

Research Article

Kit Perakaunan Interaktif

Gurumoorthy Poobalan^{1,*}, Rabiatal Adawiyah Hawa Rosman², Masithah Ibrahim³, Nur Ain Aqilah Mohd Yurzie Irwan⁴, and Nur Amina Sania Abdul Sani⁵

1 SMK Raja Jumaat, Port Dickson, Negeri Sembilan 1, guru8826@gmail.com;

2 Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) Tanjung Malim, Perak 2, hawarosman03@gmail.com;

3 SMK Raja Jumaat, Port Dickson, Negeri Sembilan 3, mauwvp97@gmail.com;

4 SMK Raja Jumaat, Port Dickson, Negeri Sembilan 4, ina026672@gmail.com;

5 SMK Raja Jumaat, Port Dickson, Negeri Sembilan 5, aminasania2112@gmail.com;

* Correspondence: guru8826@gmail.com; 013-4662106.

Kata kunci:

Bahan Manipulatif
Pembelajaran Aktif
Pendidikan Perakaunan
Pembelajaran Interaktif

Abstrak: Abstrak ini membincangkan inovasi Kit Perakaunan Interaktif yang dibangunkan bagi meningkatkan pemahaman murid Tingkatan 4 dalam mata pelajaran Prinsip Perakaunan, khususnya dalam aspek pengelasan elemen perakaunan serta hubungannya dalam persamaan perakaunan. Kit ini mengandungi bahan visual dan manipulatif seperti batang kayu berwarna, kad transaksi, ruang klasifikasi dan rubrik penilaian untuk menyokong pembelajaran aktif. Murid dibahagikan kepada kumpulan kecil dan menjalankan aktiviti pengelasan transaksi secara interaktif dan sistematik. Seramai 15 orang murid terlibat dalam kajian ini, dengan data diperoleh melalui perbandingan latihan sebelum dan selepas intervensi serta pemerhatian penglibatan murid. Dapatan menunjukkan peningkatan pencapaian berlaku secara berperingkat melalui latihan berulang dan perbincangan kumpulan. Pendekatan ini membantu murid memahami konsep secara lebih konkrit. Secara keseluruhan, kit ini berkesan dalam meningkatkan kefahaman, kemahiran klasifikasi dan menggalakkan pembelajaran kolaboratif.



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENGENALAN

Dalam era teknologi 5.0 ini, pendekatan pengajaran dan pembelajaran (Pdpc) semakin menekankan elemen interaktif, berpusatkan murid serta penggunaan bahan konkrit bagi meningkatkan kefahaman konsep. Mata pelajaran Prinsip Perakaunan sering dianggap mencabar oleh murid kerana melibatkan konsep abstrak seperti pengelasan elemen perakaunan dan hubungan dalam persamaan perakaunan. Kekeliruan ini boleh menjejaskan pencapaian murid sekiranya tidak ditangani dengan pendekatan pedagogi yang sesuai. Sehubungan itu, inovasi Kit Perakaunan Interaktif dibangunkan bagi membantu murid memahami konsep asas perakaunan secara lebih sistematik dan bermakna. Kit ini menggunakan bahan manipulatif seperti batang kayu berwarna dan kad transaksi bagi memvisualisasikan elemen perakaunan, sekali gus membolehkan murid menghubungkan teori dengan situasi sebenar. Pendekatan ini selaras dengan keperluan pendidikan semasa yang menekankan pembelajaran berasaskan pengalaman dan interaktiviti (Haleem et al., 2022).

Selain itu, perkembangan terkini dalam pendidikan perakaunan menunjukkan bahawa strategi berpusatkan murid dan penggunaan inovasi pengajaran mampu meningkatkan keberkesanan Pdpc secara signifikan (Ahmad, 2025). Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi menilai keberkesanan penggunaan Kit Perakaunan Interaktif dalam meningkatkan kefahaman dan pencapaian murid.

2. LITERATUR KAJIAN

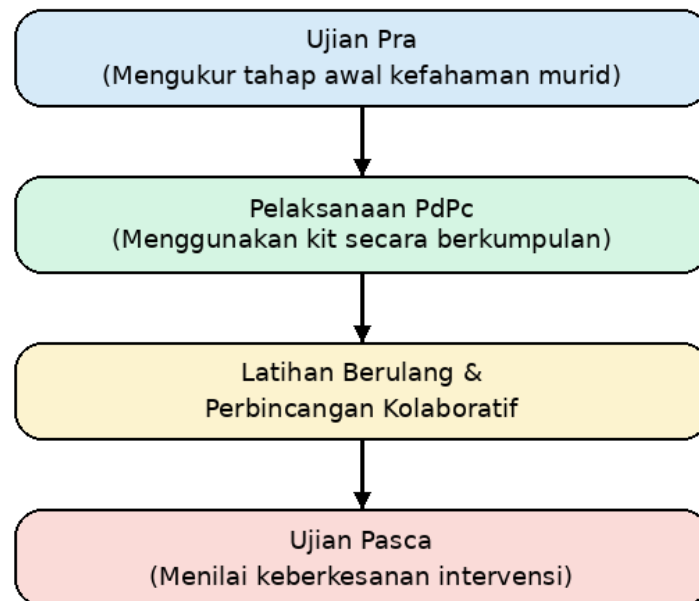
Penggunaan bahan manipulatif dalam pendidikan telah terbukti sebagai strategi yang berkesan dalam membantu murid memahami konsep abstrak. Carbonneau et al. (2020) menyatakan bahawa bahan manipulatif meningkatkan kefahaman konseptual apabila digunakan secara berstruktur dan konsisten. Dalam konteks perakaunan, pendekatan ini membantu murid menghubungkan konsep teori dengan aplikasi sebenar dalam urus niaga. Pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif juga memainkan peranan penting dalam meningkatkan penglibatan murid. Kajian oleh Zainuddin et al. (2020) serta Ndovela et al. (2023) menunjukkan bahawa pembelajaran koperatif dapat meningkatkan interaksi sosial, pemikiran kritis dan pencapaian akademik murid, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep.

Selain itu, penggunaan gamifikasi dan simulasi dalam pendidikan perakaunan semakin mendapat perhatian. Kajian oleh Almuntsr et al. (2024) dan Suryani et al. (2023) mendapati bahawa pendekatan berasaskan permainan dan simulasi mampu meningkatkan minat serta motivasi murid, sekali gus membantu mereka memahami konsep perakaunan dengan lebih berkesan. Dari perspektif pedagogi moden, integrasi elemen interaktif dalam Pdpc didapati mampu meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Haleem et al. (2022) menegaskan bahawa penggunaan pendekatan interaktif sama ada secara digital atau fizikal dapat meningkatkan penglibatan murid. Hal ini disokong oleh kajian Sithole dan Mafa (2023) yang menunjukkan bahawa strategi pembelajaran reflektif dan aktif mampu meningkatkan kemahiran membuat keputusan dalam kalangan pelajar perakaunan.

Tambahan pula, kajian terkini dalam bidang pendidikan perakaunan menekankan kepentingan inovasi dalam Pdpc. Apostolou et al. (2023, 2024) melaporkan bahawa pendekatan inovatif seperti penggunaan bahan interaktif, simulasi dan pembelajaran berasaskan aktiviti memberi impak positif terhadap kefahaman pelajar. Oleh itu, penggunaan Kit Perakaunan Interaktif adalah selari dengan trend semasa dalam pendidikan perakaunan.

3. METHODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kajian tindakan yang bertujuan untuk menambah baik amalan pengajaran guru serta meningkatkan kefahaman murid. Seramai 15 orang murid Tingkatan 4 terlibat dari kelas Prinsip Perakaunan, SMK Raja Jumaat, Port Dickson dipilih sebagai sampel kajian. Intervensi dilaksanakan menggunakan Kit Perakaunan Interaktif yang mengandungi bahan manipulatif seperti batang kayu berwarna, kad transaksi perniagaan, ruang klasifikasi dan rubrik penilaian. Rajah 1.1 menunjukkan prosedur pelaksanaan pengujian inovasi.



Rajah 1.1 Prosedur Menguji Inovasi

Data dikumpul melalui ujian pra dan pasca, pemerhatian serta analisis hasil kerja murid. Analisis dilakukan secara deskriptif bagi mengenal pasti perubahan dalam pencapaian murid.

4. DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian murid selepas penggunaan Kit Perakaunan Interaktif. Purata markah ujian pra adalah 43.6, manakala purata markah ujian pasca meningkat kepada 72.6, menunjukkan peningkatan sebanyak 29 markah. Julat markah juga menunjukkan peningkatan ketara daripada 37–50 (ujian pra) kepada 65–78 (ujian pasca). Ini menunjukkan bahawa keseluruhan tahap pencapaian murid telah meningkat ke tahap yang lebih baik.

Analisis individu mendapati bahawa 100% murid mengalami peningkatan markah, manakala peratus peningkatan purata adalah sekitar 66.5%. Dapatan ini menunjukkan bahawa intervensi memberi kesan menyeluruh kepada semua murid tanpa mengira tahap kebolehan. Pemerhatian turut menunjukkan peningkatan dari segi penglibatan murid, di mana murid lebih aktif, berinteraksi dalam kumpulan dan menunjukkan keyakinan yang lebih tinggi dalam menjawab soalan.

5. PERBINCANGAN

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan Kit Perakaunan Interaktif memberikan impak yang signifikan terhadap peningkatan kefahaman dan pencapaian murid. Peningkatan purata markah serta penglibatan murid yang lebih aktif membuktikan keberkesanan pendekatan manipulatif dan interaktif dalam Pdpc. Dapatan ini selari dengan kajian Carbonneau et al. (2020) yang menegaskan bahawa bahan manipulatif membantu meningkatkan kefahaman konsep abstrak. Selain itu, elemen kolaboratif dalam aktiviti kumpulan menyokong dapatan Ndovela et al. (2023) bahawa pembelajaran koperatif meningkatkan interaksi dan pencapaian murid. Dari sudut inovasi pedagogi terkini, penggunaan kit ini juga mempunyai persamaan dengan pendekatan gamifikasi dan simulasi dalam pendidikan perakaunan. Kajian oleh Almuntsr et al. (2024) dan Suryani et al. (2023) menunjukkan

bahawa pembelajaran berasaskan aktiviti dan permainan meningkatkan motivasi serta minat pelajar. Dalam kajian ini, penggunaan bahan fizikal yang interaktif berfungsi sebagai alternatif kepada pendekatan digital.

Selain itu, dapatan kajian ini turut menyokong keperluan pembelajaran berpusatkan murid seperti yang dinyatakan oleh Ahmad (2025), di mana penglibatan aktif murid menjadi faktor utama dalam meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Ini juga selari dengan pandangan Haleem et al. (2022) yang menekankan kepentingan interaktiviti dalam Pdpc moden. Walau bagaimanapun, dapatan menunjukkan bahawa peningkatan berlaku secara berperingkat, memerlukan latihan berulang dan masa yang mencukupi. Ini selari dengan dapatan Apostolou et al. (2023, 2024) yang menekankan bahawa keberkesanan inovasi dalam pendidikan perakaunan bergantung kepada pelaksanaan yang konsisten dan berterusan. Kekangan kajian termasuk saiz sampel yang kecil dan tempoh intervensi yang terhad. Oleh itu, kajian lanjutan dicadangkan dengan melibatkan sampel yang lebih besar serta integrasi teknologi seperti gamifikasi digital bagi meningkatkan lagi keberkesanan Pdpc.

6. RUMUSAN

Secara keseluruhannya, inovasi Kit Perakaunan Interaktif terbukti berkesan dalam meningkatkan kefahaman dan pencapaian murid dalam mata pelajaran Prinsip Perakaunan. Pendekatan berasaskan bahan manipulatif, pembelajaran aktif dan kolaboratif telah membantu murid membina pengetahuan secara lebih bermakna. Implikasi kajian menunjukkan bahawa guru perlu mengintegrasikan inovasi pedagogi dalam Pdpc bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Selari dengan perkembangan terkini dalam pendidikan (Apostolou et al., 2024; Almuntsr et al., 2024), penggunaan pendekatan interaktif dan inovatif wajar diperluaskan. Kajian masa hadapan disarankan untuk menggabungkan elemen digital seperti gamifikasi dan simulasi bagi memperkukuh lagi pembelajaran serta sejajar dengan keperluan pendidikan abad ke-21.

RUJUKAN

- Ahmad, N. N. (2025). Student-centered instructional strategies in accounting education: Evidence from the ATPB course. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(8), 3539–3544. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.908000287>
- Al-Htaybat, K., von Alberti-Alhtaybat, L., & Alhatabat, Z. (2021). Educating digital natives for the future: Accounting educators' evaluation of the accounting curriculum. *Accounting Education*, 30(2), 179–205. <https://doi.org/10.1080/09639284.2020.1810649>
- Almuntsr, N. M., Muhamad, H., Ong, T. S., & Shah, S. M. (2024). Using gamification in accounting education: A systematic literature review (2017–2023). *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(2), 1119–1134. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i2/20887>
- Apostolou, B., Dorminey, J. W., Hassell, J. M., & Rebele, J. E. (2024). Accounting education literature review (2023). *Journal of Accounting Education*, 67, 100901. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2024.100901>
- Apostolou, B., Dorminey, J. W., Hassell, J. M., & Rebele, J. E. (2023). Accounting education literature review (2022). *Journal of Accounting Education*, 63, 100831. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2023.100831>
- Carbonneau, K. J., Marley, S. C., & Selig, J. P. (2020). A meta-analysis of the efficacy of teaching mathematics with concrete manipulatives. *Journal of Educational Psychology*, 112(1), 1–20. <https://doi.org/10.1037/edu0000366>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>

- Jaffar, R., Mustafa, N. H., Fadhil, N. F. M., Jusop, M., Shaharuddin, S., & Taliyang, S. M. (2024). An innovation in teaching and learning of accounting concepts using accrual spin wheel game. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(1), 1919–1927. <https://doi.org/10.46886/IJARPED/v13-i1/18047>
- Ndovela, S. G., Hlongwane, N. F., & Ngwenya, J. C. (2023). Collaborative teaching strategies used to enhance learning of accounting concepts. *International Journal of Research in Business and Social Science*, 12(8), 467–475. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v12i8.2969>
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson Education.
- Sithole, M., & Mafa, O. (2023). Activating accounting students' decision-making skills through reflective learning strategies. *International Journal of Management Education*, 21(3), 100858. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100858>
- Suryani, P., Daurrohmah, W., & Tantri, S. N. (2023). Increasing learning interest in accounting students through game simulation accounting cycle. *Enrichment: Journal of Management*, 13(5).
- Zainuddin, Z., Haruna, H., Li, X., Zhang, Y., & Chu, S. K. W. (2020). A systematic review of flipped classroom empirical evidence from different fields: What are the gaps and future trends? *On the Horizon*, 28(2), 72–86. <https://doi.org/10.1108/OTH-09-2019-0057>