolah menengah Daerah Maran telah menunjukkan bahawa bilangan pelajar yang mengambil subjek Prinsip Perakaunan adalah semakin berkurangan. Ini mungkin disebabkan bidang perakaunan itu sendiri melibatkan proses-proses yang rumit dan memerlukan ketelitian yang tinggi. Kaedah P&P secara konvensional juga mungkin menjadi penyebab utama kurangnya minat pelajar untuk mempelajari subjek Prinsip Perakaunan. Justeru itu, pengkaji telah memperkenalkan satu kaedah permainan yang dikenali sebagai *Accounting on the Block* (AOTB) sebagai alternatif kepada kaedah konvensional yang sering digunakan dalam proses P&P subjek Prinsip Perakaunan. Kajian ini bertujuan untuk melihat kesan permainan AOTB ke atas pencapaian pelajar dalam subjek tersebut. Untuk itu, satu eksperimen telah dijalankan ke atas 29 orang pelajar Tingkatan 4 dan 5 di sebuah sekolah menengah kluster kecemerlangan di Daerah Maran yang telah diperkenalkan dengan permainan perakaunan selama 3 jam. Ujian sebelum dan selepas permainan telah dilakukan bagi menilai kesan permainan perakaunan ke atas pencapaian skor pelajar. Hasil kajian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian ujian pelajar selepas aktiviti permainan berbanding sebelumnya.

**Kata Kunci:** Kaedah Permainan, Pengajaran dan Pembelajaran, Prinsip Perakaunan, Sekolah Menengah

### 1. Pengenalan

Tinjauan rambang yang dibuat di beberapa sekolah menengah di Pahang mendapati subjek Prinsip Perakaunan menerima sambutan yang kurang memuaskan. Para pelajar menganggap bahawa Prinsip Perakaunan merupakan suatu subjek yang sukar di samping kurangnya minat terhadap subjek ini. Prinsip Perakaunan merupakan salah satu daripada subjek elektif yang ditawarkan kepada pelajar Tingkatan 4 dan 5 dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). Daripada tinjauan yang dibuat di kalangan para guru dan pelajar, didapati pihak sekolah lebih memberikan penekanan kepada subjek lain seperti Matematik, Bahasa Inggeris dan Sains oleh pihak sekolah. Faktor ini turut menambahkan lagi jumlah penyusutan bilangan calon yang mengambil subjek perakaunan.

Tidak dinafikan, subjek perakaunan adalah agak mencabar memandangkan pelajar perlu menguasai konsep asas dalam perakaunan, iaitu sistem catatan bergu. Kegagalan untuk memahami logik di sebalik catatan debit dan kredit boleh menyebabkan pelajar lebih cenderung menghafal dan sukar memahami topik-topik yang berikutnya. Oleh yang demikian, kefahaman

dan penguasaan sistem catatan bergu menjadi kunci utama kepada proses pembelajaran perakaunan secara keseluruhan.

Kajian lepas menunjukkan kurangnya keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) perakaunan disebabkan oleh kaedah P&P dilakukan secara konvensional (Jaijaram, 2012; Purnamasari & Advensia, 2014). Cara konvensional yang hanya menggunakan *marker*, buku teks dan papan putih gagal memberikan kaedah pengajaran yang berkesan. Buku-buku teks perakaunan yang hampir sama kandungannya menyebabkan pelajar merasa lebih bosan untuk mempelajari perakaunan. Bagi memastikan keberkesanan proses P&P subjek perakaunan, pengkaji telah mencipta kaedah permainan yang dikenali sebagai *Accounting on the Block* (AOTB) sebagai alternatif kepada kaedah konvensional yang sering digunakan di dalam kelas perakaunan. Permainan ini menekankan penggunaan warna bagi konsep asas perakaunan, berciri interaktif dan permainan secara berkumpulan. Objektif permainan ini diperkenalkan adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep catatan bergu di samping meningkatkan motivasi pelajar dalam mempelajari perakaunan.

Banyak kajian lalu membincangkan tentang penggunaan permainan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (P&P) sama ada dalam bentuk digital atau fizikal seperti permainan papan, kad dan sebagainya. Secara umumnya, kajian-kajian tersebut telah membuktikan bahawa kaedah permainan memberikan kesan yang positif terhadap proses P&P. Namun begitu, kaedah permainan ini didapati banyak digunakan di dalam subjek bahasa, Matematik dan Sains. Hanya sedikit sahaja kajian yang mengkaji keberkesanan kaedah permainan dalam proses P&P subjek perakaunan, khususnya di peringkat sekolah menengah. Oleh itu, tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk melihat kesan kaedah permainan AOTB ke atas pencapaian pelajar sekolah menengah dalam subjek Prinsip Perakaunan. Hasil kajian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian ujian pelajar selepas aktiviti permainan AOTB dilaksanakan.

## 2. Sorotan Kajian

Walaupun kaedah P&P secara konvensional telah mendominasi sistem pendidikan sejak sekian lama, kaedah permainan kini semakin mendapat tempat di kalangan tenaga pengajar. Kaedah permainan merupakan perubahan dalam corak pengajaran, di mana pelajar berubah daripada "pembelajaran dengan mendengar" kepada "belajar dengan melakukan" (Garris & Ahlers, 2002).

Banyak kajian lampau telah membincangkan kesan-kesan positif penggunaan kaedah permainan dalam P&P. Antara kesan positif yang dikenalpasti oleh pengkaji-pengkaji adalah potensi kaedah permainan untuk memotivasikan pelajar (Taspinar et al., 2016; Lu & Zakaria, 2015; Virvou et al., 2005; Salman, 2001; Cordova & Lepper, 1996) dan mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik serta menghiburkan (Taspinar et al., 2016; Purnamasari & Advensia, 2014; Yumarlin, 2013; Jaijaram, 2012; Hassan & Poopak, 2012).

Selain daripada itu, Hassan dan Poopak (2012) dan Salman (2001) mendapati kaedah permainan mempercepatkan proses pembelajaran dan mewujudkan suasana interaksi yang positif di kalangan pemain. Oyen and Bebko (1996) pula mendapati permainan mempunyai kesan positif ke atas kebolehan menyelesaikan masalah dan penglibatan dalam menyiapkan tugas yang diberikan. Beberapa pengkaji, antaranya de-Marcos et al. (2016), Barclay et al. (2011) dan Virvou (2005) juga telah membuktikan bahawa kaedah permainan mampu memberikan kesan yang positif ke atas prestasi akademik pelajar.

Walau bagaimanapun, kajian yang lepas turut membincangkan kelemahan kaedah permainan dalam proses P&P. Menurut Hassan dan Poopak (2012) ramai pengajar menganggap permainan sebagai satu pembaziran masa. Mereka sering tidak berjaya untuk mencapai objektif pendidikan yang terkandung dalam kurikulum, dan kebimbangan utama ialah kekurangan masa untuk menghabiskan sukatan pelajaran dan takut tidak dapat menyediakan pelajar dengan secukupnya untuk peperiksaan akhir. Bagi mereka, permainan membuat proses pembelajaran terlalu lama dan memberi tumpuan kepada objektif salah. Di samping itu, Moncada dan

Moncada (2014) pula menyatakan bahawa ramai pengajar perakaunan merasakan bahawa kaedah permainan tidak sesuai digunakan di dalam kelas kerana ia mengambil masa yang terlalu panjang. Seseengah permainan pula dianggap oleh pengajar sebagai “kebudak-budakan” dan tidak begitu penting.

Menurut kajian yang dilakukan oleh Moncada dan Moncada (2014), kaedah permainan yang berkesan perlu mempunyai ciri-ciri kualiti seperti berikut:

- a. Mempunyai objektif pendidikan dan hasil pembelajaran yang jelas.
- b. Mengenalpasti kemahiran-kemahiran yang diperlukan untuk aktiviti yang dijalankan.
- c. Memberikan cabaran dan kepuasan melalui kemenangan.
- d. Mempunyai warna-warna yang menarik.
- e. Mempunyai susunatur yang jelas.
- f. Mengandungi arahan yang jelas dan ringkas.
- g. Mempunyai peraturan permainan yang mudah difahami.
- h. Mempunyai maklumbalas dan ganjaran yang relevan kepada pemain.
- i. Mengandungi isi kandungan yang tepat dan relevan.
- j. Menggalakkan penglibatan pemain secara berinteraktif.

### 3. Soalan Kajian

Kajian ini memberikan fokus kepada soalan berikut: Adakah keputusan ujian pelajar selepas permainan lebih baik berbanding sebelum permainan? Untuk menjawab soalan ini, keputusan ujian pelajar selepas aktiviti permainan dibandingkan dengan keputusan ujian sebelum permainan.

### 4. Hipotesis Kajian

Dalam kajian ini, hipotesis nul telah diuji pada aras signifikan 0.05.

$H_0$  Tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor min pelajar dalam ujian Prinsip Perakaunan sebelum dan selepas permainan.

### 5. Metodologi

Untuk melihat keberkesanan kaedah permainan AOTB dalam P&P subjek Prinsip Perakaunan, satu eksperimen telah dijalankan ke atas 29 orang pelajar Tingkatan 4 dan 5 di sebuah sekolah menengah kluster kecemerlangan di Daerah Maran. Sekolah ini dipilih kerana pengkaji telah dijemput oleh pihak guru perakaunan sekolah berkenaan untuk memperkenalkan permainan AOTB kepada pelajar-pelajar perakaunan.

Sebelum eksperimen dijalankan, para pelajar yang sebelum ini telah didedahkan dengan kaedah P&P secara konvensional oleh guru mereka telah diminta untuk menjawab soalan pra-ujian. Selepas itu, pengkaji memberikan penerangan kepada pelajar tentang konsep permainan dengan memberikan penekanan kepada konsep debit dan kredit yang diwakili oleh kod warna yang berbeza. Seterusnya, para pelajar dipecahkan kepada tujuh kumpulan di mana setiap kumpulan diwakili oleh empat atau lima orang ahli. Setiap kumpulan diketuai oleh seorang fasilitator yang bertanggungjawab untuk memantau perjalanan permainan dan memastikan peraturan permainan dipatuhi sepenuhnya. Fasilitator-fasilitator ini adalah terdiri daripada tiga orang pengkaji, seorang pensyarah perakaunan dan tiga orang pelajar diploma perakaunan yang telah dilatih dengan permainan AOTB.

Aktiviti permainan dimulakan dengan permainan kad AOTB selama beberapa pusingan. Pelajar yang paling banyak mengumpulkan kad di akhir permainan dianggap sebagai pemenang. Ini diikuti pula dengan permainan papan AOTB yang mewakili topik penyata kewangan. Permainan papan ini dihasilkan daripada soalan peperiksaan yang ditukarkan ke dalam bentuk permainan. Kad-kad penalti yang melucukan turut disediakan bagi mewujudkan elemen

keseronokan dalam permainan. Selepas lebih kurang 3 jam permainan dijalankan, para pelajar sekali lagi diberikan ujian dengan soalan yang sama seperti sebelumnya.

**6. Hasil Kajian dan Perbincangan**

Kajian ini menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.0 untuk analisa data secara kuantitatif. Pada awalnya terdapat 29 borang yang diterima. Walaubagaimanapun, 2 terpaksa ditolak memandangkan lebih separuh daripada soalan tidak dijawab. Akhirnya, hanya 27 borang yang akan digunakan di dalam kajian ini.

Hasil ujian mendapati bahawa *Cronbach Alpha* adalah 0.7. Menurut Hair (2006), ujian kebolehpercayaan ini adalah baik. Walaubagaimanapun, ujian Shapiro-Wilk turut dilakukan untuk memastikan bawa data adalah normal. Ujian Shapiro-Wilk digunakan memandangkan bahawa data adalah tidak melebihi 50 dan ianya sesuai digunakan bersama kaedah grafik. Ujian Shapiro-Wilk dalam Jadual 1 menunjukkan skor sebelum adalah .942 dan skor selepas adalah .916. Dengan semua nilai P adalah lebih daripada 0.05, ia terbukti bahawa data dianggap normal.

**Jadual 1.** Ujian normaliti

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.161	27	.069	.942	27	.139
Selepas	.164	27	.059	.916	27	.031

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Seterusnya (seperti jadual 3 dan 4), ujian t (*two-tailed*) dengan nilai  $\alpha$  0.05 telah digunakan untuk perbandingan skor sebelum (M=50.74, SD=17.74) dan selepas (M=67.04, SD=16.37) menggunakan AOTB. Secara purata, nilai skor selepas adalah 16.3 lebih tinggi daripada nilai skor sebelum, 95% CI [-22.983,-9.609]. Oleh yang demikian hipotesis nul terpaksa ditolak. Selain daripada itu, ujian ini mendapati bahawa perbezaan skor ini adalah secara statistiknya signifikan,  $t(26)=-5.009$ ,  $p<0.01$ . Ujian *Cohen's d* mengesahkannya dengan mencatatkan 0.96 yang dianggap amat tinggi.

**Jadual 3.** Min sebelum dan selepas

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Standard deviation</i>	<i>Standard error Mean</i>
Sebelum	27	50.74	17.743	3.415
Selepas	27	67.04	16.365	3.149

**Jadual 4.** Ujian perbandingan skor di antara sebelum dan selepas

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum - Selepas	-16.296	16.904	3.253	-22.983	-9.609	-5.009	26	.000

Hasil kajian ini adalah konsisten dengan hasil kajian yang laporkan oleh de-Marcos et al. (2016), Barclay et al. (2011) dan Virvou (2005) yang membuktikan bahawa kaedah permainan telah berjaya meningkatkan pencapaian akademik pelajar.

Berdasarkan kepada pemerhatian yang dilakukan sewaktu eksperimen dijalankan, kaedah permainan memberi peluang kepada pelajar untuk belajar di dalam suasana yang menyeronokkan tanpa tekanan disoal oleh pensyarah dan mengurangkan risiko hilang tumpuan ketika pensyarah melakukan syarahan.

## 7. Kesimpulan

Kajian ini dijalankan untuk melihat kesan penggunaan kaedah permainan AOTB sebagai alternatif kepada kaedah konvensional dalam proses P&P subjek Prinsip Perakaunan di sekolah menengah. Hasil kajian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam skor ujian pelajar selepas aktiviti permainan berbanding sebelumnya. Oleh yang demikian, sekolah-sekolah adalah disarankan untuk melihat potensi kaedah permainan untuk meningkatkan keberkesanan proses P&P Prinsip Perakaunan. Kaedah permainan telah terbukti mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih seronok dan berkesan, di samping mengurangkan kebosanan seperti yang berlaku dalam kaedah pengajaran konvensional. Ini boleh menjurus kepada peningkatan dalam pencapaian pelajar dalam subjek Prinsip Perakaunan.

## 8. Rujukan

- Barclay, S. M., Jeffres M. N., & Bhakta, R. (2011). Educational card games to teach pharmacotherapeutics in an advanced pharmacy practice experience. *Am J Pharm Educ*, 75, 1-7.
- Cordova, D. I., & Lepper, M. R. (1996). Intrinsic motivation and the process of learning: beneficial effects of contextualization, personalization, and choice. *Journal of Educational Psychology*, 88, 715-730.
- Garris, R., & Ahlers, R. (2002). A research and practice model. *Simul Gaming*, 33, 441-467.
- Hassan, R., & Poopak, M. (2012). The effect of card games and computer games on learning of chemistry concepts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 597-601.
- Jaijairam, P. (2012). Engaging accounting students: how to teach principles of accounting in creative and exciting ways. *American Journal of Business Education*, 5(1), 75-78.
- Lu C.C., & Zakaria E. (2015). Effect of game-based learning activities on children's positive learning and prosocial behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159-165.
- Moncada, S. M., & Moncada T. P. (2014). Gamification of learning in accounting education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14(3), 9-19.
- Oyen, A., & Bebko, J. (1996). The effects of computer games and lesson context on children's mnemonics strategies. *Journal of Experimental Child Psychology*, 62, 173-189.
- Purnamasari, V., & Advensia, A. (2014). Factor influencing of usage accounting game: study of learning by game and theory acceptance model. *International Journal of Business, Economics and Law*, 5(1), 18-27.
- Salman, Z. (2001). *The effect of games on mental development of elementary school children*. Unpublished dissertation, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: a board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101-116.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Konstantinos, M. (2005). Combining software games with education: evaluation of its educational effectiveness. *Educational Technology & Society*, 8(2), 54-65.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.