

Kecenderungan, Penerimaan Dan Keberkesanan Penggunaan Aplikasi “Snake & Ladder game: Audit & Assurance” Bagi Subjek DPA5043-Audit Assurance Di Politeknik Sultan

Abdul Halim Muadzam Shah

Roslee bin Uyob, Syamsyinar binti Hasan, Nirwani binti Nayan
Jabatan Perdagangan, Politeknik Sultan Abdul Halim Muadzam Shah.

Abstrak: Pengajaran dan pembelajaran adalah satu proses yang melibatkan aktiviti yang berkaitan dengan proses penyebaran dan penerimaan ilmu pengetahuan. Proses pengajaran dan pembelajaran yang baik dan berkesan turut melibatkan aktiviti refleksi diri semula oleh pelajar tentang pelajaran yang mereka perolehi ketika didalam kelas. Proses ini dapat mengenal pasti kelemahan mereka serta ianya juga dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan menguasai sesuatu bidang ilmu. Aplikasi pembelajaran interaktif “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game” merupakan satu aplikasi permainan yang membolehkan para pelajar melaksanakan proses refleksi diri didalam subjek “DPA 5043 Audit Assurance” dengan lebih baik dan berkesan. Adaptasi dari konsep permainan ular dan tangga daripada permainan papan popular kanak-kanak terdahulu, konsep permainan ini diolah semula dengan menerapkan pelbagai bentuk soalan-soalan didalam subjek “DPA 5043 Audit Assurance” bagi membolehkan pelajar melaksanakan proses ulangkaji didalam bentuk permainan. Aplikasi ini telah pun digunakan oleh sekumpulan pelajar semester 5 Diploma Akauntansi pada sesi Disember 2019 di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu’adzam Shah, dan hasil kajian menunjukkan bahawa 73.97% cenderung menggunakan aplikasi ini berbanding buku latihan, 74.87% menerima baik aplikasi ini, dan 79.77% merasakan penggunaan aplikasi ini sangat berkesan membantu mereka lebih menguasai serta memahami subjek DPA5043 Audit Assurance dengan lebih baik.

Kata Kunci: pembelajaran sendiri ,teknik belajar, ular dan tangga, permainan, pembelajaran interaktif, pelajar

1.0 Pengenalan

Didalam menuju era globalisasi dan dunia tanpa sepadan, teknik pembelajaran secara digital terutama berkonsepkan permainan adalah amat penting bagi menarik minat pelajar terutama generasi muda yang lebih cenderung kepada pembelajaran secara maya serta mempunyai nilai interaktif. Pelaksanaan pembelajaran digital melalui kaedah permainan adalah merupakan satu cara bagi meningkatkan minat dan tumpuan pelajar bagi mencapai proses pengajaran dan pembelajaran (PnP) berkesan. Menurut Nazirah Mat Sin (2013), “permainan” adalah bertujuan untuk hiburan semata-mata manakala “Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital” bertujuan untuk memupuk kemahiran dan meningkatkan ilmu kepada pemain atau pelajar. Pengajaran dan pembelajaran secara digital ini boleh dilaksanakan dengan menggunakan pelbagai bentuk sumber media yang mempunyai grafik visual, perkataan, animasi, video ataupun audio interaktif. Manakala, pembelajaran sendiri pula dapat ditakrifkan sebagai satu proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang yang merefleksikan semula segala apa yang telah mereka pelajari sebelum ini bagi mengenalpasti kelemahan serta membantu menguatkan lagi proses pemahaman mereka tentang apa yang telah mereka pelajari sebelum ini. Penggabungan antara teknik pembelajaran berasaskan permainan digital dan penerapan konsep pembelajaran sendiri berterusan dapat meningkatkan tahap pemahaman pelajar tentang sesuatu bidang ilmu dan mencapai PnP berkesan.

Menurut Kajian Chen (2012), teknik pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat mengubah persepsi pelajar terutama dalam bidang matematik dari segi keseronokan, orientasi matlamat dan intensiti gol. Di samping itu, teknik pembelajaran berkonsepkan permainan juga dapat menyebabkan pelajar bersifat lebih aktif didalam sesi pembelajaran dan juga meningkatkan sifat inkuiri pelajar. Justeru itu, pembelajaran berkonsepkan permainan perlu dicipta dan seharusnya mempunyai ciri-ciri seperti dapat memberikan motivasi kepada pelajar dan juga memberi peningkatan kepada tahap pemahaman konseptual pelajar apabila perbincangan kognitif berlaku di dalam kalangan pelajar. Penggunaan alat bantu belajar yang betul yang mempunyai ciri-ciri menarik dan interaktif bukan sahaja dapat menarik minat pelajar untuk lebih meminati, lebih memberi tumpuan tetapi juga dapat mendorong mereka melaksanakan proses pembelajaran sendiri secara sukarela tanpa sebarang paksaan.

Aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game” merupakan salah satu alat bantu belajar yang dibangunkan bagi membolehkan para pelajar membuat proses pembelajaran secara

kendiri dengan lebih menarik dan interaktif. Menggunakan konsep permainan popular ular dan tangga, aplikasi ini diolah bagi membolehkan para pelajar bermain dan dalam masa yang sama melakukan proses ulangkaji bagi subjek DPA5043 Audit Assurance. Dibangunkan menggunakan perisian “microsoft power point”, aplikasi ini dapat di mainkan pada bila-bila masa tanpa sebarang keperluan capaian internet. Aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game” ini juga dapat dimainkan pada mana-mana peranti, seperti telefon pintar, tablet, komputer, dan juga komputer riba yang menyokong perisian microsoft power point.

2.0 Kajian Literatur

2.1 Kepentingan Inovasi digital didalam proses pembelajaran masa kini

Inovasi merupakan satu kaedah mencari jalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, samada dalam bentuk produk atau perkhidmatan yang lebih baik. Pembaharuan (inovasi) diperlukan bukan sahaja dalam bidang teknologi, tetapi dalam segala bidang termasuk bidang pendidikan khususnya pengetahuan dan aplikasi dalam pengajaran (Yahya & Lailinanita, 2012). Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran, proses penginovasian juga amat penting bagi merealisasikan proses pengajaran dan pembelajaran berkesan. Justeru itu, aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game” ini dibangunkan sebagai salah proses penginovasian di dalam dunia pendidikan. Diantara kepentingan inovasi aplikasi ini didalam proses PnP adalah seperti berikut:

- Sebagai kreativiti pembelajaran melalui permainan, atau penggunaan teknologi mudah alih dalam pendidikan dapat mengubah cara bagaimana pelajar berfikir dan memproses maklumat.
- Teknologi dalam permainan dapat menyediakan aktiviti yang menyeronokkan dalam mencapai matlamat pengajaran dan pembelajaran.
- Permainan ini mempunyai hasil pembelajaran yang ditentukan yang dirancang untuk mengimbangkan pengajaran dan pembelajaran dengan permainan.
- Teknologi pembelajaran melalui permainan mempunyai potensi yang besar kerana pelajar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam pengetahuan, kemahiran dan prestasi pembelajaran secara tidak formal.

2.2 Ciri – ciri dan kelebihan aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game”.

Aplikasi ini dibangunkan menggunakan perisian “microsoft power point” dimana didalam permainan aplikasi ini para pelajar dikehendaki bermain dari petak mula dan bergerak ke petak seterusnya mengikut jumlah balingan dadu sehingga berjaya menuju ke petak penghabisan. Setiap pergerakan henti pada petak-petak berkenaan, pelajar dikehendaki menjawab setiap soalan yang ada. Pelajar hanya dibenarkan untuk membuat balingan dadu seterusnya sekiranya memberi jawapan yang betul pada soalan tersebut. Pelajar dianggap telah memenangi permainan ini apabila telah sampai ke petak penghabisan. Lampiran 1 dibawah merupakan paparan halaman utama aplikasi ini.

Rajah 1: Halaman utama aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game”



Di antara kelebihan menggunakan aplikasi ini adalah seperti berikut;

- Dapat membantu meningkatkan daya tarikan dalam subjek Audit Assurance.
- Dapat membantu dalam mencambahkan kreativiti pengajaran dan pembelajaran.
- Dapat membantu dalam refleksi sendiri pelajar melalui ulangkaji.

Satu kajian juga telah dijalankan kepada pelajar semester lima diploma perakaunan yang mengambil subjek “DPA 5043 Audit Assurance” bagi sesi Jun 2019 di Politeknik Sultan Abdul Halim Muadzam Shah dalam mengetahui tahap kecenderungan, penerimaan dan keberkesanan penggunaan aplikasi ini didalam proses PnP mereka. Objektif kajian dan penyataan masalah. Diantara masalah-masalah yang dihadapi oleh para pelajar sebelum menggunakan aplikasi ini adalah seperti berikut:

- i. Subjek “DPA 5043 Audit Assurance” merupakan subjek yang sepenuhnya berteraskan konsep dan fakta teori. Para pelajar merasa bosan kerana terpaksa membaca, menghafal serta memahami konsep-konsep didalam subjek ini.
- ii. Subjek teori merupakan masalah kebosanan besar dalam kalangan pelajar.
- iii. Pelajar yang bosan tidak dapat mencapai potensi kognitif yang baik semasa di dalam bilik kelas.
- iv. Pelajar yang kebosanan dalam kelas akan hilang minat terhadap subjek tersebut.

Objektif utama kajian ini dijalankan adalah untuk mengukur tahap penggunaan aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game” dikalangan para pelajar yang mengambil subjek “DPA5043 Audit Assurance” di Politeknik Sultan Abdul Halim Muadzam Shah. 3 perspektif iaitu perspektif kecenderungan, penerimaan dan keberkesanan penggunaan diukur bagi mengetahui pandangan pelajar terhadap keseluruhan penggunaan aplikasi ini. Bagi mencapai objektif tersebut, 3 persoalan kajian diutarakan seperti berikut:

- i. Berapa peratuskah tahap kecenderungan menggunakan aplikasi snake & ladder di kalangan pelajar berbanding buku latihan?
- ii. Berapa peratuskah pelajar merasakan menerima baik penggunaan aplikasi snake & ladder di dalam proses pembelajaran sendiri mereka?
- iii. Berapa peratuskah merasakan penggunaan aplikasi snake & ladder berkesan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka?

3.0 Metodologi

Kajian ini menggunakan kaedah tinjauan melalui pengedaran borang soal selidik yang diedarkan kepada 38 orang pelajar semester 5, diploma akauntansi yang mengambil subjek “DPA5043 Audit Assurance” bagi sesi jun 2019 di Politeknik Sultan Abdul Halim Muadzam Shah. Teknik pemilihan sample secara rawak mudah digunakan bagi memilih respondent bagi kajian ini. Hanya pelajar yang telah menggunakan aplikasi ini dipilih sebagai respondent. Borang soal selidik ini telah diedarkan pada minggu terakhir pengkuliahan setelah mereka menggunakan aplikasi ini sejak awal semester. Soal selidik yang terdiri daripada 9 item soalan diberikan kepada responden bertujuan untuk mengukur pandangan pelajar dari 3 perspektif iaitu kecenderungan, penerimaan dan keberkesanan penggunaan aplikasi ini. Bagi proses analisis data, perisian software SPSS Versi 23 telah digunakan untuk menganalisis maklumat respondent dan hanya analisis deskriptif digunakan didalam kajian ini. Setiap bentuk item dianalisis dan dipersembahkan dalam bentuk jadual.

4.0 Analisis Data

Secara keseluruhan, hasil dapatan analisa telah menunjukkan bahawa 73.97% cenderung menggunakan aplikasi ini berbanding buku latihan. 74.87% merasakan menerima baik penggunaan aplikasi ini dan sangat menggalakkan pelajar lain menggunakan aplikasi ini didalam pembelajaran sendiri mereka. Manakala, 79.77% merasakan aplikasi ini sangat berkesan dalam membantu mereka menguasai dan memahami subjek “DPA5043 Audit Assurance” dengan lebih baik. Jadual 1 dibawah menunjukkan peratus kecenderungan, penerimaan dan keberkesanan penggunaan aplikasi “Audit & Assurance: Snake & Ladder Game” mengikut item soalan dengan secara terperinci.

Jadual 1

Hasil dapatan kajian

Perspektif	Peratus	
Kecenderungan		
1. Saya sangat suka menggunakan aplikasi ini berbanding membaca buku nota	78.2%	73.97%
2. Saya akan menggunakan aplikasi ini di masa lapang	68.5%	
3. Saya lebih suka menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran sendiri saya berbanding buku latihan	75.2%	
Penerimaan		
1. Saya sangat menerima baik aplikasi ini	75.3%	74.87%
2. Saya menggalakkan kawan-kawan saya menggunakan aplikasi ini	69.5%	
3. Saya berpuas hati menggunakan aplikasi ini dalam proses Pnp saya.	79.8%	
Keberkesanan		
1. Saya merasakan aplikasi ini sangat membantu saya memahami subjek ini	80.2%	79.77%
2. Saya merasakan mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini	79.5%	
3. Saya merasakan aplikasi ini sangat bagus	79.6%	

5.0 Kesimpulan

Secara keseluruhannya, penggunaan aplikasi “Snake & Ladder Game: Audit & Assurance” di dalam proses pembelajaran sendiri, telah menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih mudah, interaktif, menyeronokkan dan kos efektif. Ini kerana aplikasi ini diintegrasikan dengan penggunaan “Microsoft Power Point” yang sangat mudah untuk digunakan, interaktif dan dapat meningkatkan tahap penglibatan pelajar di dalam pengajaran dan pembelajaran serta dapat memberikan keseronokan kepada pelajar untuk belajar. Selain itu juga, ia juga sangat mudah untuk digunakan dan boleh diakses pada bila-bila masa samada dengan menggunakan komputer, laptop ataupun menggunakan telefon pintar.

Aplikasi ini telah pun digunakan oleh sekumpulan pelajar semester 5 Diploma Akauntansi pada sesi Disember 2019 di Politeknik Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah, dan kajian juga telah dijalankan bagi mengenalpasti keberkesanan penggunaan aplikasi ini. Hasil dapatan menunjukkan aplikasi ini telah berjaya membantu pelajar untuk lebih menguasai serta memahami subjek ini dengan lebih baik.

Dari perspektif pelajar, mereka menyatakan bahawa aplikasi ini:

- Meningkatkan tahap kefahaman dan penguasaan pelajar terhadap subjek Audit & Assurance melalui kaedah ulangkaji secara permainan.
- Mudah untuk digunapakai sama ada secara terbimbing ataupun untuk kegunaan pembelajaran secara sendiri.
- Menarik minat pelajar untuk cuba melakukan ulangkaji subjek ini tanpa paksaan.
- Meningkatkan nilai tambah dalam diri pelajar dimana mereka dibiasakan dengan penggunaan

aplikasi pembelajaran atas talian.

Integrasi di antara penggunaan teknologi dan penyampaian pengajaran dan pembelajaran, akan membantu pendidik yang berevolusi dan mampu untuk memenuhi keperluan global. Penggunaan teknologi seperti aplikasi permainan dalam pendidikan dianggap sebagai salah satu elemen utama dalam mentransformasikan sesebuah negara ke arah pembangunan masa hadapan. Kaedah pentaksiran juga diubah menjadi lebih dinamik dan fleksibel agar memudahkan pelajar. Dengan menggunakan aplikasi “Snake & Ladder Game: Audit & Assurance” yang mengandungi fungsi mudah, interaktif dan unik ini, ianya dapat membantu di dalam proses pembelajaran sendiri pelajar sebagai salah satu inovasi didalam prose pembelajarn masa kini.

Rujukan

- Chen, Z. H., Liao, C. C. Y., Cheng, H. N. H., Yeh, C. Y. C., & Chan, T. W. (2012). Influence of game quests on pupils' enjoyment and goal pursuing in math learning. *Educational Technology and Society*, 15(2), 317–327.
- Nazirah Mat Sin, Othman Talib, & Tengku Putri Norishah. (2013). Merging of game principles and learning strategy using apps for science subjects to enhance student interest and understanding. *Jurnal Teknologi (Sciences and Engineering)*, 63(2), 7–12.
- Yahya Buntat & Lailinanita Ahamad, (2012). Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran Dalam Kalangan Guru-Guru Teknikal Di Sekolah Menengah Teknik Dari Perspektif Guru. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education*, Volume 6 June 2012, Pages 44-58.