

INOVASI PRODUK *CASH EXPLORACE KIT* SEBAGAI ALAT BANTU MENGAJAR (ABM): SESI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PDP) BAGI PROGRAM PERAKAUNAN PERNIAGAAN

Nur Azlina Jalaluddin¹, Nurhasyinda Shahidan²

Program Pengoperasian Perniagaan,
Kolej Komuniti Kuala Langat

ieyna_azlina@kkkla.edu.my, nurhasyinda@kkkla.edu.my

Abstrak

Kajian ini dijalankan untuk mengkaji Produk *Cash Explorace Kit* sebagai Alat Bantu Mengajar (ABM) dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) bagi Program Perakaunan Perniagaan. Sesi PdP modul Perakaunan sering diamalkan dengan menggunakan teknik "chalk and talk". Selain itu, kebanyakan pelajar beranggapan "akaun itu susah, bosan dan terlalu fokus kepada pengiraan yang sukar". Persekitaran PdP modul Perakaunan hanya tertumpu di dalam bilik kuliah sahaja seterusnya mewujudkan suasana yang bosan. Tiada produk permainan berkonsepkan akaun dan aktiviti *outdoor* yang mampu menimbulkan minat pelajar telah mencetuskan idea kepada penyelidik untuk menghasilkan produk yang dikenali sebagai *Cash Explorace Kit* yang mengandungi permainan meliputi pelbagai *checkpoint* dan menerapkan konsep penggunaan tunai (wang dan cek). Objektif utama pembangunan produk ini adalah untuk memberikan kelainan dan keunikan dalam sesi PdP modul Perakaunan. Produk ini dibangunkan berdasarkan pengalaman pensyarah yang telah terlibat dalam bidang Perakaunan hampir 15 tahun. Metodologi kajian ini telah dijalankan menggunakan Ujian Pra dan Ujian Pos bagi Asas Perekodan Buku Tunai, Borang Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti *Cash Explorace* dan Borang Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap *Cash Explorace Kit*. Hasil daripada penggunaan *Cash Explorace Kit* terbukti berkesan apabila dapatan kajian ini menunjukkan 82.5% responden sangat setuju dengan konsep yang digunakan, 70% responden memilih sangat setuju dengan rekabentuk kit yang mudah dibawa, mudah digunakan, boleh digunakan berulang kali, tahan lasak dan tidak mudah rosak serta menggunakan variasi warna yang menarik. Dari segi item kandungan kit secara purata pula menunjukkan sebanyak 75% responden sangat setuju dengan kenyataan bahawa kit ini menjimatkan kos, tenaga, mengandungi kandungan yang terperinci dan teratur, dapat meningkatkan motivasi peserta seterusnya sangat bermanfaat dalam sesi PdP.

Kata kunci: *cash explorace kit*, ABM, Sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)

1.0 Pendahuluan

Perkembangan dalam ilmu pendidikan khususnya dalam bidang pedagogi dan psikologi telah menyebabkan berlakunya satu anjakan paradigma dalam strategi pengajaran dan pembelajaran. Sejarar dengan matlamat untuk menyahut seruan menjadikan Malaysia sebuah negara maju menjelang tahun 2020, perubahan yang pantas di luar jangkaan dalam pelbagai bidang seperti ekonomi, sosio, politik dan teknologi telah menjadikan masa depan para graduan penuh dengan cabaran. Menurut Mohd Zahid (1994), perkembangan ini menuntut kebijaksanaan seluruh barisan dan angkatan pendidik untuk melakukan muhasabah terhadap pegangan dan amalan pendidikan yang digunakan selama ini bagi melahirkan para graduan yang memenuhi kehendak pasaran kerja semasa. Ini kerana, kritikan tajam sering dilontarkan dan dituding terhadap pelaksanaan pendidikan yang sedia ada lantaran harapan

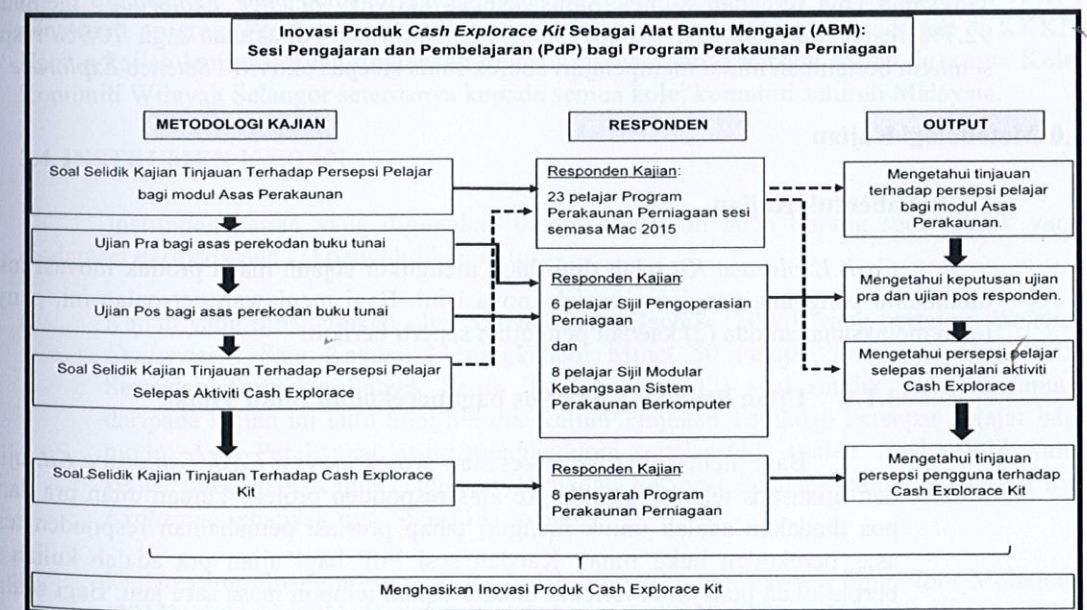
yang begitu tinggi untuk melahirkan para graduan yang cemerlang, terbilang dan gemilang (Norasyikin Mohd Zaid & Nurulhidayah Ariff, 2006)

Menurut Santrock (2008), apa yang penting dalam pengajaran di kuliah adalah memberi peluang kepada pelajar untuk menggunakan bakat dan kecerdasan mereka dalam proses pembelajaran. Selaras dengan matlamat untuk melahirkan pelajar cemerlang, gemilang dan terbilang dan mempunyai minda kelas pertama, cara PdP perlu melalui inovasi yang selari dengan kehendak keadaan semasa. Bagi mewujudkan inovasi di dalam PdP, pensyarah perlu melakukan perubahan dalam teknik PdP ke arah penyampaian yang berinovasi dan kreatif. Penyampaian yang inovatif dan kreatif merupakan satu kaedah berfikir di luar kotak yang amat diperlukan pada masa kini. Melalui kaedah pendidikan yang kreatif dan inovatif, ia dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari sesuatu subjek dengan lebih mendalam. Cara penyampaian maklumat boleh dianggap sebagai kaedah dan teknik pengajaran. Di samping itu, inovasi di dalam PdP adalah sangat sesuai apabila berhadapan dengan pelajar generasi millennium pada masa kini.

Projek inovasi *Cash Explorace Kit* yang dihasilkan ini menggunakan konsep "fun and easy learning" iaitu belajar sambil bermain permainan *Cash Explorace*. Permainan *Cash Explorace* yang telah direka menjadi menarik dan dapat dimanfaatkan oleh pensyarah dan pelajar untuk menjalankan aktiviti di luar bilik kuliah dengan objektif utama untuk mempelajari asas perekodan Buku Tunai. Projek inovasi ini merupakan transformasi kepada ABM dalam modul Asas Perakaunan di mana produk ini memberi kelainan dan keunikan dalam sesi PdP. Kit ini mengandungi bahan dan peralatan yang diperlukan bagi menjalankan aktiviti *Cash Explorace*. Kebanyakan bahan dan peralatan dalam kit ini menggunakan bahan terpakai seiring dengan menyokong penggunaan konsep *Go Green; reduce, reuse, recycle and replace*.

2.0 Sorotan Kajian

2.1 Kerangka Konseptual Kajian



Rajah 1.0 Kerangka Konseptual Kajian

2.2 Kajian-Kajian Lepas

Penyelidik telah menemui kajian-kajian yang telah dijalankan oleh beberapa penyelidik lain berkaitan tajuk kajian dan produk inovasi yang dibangunkan oleh penyelidik sebelum menjalankan kajian ini.

Menurut Rosli Bin Hamid (2011) di SMK Dato' Jaafar Hassan Bukit Keteri Perlis mengaplikasikan inovasi "Penggunaan Teknik 4 Warna dalam tajuk Penyata Penyesuaian Bank dengan mengemaskini buku tunai" melalui pemilihan warna kuning, hijau, merah dan biru. Impak dan keberkesanan inovasi ini kepada pengajaran dan pembelajaran (PdP) dapat dilihat apabila terdapat perubahan sikap dan penerimaan pelajar yang positif, terlihat keseronokan untuk melaksanakan aktiviti latihan dan inovasi ini dapat diaplikasikan dalam hampir keseluruhan tajuk.

Mariyam Abdul Aziz, Munirah Salim, Hadrah Hanum Ramlee dan Ahmad Hafiz Zainal Abidin (2012) menjalankan kajian tindakan bertajuk Keberkesanan Permainan Saidina dalam PdP Topik Transaksi Perniagaan dan Catatan Bergu di Kolej Profesional MARA (KPMBM). Penyelidik kajian ini menyimpulkan bahawa aktiviti pembelajaran secara simulasi permainan Saidina telah memberikan kesan positif terhadap markah (skor) pelajar dalam ujian pos. Di samping itu, pembelajaran secara simulasi permainan ini juga telah berjaya menarik minat pelajar untuk menguasai topik ini secara aktif.

Di dalam satu kajian oleh Maznah Binti Bachok (2006) iaitu "*Science Explorace*": Satu Kaedah Meningkatkan Minat 50 Pelajar Tingkatan Dua SMK Serendah Terhadap Subjek Sains juga berpendapat bahawa penerokaan belajar sambil bermain dalam suasana yang menarik dan menyeronokkan dapat menarik minat pelajar. Keputusan ujian pos menunjukkan peningkatan minat pelajar selepas aktiviti "*Science Explorace*" dijalankan. Pelajar menanti-nanti aktiviti seperti "*Science Explorace*" dijalankan semula. Soal Selidik Minat Pelajar Tingkatan Dua terhadap Subjek Sains selepas aktiviti "*Science Explorace*" membuktikan 92.7% responden mahukan aktiviti "*Science Explorace*" dilakukan lagi. 70.9% responden semakin bertambah minat mempelajari subjek sains selepas aktiviti "*Science Explorace*".

3.0 Metodologi Kajian

3.1 Rekabentuk Kajian

Cash Explorace Kit telah diuji bagi mengukur sejauh mana produk inovasi ini dapat membantu pengguna-pengguna projek inovasi ini. Bagi menjawab persoalan ini, penyelidik telah melaksanakan dua (2) kaedah pengujian seperti berikut:

3.1.1 Ujian Pra dan Ujian Pos bagi perekodan Buku Tunai

Bagi memastikan keberkesanan projek inovasi *Cash Explorace Kit*, ujian pra dan ujian pos telah dijalankan ke atas responden projek. Tujuan ujian pra dan ujian pos diadakan adalah untuk menguji tahap prestasi pemahaman responden terhadap asas perekodan buku tunai. Kaedah sesi PdP bagi ujian pra adalah kuliah secara berpusatkan pensyarah terlebih dahulu dalam tempoh masa satu jam. Bagi soalan pra, penyelidik telah menyediakan satu set soalan yang berkaitan dengan konsep asas dalam perekodan buku tunai. Terdapat dua soalan yang perlu dijawab oleh responden iaitu merekodkan urusan ke dalam buku tunai berdasarkan situasi yang diberi dan mengimbangkan buku tunai. Ujian pra telah diuji terhadap responden sebelum mereka mengikuti aktiviti *Cash Explorace*. Bagi soalan pos pula, penyelidik telah membangunkan satu set soalan yang telah diubahsuai sedikit daripada soalan pra. Penyelidik telah menukarkan angka dengan mengekalkan struktur soalan dan juga

menambahkan satu transaksi bagi soalan pos. Soalan pos ini telah diuji terhadap responden selepas mereka menjalani aktiviti *Cash Explorace* yang menyeronokkan.

3.1.2 Soal Selidik terhadap responden

Bagi memastikan projek inovasi ini memberi faedah yang maksimum kepada pengguna dan dalam masa yang sama untuk penambahbaikan produk di masa akan datang, penyelidik telah membangunkan soal selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti *Cash Explorace* untuk mengetahui pandangan pengguna terhadap projek inovasi yang telah dihasilkan. Selain itu, penyelidik juga turut membangunkan soal selidik Kajian Tinjauan Terhadap *Cash Explorace Kit*.

3.2 POPULASI DAN PERSAMPELAN

Populasi kajian terdiri daripada semua pelajar Program Perakaunan Perniagaan bagi sesi semasa Mac 2015 yang terdiri daripada Sijil Kolej Komuniti Berterusan SKK(T) dan Sijil Kolej Komuniti Bermodular SKK(M) di Kolej Komuniti Kuala Langat (KKKL). Jumlah populasi pelajar semasa sesi Mac 2015 bagi Program Perakaunan Perniagaan adalah seramai 23 pelajar: (9 pelajar Sijil Akauntansi (SAK), 6 pelajar Sijil Pengoperasian Perniagaan (SPP) dan 8 pelajar Sijil Modular Kebangsaan Sistem Perakaunan Berkomputer (PA3)). Penyelidik menjadikan semua bilangan populasi (N) sebagai sampel (s) kajian.

3.3 SKOP KAJIAN

Kajian ini dijalankan di KKKL yang merupakan institusi pendidikan di bawah naungan Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT). Pentadbiran Kolej Komuniti seluruh Malaysia adalah digalas oleh Jabatan Pengajian Kolej Komuniti (JPKK). Hasil kajian ini boleh digunakan oleh pelbagai pihak yang berkepentingan dalam kajian ini iaitu JPKK, pensyarah program Perakaunan Perniagaan dan juga semua kakitangan akademik di KKKL. Namun kajian lanjutan boleh dijalankan dengan meluaskannya kepada kajian di semua Kolej Komuniti Wilayah Selangor seterusnya kepada semua kolej komuniti seluruh Malaysia.

3.4 INSTRUMEN KAJIAN

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah borang soal selidik yang diadaptasi daripada dua (2) penyelidikan iaitu:

- Kajian yang dibangunkan oleh Maznah binti Bachok (2006), yang bertajuk "*Science Explorace*": Satu Kaedah Meningkatkan Minat 50 Pelajar Tingkatan Dua SMK Serendah Terhadap Subjek Sains. Terdapat dua (2) soal selidik yang diadaptasi daripada kajian ini iaitu Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar bagi modul Asas Perakaunan yang mengandungi sebelas (11) soalan. Soal selidik yang kedua pula ialah Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti *Cash Explorace* sebanyak tiga belas (13) soalan.
- Kajian yang dibangunkan oleh Rashidah binti Abu dan Faridah binti Noor Mohamed (2014), yang bertajuk Laporan Projek Inovasi *Flip For Tips*. Soal selidik yang telah diadaptasi daripada kajian ini adalah Kajian Tinjauan Terhadap *Cash Explorace Kit* yang mengandungi enam belas (16) soalan.

Daripada tiga (3) borang soal selidik dalam kajian yang dinyatakan, penyelidik telah membuat penambahbaikan dan menyesuainya berdasarkan tajuk kajian. Hal ini bertujuan untuk mencapai objektif kajian yang dijalankan oleh penyelidik.

3.5 BORANG SOAL SELIDIK

Borang soal selidik yang digunakan untuk menjawab persoalan kajian serta mencapai objektif kajian yang telah ditetapkan terbahagi kepada tiga (3) iaitu:

	Borang 1	Borang 2	Borang 3
Bahagian A: Maklumat Diri	jantina, bangsa, umur dan latar belakang perakaunan	jantina, bangsa dan umur	
Bahagian B	10 soalan tertutup ("ya" atau "tidak") 1 soalan terbuka tentang kaedah PdP yang dapat menimbulkan dan menambahkan minat dalam Modul Asas Perakaunan	12 soalan tertutup (skala Likert 4 point: Rujuk Jadual 2) 1 soalan terbuka tentang cadangan aktiviti lain yang sesuai dan menarik untuk digunakan sebagai aktiviti dalam Cash Explorace.	15 soalan tertutup :skala Likert 4 point yang mengandungi 3 aspek (Rujuk Jadual 3) 1 soalan terbuka tentang cadangan penambahbaikan yang sesuai terhadap produk Cash Explorace Kit

Jadual 1: Ringkasan Kandungan Borang Soal Selidik

3.5.1 Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar bagi modul Asas Perakaunan (Borang 1)

Rujuk Jadual 1.

3.5.2 Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti Cash Explorace (Borang 2)

Rujuk Jadual 1.

ITEM	SKALA
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Jadual 2: Skala Pemeringkatan Likert

3.5.3 Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Cash Explorace Kit (Borang 3)

Rujuk Jadual 1.

ASPEK	NOMBOR SOALAN	JUMLAH SOALAN
Bahagian A : Konsep	A1 hingga A5	5
Bahagian B : Rekabentuk	B1 hingga B5	5
Bahagian C : Kandungan Kit	C1 hingga C5	5

Jadual 3: Rumusan Pecahan Soalan

3.5 KAJIAN RINTIS

Penyelidik telah membangunkan sebanyak tiga (3) soal selidik yang telah diadaptasikan daripada dua (2) kajian. Seterusnya, penyelidik telah mengubahsuai beberapa soalan bagi memastikan responden memahami kehendak soalan dan ini akan menjawab semua persoalan kajian.

3.6.1 Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar bagi modul Asas Perakaunan dan Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti Cash Explorace

i) Kesahan Instrumen Kajian

Sebanyak dua (2) orang pensyarah yang berpengalaman membuat kajian dan penyelidikan telah dirujuk sebagai ahli panel ujian kesahan. Hasilnya, kesemua panel yang dirujuk telah mengesahkan kesahan soalan-soalan dalam instrumen kajian. Kedua-dua panel telah mengutarakan beberapa cadangan pengubahsuaian dalam soal selidik yang sedia ada.

ii) Kebolehpercayaan Instrumen Kajian

Enam (6) pelajar telah dipilih secara rawak daripada kalangan responden daripada pelbagai bangsa untuk menguji kebolehpercayaan soalan-soalan dalam borang soal selidik.

3.6.2 Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Cash Explorace Kit

i) Kesahan Instrumen Kajian

Sebanyak dua (2) orang pensyarah yang berpengalaman membuat kajian dan penyelidikan telah dirujuk sebagai ahli panel dan mengesahkan kesahan soalan-soalan dalam instrumen kajian. Penambahbaikan telah dilakukan berdasarkan cadangan pengubahsuaian dalam soal selidik yang sedia ada.

ii) Kebolehpercayaan Instrumen Kajian

Dua (2) pensyarah telah dipilih secara rawak daripada kalangan responden untuk membuktikan pemahaman bagi setiap ayat yang dijelaskan. Justeru, penyelidik telah bersetuju untuk mengekalkan enam (6) pelajar dan dua (2) pensyarah yang menjadi kajian rintis ini menjawab semula soal selidik. Hal ini kerana penyelidik mendapati persampelan penyelidikan ini adalah kecil iaitu 23 orang pelajar dan 8 orang pensyarah sahaja.

3.6 KAEDAH ANALISIS DATA

Data yang telah diperolehi daripada responden dianalisis menggunakan aplikasi Hampan Elektronik (*Microsoft Excell*) bagi mendapatkan dapatan kajian dalam bentuk peratus. Kaedah ini digunakan bagi Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar bagi modul Asas Perakaunan dan Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti Cash Explorace. Berbeza dengan Soal Selidik Kajian Tinjauan Terhadap Cash Explorace Kit, penyelidik mengolah data agar dapatan kajian diperolehi dalam bentuk peratusan dan purata (min) bagi item konsep, rekabentuk dan kandungan kit.

3.7 JADUAL PERLAKSANAAN KAJIAN

Projek inovasi dan penyelidikan yang dijalankan memerlukan perancangan yang teliti bagi menghasilkan projek inovasi yang berkualiti. Di samping itu, ianya perlu memberi impak yang besar kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam projek ini. Penyelidik telah menjalankan projek ini dengan merujuk Jadual 4 seperti berikut:

AKTIVITI		2015											
		JAN					FEB				MAC		
		M1	M2	M3	M4	M5	M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3
1	Saringan dan pemilihan idea projek inovasi												
2	Sorotan Kajian & Pembangunan Borang Soal Selidik												
3	Kajian Rintis & Membaiki borang soal selidik												
4	Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar bagi Modul Asas Perakaunan												
5	Ujian Pra												
6	Penentuan konsep dan objektif produk inovasi												
7	Pembangunan produk inovasi												
8	Sesi kefungisian produk												
9	Ujian Pos												
10	Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti Cash Explorace												
11	Kajian Tinjauan Terhadap Cash Explorace Kit												
12	Analisis Data												
13	Penambahbaikan produk inovasi selepas sesi kefungisian produk												
14	Dokumentasi Kajian												

Jadual 4: Carta Gan Perlaksanaan Kajian

4.0 Dapatan Kajian

4.1 HASIL DATAPAN

4.1.1 Ujian Pra dan Ujian Pos bagi perekodan Buku Tunai

Jadual 5 adalah dapatan markah ujian pra dan ujian pos responden manakala Jadual 6 adalah perbandingan peratus pencapaian pelajar yang tiada bantuan ABM *Cash Explorace Kit* dan prestasi pelajar yang menggunakan *Cash Explorace Kit* sebagai tambahan ABM.

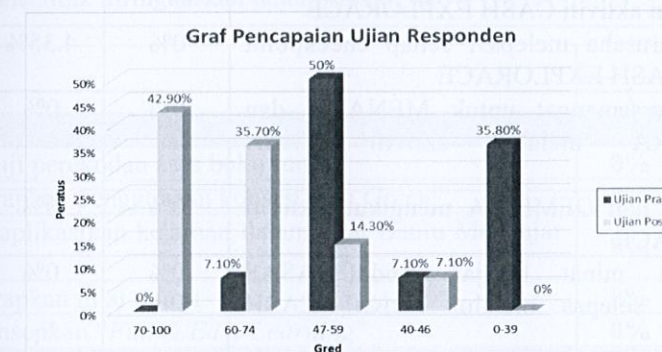
RESPONDEN	MARKAH UJIAN PRA %	MARKAH UJIAN POS %	PERBANDINGAN
Responden 1	55.6	70	Meningkat
Responden 2	55.6	100	Meningkat
Responden 3	55.6	100	Meningkat
Responden 4	66.7	100	Meningkat
Responden 5	44.4	70	Meningkat
Responden 6	55.6	80	Meningkat
Responden 7	55.6	100	Meningkat
Responden 8	55.6	100	Meningkat

Responden 9	22.2	40	Meningkat
Responden 10	22.2	70	Meningkat
Responden 11	22.2	50	Meningkat
Responden 12	33.3	60	Meningkat
Responden 13	33.3	50	Meningkat
Responden 14	55.6	70	Meningkat
Purata	45.3	75.7	Meningkat

Jadual 5.0: Dapatan Markah Ujian Pra dan Ujian Pos responden

Status & Gred Pencapaian Pelajar	Pencapaian Pelajar	
	Ujian Pra	Ujian Pos
Cemerlang Markah 70% ke atas	0% (0/14 responden)	42.9% (6/14 responden)
Kepujian Markah 60% - 74%	7.1% (1/14 responden)	35.7% (5/14 responden)
Baik Markah 47% - 59%	50% (7/14 responden)	14.3% (2/14 responden)
Lulus Markah 40% - 46%	7.1% (1/14 responden)	7.1% (1/14 responden)
Gagal Markah 39% ke bawah	35.8% (5/14 responden)	0% (0/14 responden)
PERATUS KELULUSAN PELAJAR	64.3%	100%

Jadual 6.0: Perbandingan Peratus Pencapaian Ujian Pra dan Ujian Pos



Rajah 2.0: Graf

pencapaian Ujian Pra dan Ujian Pos

perbandingan

Berdasarkan Rajah 2, terbukti bahawa *Cash Explorace Kit* dapat meningkatkan pencapaian ujian bagi asas perekodan buku tunai dengan lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan ketara perbandingan gred pencapaian pelajar dalam ujian pra dan ujian pos yang telah dijalankan oleh penyelidik sebelum dan selepas aktiviti *Cash Explorace* iaitu tiada responden yang mendapat gred cemerlang semasa ujian pra manakala 42.9% (6 daripada 14 responden) mendapat gred cemerlang semasa ujian pos. Selain itu, peratus kelulusan pelajar dalam ujian pos setelah mengikuti aktiviti *Cash Explorace* adalah 100% berbanding 64.3% sahaja semasa ujian pra.

4.1.2 Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar Selepas Aktiviti *Cash Explorace*

i) Demografi Responden

Responden kajian ini terdiri daripada 13.04% lelaki dan 86.96% perempuan yang juga merangkumi 78.26% Melayu, 17.39% India dan 4.35% Cina. 95.65% daripada responden berumur bawah 20 tahun, manakala hanya 4.35% berumur 21 sehingga 25 tahun.

ii) Persepsi Responden Selepas Aktiviti *Cash Explorace*

Terdapat tiga belas (13) soalan berkenaan Aktiviti *Cash Explorace* bagi membolehkan responden memberi pandangan masing-masing. Dua belas soalan (12) adalah berkenaan dengan persepsi responden tentang aktiviti *Cash Explorace* dan soalan terakhir iaitu soalan ketiga belas (13) merupakan soalan terbuka tentang pandangan responden berkenaan cadangan aktiviti lain yang sesuai dan menarik untuk digunakan sebagai aktiviti dalam *Cash Explorace*. Dapatan daripada soalselidik diringkaskan dalam Jadual 7.

NO.	ITEM	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Saya dapat belajar strategi PEMASARAN PRODUK melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	73.91%	26.09%
2.	Saya dapat belajar ALIRAN WANG TUNAI KELUAR MASUK melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	60.87%	39.13%
3.	Saya dapat belajar asas perekodan BUKU TUNAI melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	34.78%	65.22%
4.	Saya dapat belajar tentang PENGURUSAN masa, wang dan ahli kumpulan melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	34.78%	56.52%
5.	Saya sentiasa memastikan diri dan ahli kumpulan terlepas daripada dikenakan PENALTI melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	4.35%	60.87%	34.78%
6.	Saya dapat menggunakan kemahiran KREATIF DAN INOVATIF dalam menyelesaikan tugas bagi setiap checkpoint melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	4.35%	39.13%	56.52%
7.	Saya sentiasa berusaha melepasi setiap checkpoint melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	4.35%	39.13%	56.52%
8.	Saya sentiasa bersemangat untuk MENANG dan bergelar JUARA melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	43.48%	56.52%
9.	Saya SERONOK dan GEMBIRA mengikuti aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	30.43%	69.57%
10.	Saya bertambah minat belajar modul ASAS PERAKAUNAN selepas melalui aktiviti CASH EXPLORACE	0%	0%	52.17%	47.83%
11.	Saya berpendapat aktiviti CASH EXPLORACE ini telah memberi kelainan dalam sesi PdP Modul Asas Perakaunan.	0%	0%	39.13%	60.87%
12.	Saya ingin mengikuti lagi aktiviti CASH EXPLORACE pada masa akan datang	0%	0%	26.09%	73.91%

***Petunjuk  Peratus tertinggi

*** petunjuk skala: 1 – sangat tidak setuju, 2 – tidak setuju, 3 – setuju, 4 – sangat setuju

Jadual 7.0: Kajian Tinjauan Terhadap Persepsi Pelajar selepas aktiviti *Cash Explorace*

Berdasarkan maklumbalas tersebut, peratus tertinggi iaitu 73.91% responden sangat setuju bahawa mereka belajar strategi pemasaran produk (item 1) dan ingin mengikuti lagi aktiviti *Cash Explorace* pada masa akan datang (item 12). Bagi soalan terbuka tentang pandangan responden berkenaan cadangan aktiviti lain yang sesuai dan menarik untuk digunakan sebagai aktiviti dalam *Cash Explorace*, penyelidik menerima cadangan untuk bermain permainan tradisional seperti batu seremban dan congkak. Manakala, aktiviti lain yang turut dicadangkan ialah sukaneka, sukan padang, dan permainan teka-teki.

4.1.3 Kajian Tinjauan terhadap pengguna *Cash Explorace Kit*

Soal selidik terhadap pengguna *Cash Explorace Kit* telah diedarkan bagi melihat sejauhmana keberkesanan dan kefungsiannya. Penyelidik telah membangunkan soal selidik Kajian Tinjauan Terhadap *Cash Explorace Kit* untuk mengetahui pandangan pengguna (pensyarah) terhadap projek inovasi yang telah dihasilkan. Terdapat lapan responden sahaja yang digunakan dalam kajian ini kerana mengambilkira peranan urusetia yang terlibat mengendalikan *Cash Explorace Kit* semasa sesi pengujian produk. Analisa dapatan yang diperoleh daripada soal selidik yang telah dilaksanakan adalah seperti berikut:

i) Demografi Responden

Responden kajian ini terdiri daripada 100% perempuan yang juga merangkumi 100% Melayu. 50% responden adalah berumur antara 26 hingga 30 tahun manakala 50% responden lagi adalah berumur 31 tahun ke atas.

ii) Persepsi Responden Selepas Aktiviti *Cash Explorace*

Terdapat enam belas (16) soalan berkenaan Produk *Cash Explorace Kit* bagi membolehkan responden memberi pandangan masing-masing. Lima (5) soalan adalah berkenaan konsep produk, lima (5) soalan adalah tentang rekabentuk produk dan lima (5) soalan lagi adalah berkaitan kandungan kit. Soalan keenam belas (ke-16) adalah cadangan daripada responden berkaitan penambahbaikan yang sesuai terhadap produk *Cash Explorace Kit*. Dapatan daripada soalselidik diringkaskan dalam Jadual 8.

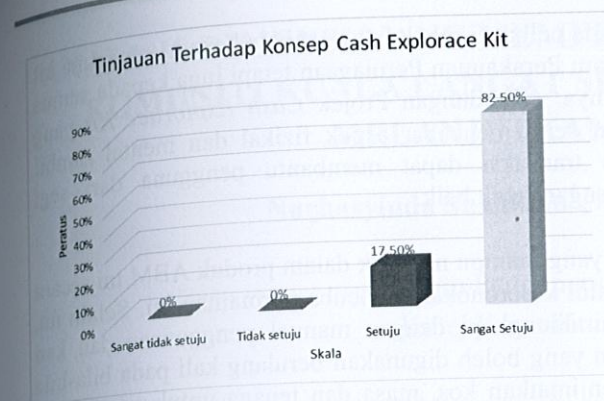
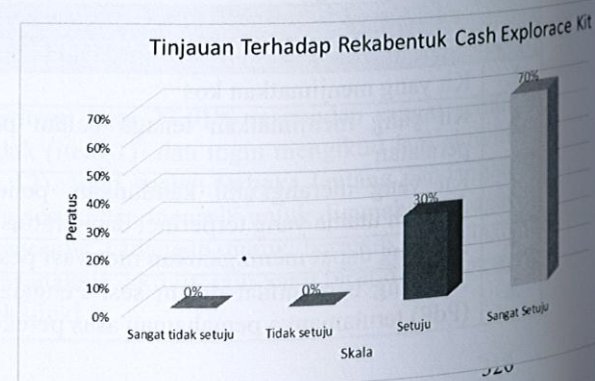
NO	ITEM	SKALA			
		1	2	3	4
A. KONSEP					
1.	Kit yang menguji perekodan asas buku tunai	0%	0%	37.5%	62.5%
2.	Kit yang menerapkan penggunaan konsep “Go Green”	0%	0%	50%	50%
3.	Kit yang mengaplikasikan kelainan dalam Alat Bantu Mengajar (ABM)	0%	0%	0%	100%
4.	Kit yang menerapkan nilai murni	0%	0%	0%	100%
5.	Kit yang berkonsepkan “Fun & Easy Learning”	0%	0%	0%	100%
PURATA KESELURUHAN ITEM KONSEP		0%	0%	17.5%	82.5%
B. REKABENTUK					
1.	Kit yang mudah dibawa	0%	0%	50%	50%
2.	Kit yang mudah digunakan	0%	0%	25%	75%
3.	Kit yang boleh digunakan berulang kali	0%	0%	12.5%	87.5%
4.	Kit yang tahan lasak dan tidak mudah rosak	0%	0%	50%	50%
5.	Kit yang menggunakan variasi warna yang menarik	0%	0%	12.5%	87.5%
PURATA KESELURUHAN ITEM REKABENTUK		0%	0%	30%	70%
C. KANDUNGAN KIT					
1.	Kit yang menjimatkan kos	0%	12.5%	25%	62.5%
2.	Kit yang menjimatkan tenaga dalam penyediaan bahan dan peralatan	0%	0%	0%	100%
3.	Kit yang merangkumi kandungan, penerangan dan langkah-langkah utama yang terperinci dan teratur	0%	0%	0%	100%
4.	Kit yang dapat meningkatkan motivasi peserta	0%	0%	62.5%	37.5%
5.	Kit yang bermanfaat dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) terutamanya pemahaman asas perekodan buku tunai	0%	0%	25%	75%

NO	ITEM	SKALA			
		1	2	3	4
A. KONSEP					
1.	Kit yang menguji perekodan asas buku tunai	0%	0%	37.5%	62.5%
2.	Kit yang menerapkan penggunaan konsep “Go Green”	0%	0%	50%	50%
3.	Kit yang mengaplikasikan kelainan dalam Alat Bantu Mengajar (ABM)	0%	0%	0%	100%
4.	Kit yang menerapkan nilai murni	0%	0%	0%	100%
5.	Kit yang berkonsepkan “Fun & Easy Learning”	0%	0%	0%	100%
PURATA KESELURUHAN ITEM KONSEP		0%	0%	17.5%	82.5%
B. REKABENTUK					
1.	Kit yang mudah dibawa	0%	0%	50%	50%
2.	Kit yang mudah digunakan	0%	0%	25%	75%
3.	Kit yang boleh digunakan berulang kali	0%	0%	12.5%	87.5%
4.	Kit yang tahan lasak dan tidak mudah rosak	0%	0%	50%	50%
5.	Kit yang menggunakan variasi warna yang menarik	0%	0%	12.5%	87.5%
PURATA KESELURUHAN ITEM REKABENTUK		0%	0%	30%	70%
C. KANDUNGAN KIT					
1.	Kit yang menjimatkan kos	0%	12.5%	25%	62.5%
2.	Kit yang menjimatkan tenaga dalam penyediaan bahan dan peralatan	0%	0%	0%	100%
3.	Kit yang merangkumi kandungan, penerangan dan langkah-langkah utama yang terperinci dan teratur	0%	0%	0%	100%
4.	Kit yang dapat meningkatkan motivasi peserta	0%	0%	62.5%	37.5%
PURATA KESELURUHAN ITEM KANDUNGAN KIT		0%	2.5%	22.5%	75%

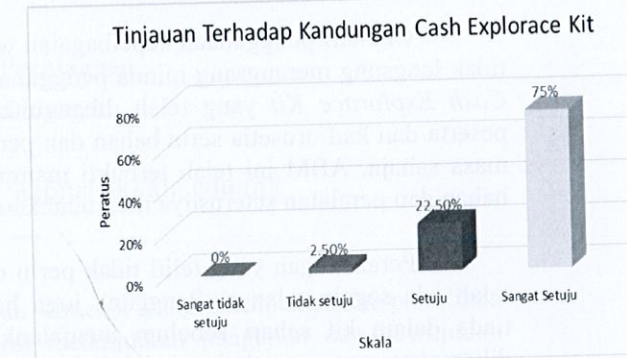
*** petunjuk skala: 1 – sangat tidak setuju, 2 – tidak setuju, 3 – setuju, 4 – sangat setuju

Jadual 8.0 : Kajian Tinjauan Terhadap Cash Explorace Kit

Berdasarkan maklumbalas tersebut, terbukti bahawa responden menyatakan bahawa 82.5% sangat setuju dengan konsep yang digunakan dalam *Cash Explorace Kit* ini (Rajah 3). Manakala berdasarkan Rajah 4, 70% responden memilih sangat setuju dengan rekabentuk kit yang mudah dibawa, mudah digunakan, boleh digunakan berulang kali, tahan lasak dan tidak mudah rosak serta menggunakan variasi warna yang menarik. Dari segi item kandungan kit secara purata pula menunjukkan sebanyak 75% responden sangat setuju dengan kenyataan bahawa kit ini menjimatkan kos, tenaga, mengandungi kandungan yang terperinci dan teratur, dapat meningkatkan motivasi peserta seterusnya sangat bermanfaat dalam sesi PdP merujuk Rajah 5. Bagi soalan terbuka tentang pandangan responden berkenaan cadangan penambahbaikan yang sesuai terhadap produk *Cash Explorace Kit* ini adalah melengkapkan kit dengan semua bahan dan peralatan. Selain itu, terdapat juga cadangan untuk menambahkan lagi aktiviti-aktiviti lain dalam checkpoint yang sedia ada. Responden juga turut mencadangkan supaya produk ini mempunyai separator yang memudahkan capaian bahan dan peralatan bagi memulakan permainan *Cash Explorace*.



Rajah 3.0 : Graf Tinjauan Responden Terhadap Konsep *Cash Explorace Kit*
Rajah 4.0 : Graf Tinjauan Responden Terhadap Rekabentuk *Cash Explorace Kit*



Rajah 5.0 : Graf Tinjauan Responden Terhadap Kandungan *Cash Explorace Kit*

5.0 Cadangan dan Kesimpulan

5.1 Cadangan Penambahbaikan

Berdasarkan dapatan daripada eksperimen projek yang dijalankan terhadap 23 responden di Kolej Komuniti Kuala Langat, beberapa cadangan penambahbaikan boleh diaplikasikan bagi *Cash Explorace Kit*. Cadangan penambahbaikan tersebut adalah seperti berikut:

- Projek Inovasi ini akan menjadi lebih menarik sekiranya direkabentuk dengan menggunakan perisian grafik yang khas untuk menghasilkan sebuah kotak yang mengandungi kesemua bahan dan peralatan dan boleh dikomersialkan;
- Kit ini juga boleh diperkemas dengan mewujudkan pembahagian (*separator*) bagi setiap peralatan dan checkpoint agar teratur dan mudah dicapai;
- Mendapatkan responden bukan sahaja daripada kalangan pelajar perakaunan tetapi juga pelajar daripada pelbagai program dan peringkat umur;
- Mempelbagaikan aktiviti untuk dijadikan sebagai *checkpoint* di dalam kit ini;
- Mendapatkan pandangan dari pereka grafik profesional bagi memberi maklumbalas berkenaan logo dan grafik dalam *Cash Explorace Kit*;
- Mendapatkan pandangan dari pensyarah-pensyarah Program Perakaunan Perniagaan kolej komuniti dan politeknik seluruh Malaysia termasuk juga guru-guru sekolah dalam bidang Perakaunan tentang produk inovasi ini bagi melakukan penambahbaikan;
- Projek Inovasi ini juga boleh diadaptasi bagi modul lain seperti SAK Pembangunan Perniagaan dan juga Keusahawanan sebagai tambahan ABM.

5.2 Kesimpulan Kajian

Cash Explorace Kit memberi faedah kepada pelbagai pihak bukan sahaja kepada pengguna kit yang terdiri daripada pensyarah dan pelajar Program Perakaunan Perniagaan tetapi juga kepada semua pengamal perekodan buku tunai secara asas amnya. Kandungan Projek *Cash Explorace Kit* yang terdiri daripada permainan yang menyeronokkan serta mencabar aspek fizikal dan mental sambil melakukan perekodan buku tunai bagi setiap transaksi dapat membantu pengguna dari segi pemahaman dan penggunaan konsep perekodan dengan lebih baik.

Ciri-ciri penggunaan kepelbagaian warna yang mampu menarik dalam produk ABM ini secara tidak langsung merangsang minda pengguna melalui keseronokan mencuba permainan ini. Selain itu, *Cash Explorace Kit* yang telah dibangunkan ini dilengkapi dengan manual penggunaan dan kad peserta dan kad urusetia serta bahan dan peralatan yang boleh digunakan berulang kali pada bila-bila masa sahaja. ABM ini telah terbukti mampu menjimatkan kos, masa dan tenaga untuk penyediaan bahan dan peralatan seterusnya memudahkan sesi PdP berjalan lancar di luar bilik kuliah.

Perancangan yang teliti tidak perlu diambil sehingga sehari-hari kerana *Cash Explorace Kit* telah ada segala-galanya. Pengguna juga hanya perlu menyediakan bahan yang telah disenaraikan tiada dalam kit sehari sebelum menjalankan permainan *Cash Explorace*. Sehubungan itu, amat diharapkan agar projek inovasi ini dapat dikomersialkan suatu hari nanti kerana ia bukan sahaja menyumbang kepada pelajar Kolej Komuniti sebagai pengguna malah kepada institusi pendidikan amnya dan bidang profesionalisma perakaunan.

Rujukan

- Lee Shok Mee. Psikologi Pendidikan 2. (1997). Kumpulan Budiman Sdn Bhd: Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan.
- Mariyam Abdul Aziz, Munirah Salim, Hadrah Hanum Ramlee & Ahmad Hafiz Zainal Abidin. (2012). Keberkesanan Permainan Saidina Dalam P&P Topik Transaksi Perniagaan Catatan Bergu. Kolej Profesional MARA. Malaysia.
- Maznah binti Bachok. (2006). "Science Explorace" : Satu Kaedah Meningkatkan Minat 50 Pelajar Tingkatan Dua SMK Serendah Terhadap Subjek Sains. Malaysia.
- Rashidah Abu & Faridah Noor Mohamed. (2014). Laporan Projek Inovasi Flip For Tips. Malaysia.
- Rosli Bin Hamid. (2011). Penggunaan Teknik 4 Warna Dalam Tajuk Penyata Penyesuaian Bank Dengan Mengemaskini Buku Tunai. Malaysia.

ANALISIS DIMENSI YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KOLEJ KOMUNITI KUALA LANGAT SEBAGAI PLATFORM UNTUK MELANJUTKAN PENGAJIAN

Nurhasyinda Shahidan¹, Nur Azlina Jalaluddin²

Program Pengoperasian Perniagaan,
Kolej Komuniti Kuala Langat

nurhasyinda@kkkla.edu.my, ieyna_azlina@kkkla.edu.my

Abstrak

Kajian ini dijalankan untuk mengenalpasti pemeringkatan dimensi yang mempengaruhi pemilihan Kolej Komuniti Kuala Langat (KKKL) sebagai platform melanjutkan pengajian dan kewujudan hubungan yang signifikan di antara kategori-kategori dimensi. Kategori dimensi telah dihadkan kepada empat kategori dimensi sahaja iaitu akademik, institusi pengajian, pengaruh orang berkepentingan dan kewangan. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan instrumen borang soal selidik secara *online* yang dibangunkan melalui aplikasi perisian *Google Docs*. Instrumen borang soal selidik yang mengandungi 2 bahagian iaitu Bahagian A: Maklumat Diri Responden dan Bahagian B: Empat kategori dimensi. Responden kajian terdiri daripada 201 pelajar semester satu sesi Julai 2014 yang terdiri daripada Sijil Kolej Komuniti Berterusan SKK(T) dan Sijil Kolej Komuniti Bermodular SKK(M) di KKKL. Data telah dianalisis menggunakan perisian *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS)* bagi mendapatkan dapatan kajian dalam bentuk min dan frekuensi. Dapatan kajian menunjukkan dimensi yang sangat mempengaruhi pemilihan KKKL sebagai platform melanjutkan pengajian ialah responden memilih bidang pengajian yang memberikan peluang kerjaya. Semua pembolehubah dalam kajian ini mempunyai hubungan yang signifikan dengan nilai signifikan yang diperolehi adalah lebih kecil daripada nilai α (0.01). Kategori dimensi institusi pengajian dengan kategori dimensi pengaruh orang berkepentingan menunjukkan keputusan hubungan yang paling kuat antara kedua-dua pembolehubah ini dengan nilai pekali korelasi r paling tinggi = 0.697. Kajian ini dilaksanakan dengan tujuan memberi maklumat hasil kajian kepada Jabatan Pendidikan Kolej Komuniti (JPKK), pihak pengurusan, Unit Hal Ehwal Pelajar dan kakitangan akademik KKKL.

Kata kunci: dimensi melanjutkan pengajian, hubungan signifikan

1.0 Pendahuluan

Kolej Komuniti Kuala Langat (KKKL) menawarkan Sijil Kolej Komuniti Berterusan SKK(T) dan Sijil Kolej Komuniti Bermodular SKK(M) mulai tahun 2013. Program SKK(T) yang terdapat di KKKL ditawarkan secara sepenuh masa dan berterusan selama tiga semester di kolej. Bagi melengkapkan SKK(T) pelajar perlu mengikuti latihan industri selama 16 minggu. KKKL hanya menawarkan Sijil Akauntansi (SAK) dan Sijil Pelancongan dan Pengembaraan (SPP) di bawah kategori program SKK(T). Manakala, SKK(M) ditawarkan secara sepenuh masa menggunakan konsep bermodular. Tempoh setiap modul adalah selama 4 bulan. Pelajar perlu mengambil modul pembelajaran dalam sesuatu bidang dari kolej yang menawarkannya. Pelajar dianugerahkan SKK apabila telah lulus semua modul dalam program berkenaan. Bagi kategori program SKK(M), KKKL menawarkan Sijil Pemasangan Elektrik (SPE), Sijil Animasi 2D (SDD), Sijil Aplikasi Perisian Komputer (SAP) dan Sijil Rekabentuk dan Pembuatan Perabot (SRP).

Pengambilan pelajar di KKKL bagi program SKK(T) telah bermula pada Mac 2013 dan dituruti dengan pelaksanaan program SKK(M) pada Julai 2013. Sehingga September 2014, Sijil