

ỨNG DỤNG “GAME ACCOUNTING” TRONG GIẢNG DẠY HỌC PHẦN NGUYÊN LÝ KẾ TOÁN TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH - PHÂN HIỆU VĨNH LONG

Lâm Thị Trúc Linh⁺,
Nguyễn Ngọc Thọ,
Trần Ngọc Hòa

Trường Đại học Kinh tế Thành phố Hồ Chí Minh - Phân hiệu Vĩnh Long
+ Tác giả liên hệ • Email: linhlatt@ueh.edu.vn

Article history

Received: 12/8/2022

Accepted: 26/9/2022

Published: 05/11/2022

Keywords

Game Accounting,
Gamification, Accounting
Principles, motivation

ABSTRACT

In most accounting courses, the lack of students' attention and engagement in traditional accounting teaching settings can lead to difficulties in understanding accounting knowledge. One solution to this problem is Gamification, a teaching and learning method that can provide a useful technique to increase learners' participation and motivation. This study was conducted on 118 students and tested with Game Accounting (out of 462 students studying Accounting Principles courses). Questionnaires were employed to measure students' level of motivation. The results show that most students' motivation levels were positive, and they were generally satisfied with using Game Accounting in learning. The gender factor was not statistically significant in explaining the difference in learning motivation, while the main field of study yielded the opposite result. Using Game Accounting did enhance interactivity and student motivation. However, this study has the limitation of small sample size, which should be addressed in future studies with a more extensive survey scale.

1. Mở đầu

Trong những năm gần đây, xu hướng đưa các yếu tố trò chơi vào hoạt động giáo dục được chú ý nhiều. Việc sử dụng trò chơi hóa trong giáo dục là một lợi ích to lớn đối với động lực, sự tương tác của người dùng và các hiệu ứng xã hội. Trò chơi hóa có thể được định nghĩa là áp dụng cơ chế của trò chơi để làm cho việc học trở nên hấp dẫn hơn, cho phép người học thay đổi cách suy nghĩ thông qua việc tuân theo các quy tắc chơi trò chơi trong quá trình giải quyết vấn đề (Zichermann và Cunningham, 2011).

Hiểu biết về kế toán có thể là một thách thức đối với SV cho dù đó mới là nhập môn hay chuyên ngành (Moncada & Moncada, 2014). Trong hầu hết các khóa học kế toán, giảng viên cung cấp tài liệu, slide để giảng bài và minh họa, SV nghe một cách thụ động hoặc ghi chép (Jamaluddin và cộng sự, 2020). Phương pháp giảng dạy thiếu sự thu hút có thể dẫn đến khó hiểu các khái niệm kế toán cơ bản và quy trình kế toán tổng thể, do đó khiến SV không muốn học kế toán (Jamaluddin và cộng sự, 2020). May (2021) nghiên cứu mối quan hệ giữa động cơ và thành quả học tập đối với ngành Kế toán. Khi người học có động cơ học tập thì sẽ có tác động đến thành quả học tập. Một số trò chơi về kế toán được xây dựng nhằm tăng cường sự tham gia, tương tác của SV trong quá trình học các môn học kế toán như “*Smart Costing Game*” (Abdul Razak và cộng sự, 2019), “*Accounting on the Block*” (Jamaluddin và cộng sự, 2020), “*Go Accounting*” (Saputri và cộng sự, 2020), “*Bicycle accounting classification game*” (Abd Rahim và cộng sự, 2021). Kết quả từ các nghiên cứu cho thấy sự phản hồi tích cực từ người học trong việc tăng cường sự tương tác và giúp kiến thức về kế toán trở nên thú vị hơn.

Nghiên cứu này mô tả cách xây dựng Game Accounting và đo lường tác động của việc sử dụng Game Accounting đến động lực học tập học phần Nguyên lý kế toán của 462 sinh viên (SV) trong tổng số 767 SV phân hiệu Trường Đại học Kinh tế TP. Hồ Chí Minh tại tỉnh Vĩnh Long. Câu hỏi nghiên cứu được đặt ra là: (1) Game Accounting xây dựng gồm những nội dung nào? (2) Mức độ động lực học tập học phần Nguyên lý Kế toán của SV khi tham gia Game Accounting? (3) Có sự khác biệt về mức độ động lực học tập giữa các nhóm SV khác nhau không?

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Tổng quan nghiên cứu

Nghiên cứu của Saleem và cộng sự (2022) chỉ ra rằng các yếu tố trò chơi hóa phổ biến nhất được sử dụng trong E-learning và có ảnh hưởng mạnh mẽ đến SV là điểm số, bảng thành tích, huy hiệu và cấp độ đạt được. Một lợi ích

khác từ góc nhìn của giảng viên được nhóm của Martí-Parreño và cộng sự (2021) phát hiện là trò chơi hóa khuyến khích kỹ năng làm việc nhóm và giao tiếp. Sử dụng các phương pháp học tập kết hợp với trò chơi đã đóng một vai trò quan trọng trong quá trình học tập (Çeker và Özdaml, 2017). Khi được thiết kế hiệu quả, trò chơi hóa là giải pháp thay thế khả thi cho việc đánh giá quá trình tự học và giúp bài giảng trên lớp giảm bớt cứng nhắc. Hơn nữa, việc sử dụng trò chơi trong giáo dục giúp phát triển năng lực và tư duy phản biện, phát triển các kỹ năng xã hội đồng thời kích thích sự quan tâm của SV về nội dung cũng như sự tham gia vào các cuộc thảo luận trong lớp. Phần lớn SV (91%) coi việc học dựa trên trò chơi là một phương pháp hiệu quả. Họ đồng ý rằng học tập dựa trên trò chơi thúc đẩy họ làm tốt hơn và đồng thời khuyến khích tư duy phản biện và làm việc theo nhóm (Halim, 2021).

Tạo một trò chơi hướng dẫn tương tác, phong phú đa phương tiện như các trò chơi mang tính thương mại có thể gây khó khăn và tốn thời gian đối với giảng viên. Thực tế, Zhao (2019) ứng dụng Quizizz tạo trò chơi nhằm nâng cao trải nghiệm học tập của SV trong lớp học kế toán. Đây là một ứng dụng giáo dục cho phép SV tham gia vào các hoạt động vui nhộn trong lớp học có nhiều người chơi. Sau khi thực hiện các bài tập trên lớp bằng Quizizz, SV phản hồi rằng ứng dụng này mang lại tác động tích cực đến trải nghiệm học tập của họ. Lớp học được áp dụng Quizizz thường xuyên hơn có điểm số cao hơn. Kết quả nghiên cứu khẳng định trò chơi đã góp phần tạo động lực và thúc đẩy sự tham gia học tập của SV. Việc tổ chức và chia sẻ kiến thức được tích hợp trong môi trường trò chơi hợp tác nâng cao hứng thú học tập và hiểu biết của họ trong khóa học kế toán tài chính. Một ứng dụng khác thu hút SV học môn Kế toán qua trò chơi là Kahoot!. Nghiên cứu của Ayoup (2021) thực hiện kiểm tra tác dụng của việc sử dụng Kahoot! đến thành tích của SV trong môn học Kế toán, môn học được xem là khó và khá nhiều SV không thích. Vì vậy, nghiên cứu thực hiện để cung cấp bằng chứng về một công cụ có thể thu hút SV học môn Kế toán. Kết quả kiểm tra cho thấy có sự khác biệt đáng kể giữa điểm môn kế toán trước và sau khi kiểm tra và sự hứng thú của SV tăng đáng kể khi học bằng Kahoot!.

Việc lựa chọn chủ đề ứng dụng trò chơi vào giảng dạy các môn học kế toán khá đa dạng. Nghiên cứu của Abdul Razak và cộng sự (2019) ứng dụng trò chơi “*Smart Costing Game*” giúp SV khắc phục nỗi sợ chung về môn học Kế toán. Bộ trò chơi này được phát triển như một công cụ học tập cho phép SV phân loại chính xác chi phí theo các tiêu chí nhất định và sau đó sử dụng các số liệu chi phí để tính toán tổng chi phí, lợi nhuận và giá bán tại bốn cơ sở kinh doanh mô phỏng là tiệm bánh, nhà hàng, giặt là và phòng khám. Vào cuối hoạt động trò chơi, SV được yêu cầu hoàn thành một cuộc khảo sát trực tuyến. Kết quả từ cuộc khảo sát cho thấy đa số SV đồng ý rằng các trò chơi được cho là hiệu quả, tạo động lực và hấp dẫn hơn so với cách dạy truyền thống. Những kết quả này hỗ trợ việc đưa “*Smart Costing Game*” vào trong các khóa học kế toán quản trị và chi phí cho SV không chuyên ngành Kế toán. Với chủ đề báo cáo tài chính, Jamaluddin và cộng sự (2020) ứng dụng trò chơi có tên “*Accounting on the Block*”. Các SV được chia nhóm, mỗi nhóm gồm bốn hoặc năm người được hướng dẫn bởi giám sát viên của nhóm. Mỗi SV trong nhóm phải lần lượt xây dựng các báo cáo tài chính đã công bố bằng cách đặt các thẻ lên mẫu một cách thích hợp. Bất kỳ SV nào không sắp xếp đúng thẻ sẽ bị phạt, đây cũng là yếu tố thứ vị trong trò chơi. Các hình phạt cũng nhằm khuyến khích SV cạnh tranh với nhau và giáo dục các em rút kinh nghiệm các sai sót ngay lập tức từ kết quả của các SV khác trong nhóm. Người chiến thắng trò chơi là người nhận được ít hình phạt nhất khi kết thúc trò chơi. Sau thời gian hai tuần, SV được làm bài kiểm tra để đánh giá sự hiểu biết của mình về chủ đề đã học và được tiến hành đo lường động lực học tập từ việc sử dụng trò chơi. Kết quả cho thấy các phản hồi tích cực từ trò chơi đến động lực học tập. Abd Rahim và cộng sự (2021) đã phát triển bộ công cụ trò chơi nhằm tạo điều kiện cho SV hiểu và áp dụng trong chủ đề phân loại kế toán đối với môn học Kế toán cơ bản ở trường trung học và đại học. Nghiên cứu đã thiết kế một hình thức học tập dựa trên trò chơi giáo dục thông qua việc giới thiệu trò chơi tương tác “*Bicycle accounting classification game*”. Trò chơi được phát triển như một công cụ hỗ trợ học tập và giảng dạy để cho phép SV cộng tác và tham gia vào khóa học kế toán tài chính. Sau đó, nghiên cứu đã phân tích dữ liệu bằng phương pháp định lượng nhằm xác định tính hiệu quả của nó. Kết quả phát hiện ra rằng trò chơi đã góp phần tạo động lực tích cực trong học tập, thúc đẩy sự tham gia, nâng cao hứng thú học tập và hiểu biết của các em trong môn học Kế toán tài chính nhờ việc tổ chức và chia sẻ kiến thức trong môi trường trò chơi hợp tác.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu này thực hiện qua hai giai đoạn:

Giai đoạn 1: Xây dựng Game Accounting.

Với các ưu điểm của ứng dụng trò chơi vào giảng dạy các môn học kế toán từ các nghiên cứu. Nhóm tác giả đã xây dựng Game Accounting với mục tiêu tăng cường sự tương tác và tạo động lực học tập cho SV khi tham gia học

phần Nguyên lí kế toán. Việc xây dựng Game Accounting được kế thừa 5 bước từ nghiên cứu của Kim và cộng sự (2018), Saputri và cộng sự (2020).

Nội dung trò chơi được thiết kế phải phù hợp mục đích giáo dục, do đó tác giả đã xây dựng nguồn tư liệu đưa vào Game Accounting bao gồm video clip về kế toán, 145 câu hỏi trắc nghiệm, vấn đề tương ứng 6 chương, 20 câu hỏi thiết kế dạng trò chơi ô chữ. Với mong muốn tạo tâm lí hứng khởi trong quá trình vừa học vừa chơi, nội dung trò chơi là kiến thức bài học được giảng viên hướng dẫn trước đó, các tình huống có liên quan đến vận dụng kiến thức được truyền tải. Vì vậy, các yếu tố trò chơi được thiết kế đảm bảo mục tiêu bài học.

Để người chơi trò chơi tham gia, trò chơi phải có chiến lược tạo động lực. Đối với SV, động lực tham gia trò chơi bao gồm tính hấp dẫn, mới lạ, có khả năng thực hiện và có phần thưởng. Hoạt động ứng dụng Game Accounting được áp dụng trải đều trong 6 chương của học phần trong khoảng thời gian từ tháng 3 đến tháng 4/2022 với nhiều công cụ khác nhau như Kahoot! hay trò chơi ô chữ được thiết kế trong PowerPoint, thu thập ý kiến SV qua Mentimeter, kiểm tra kiến thức qua Quizizz. Kết quả điểm số, xếp hạng từ trò chơi, phần thưởng giảng viên dành cho người thắng cuộc giúp tăng sự hấp dẫn.

Giai đoạn 2: Đo lường tác động của ứng dụng Game Accounting đến động lực học tập học phần Nguyên lí Kế toán của SV.

Sau khi kết thúc học phần, SV được tham gia trả lời bảng hỏi về mức độ động lực học tập khi ứng dụng các hoạt động trong Game Accounting. Tác giả kế thừa mô hình ARCS của Keller (1987) để đo lường động lực học tập gồm 4 thành phần: (1) Sự chú ý; (2) Sự thích đáng; (3) Sự tự tin; (4) Sự hài lòng. Bộ câu hỏi đo lường 4 thành phần kế thừa nghiên cứu Junaidah Jamaluddin (2020), điều chỉnh phù hợp với đặc điểm lớp học và mục tiêu xây dựng Game Accounting gồm 24 câu thuộc 4 thành phần trên.

Kết quả có 118 ý kiến trả lời của SV tham gia khóa học có sử dụng Game Accounting trong tổng số 462 SV học phần Nguyên lí Kế toán. Dữ liệu thu thập được làm sạch và xử lí bởi công cụ SPSS 26 với các thống kê cơ bản về nhân khẩu học, kết hợp với các kiểm định về tính độc lập và kiểm định ANOVA nhằm xem xét có sự khác biệt giữa các lớp học phân về mức độ động lực học tập hay không.

2.3. Kết quả và bàn luận

2.3.1. Xây dựng Game Accounting

Game Accounting được thiết kế bao gồm 5 phần như bảng 1, tương ứng cho từng mục tiêu khác nhau, sử dụng công cụ và cách thức tham gia cũng khác nhau.

Bảng 1. Các thành phần trong Game Accounting

TT	Mục tiêu	Công cụ sử dụng	Hướng dẫn SV tham gia	Kết quả từ trò chơi
1	Tăng sự chú ý vào nội dung, tương tác với giảng viên.	Mentimeter	SV sẽ truy cập vào Menti.com và nhập Code để trả lời câu hỏi.	Các câu trả lời sẽ hiện lên màn hình. Các phản hồi trùng nhau sẽ có cỡ chữ lớn hơn.
2	Kiểm tra bài học đồng thời rèn luyện kĩ năng tư duy, phản xạ nhanh, ghi nhớ bài học.	Kahoot!	SV sẽ truy cập vào Kahoot.it và nhập Code tham gia hoạt động.	SV trả lời câu hỏi trắc nghiệm và thi đua cùng nhau để xác định người đứng đầu cùng với âm thanh từ trò chơi tạo cảm giác hứng khởi. Người thắng cuộc được nhận phần quà từ giảng viên.
3	Nhớ lại các thuật ngữ đã học.	Quizizz PowerPoint	- SV sẽ truy cập Quizizz.com, nhập Code tham gia hoạt động. - Tham gia trò chơi ô chữ.	SV trả lời các câu hỏi dưới hình thức “Điền vào ô trống”, hoặc giải ô chữ.
4	Ôn tập lại kiến thức sau mỗi chương.	Quizizz	SV sẽ truy cập vào Quizizz.com và nhập Code để rèn luyện bài tập về nhà.	SV luyện tập thông qua trò chơi là các câu hỏi trắc nghiệm vào bất cứ khi nào và nhận được kết quả ngay sau mỗi lần chơi. Để hoàn thành tốt phần này, SV phải hiểu rõ, nhớ, và tính toán chính xác.
5	Thi đua cùng nhau và giành những phần thưởng.	Quizizz	SV sẽ truy cập vào Quizizz.com và nhập	SV thực hiện hoạt động tại lớp thông qua các câu hỏi trắc nghiệm. Giảng viên và SV cùng xem bảng phân tích kết quả, thời

			Code để thi đấu cùng nhau.	gian trả lời, câu hỏi tốn nhiều thời gian nhất, quá trình làm bài và thứ hạng trực tiếp của SV.
--	--	--	----------------------------	---

Nguồn: Tác giả xây dựng

2.3.2. Kết quả động lực học tập học phần Nguyên lý Kế toán khi có sử dụng Game Accounting

Game Accounting được triển khai trên 02/06 lớp học phần, gồm chuyên ngành Kế toán doanh nghiệp và Quản trị kinh doanh với số lượng lần lượt là 45 và 73 tương ứng tỉ lệ 38,1% và 61,9%. Trong tổng số 118 SV, có 25 nam (chiếm 21,2%) và 93 nữ (chiếm 78,8%). Việc phân chia mẫu nghiên cứu theo chuyên ngành và giới tính với mục đích kiểm định sự khác biệt về động lực học tập khi sử dụng Game Accounting.

Bảng 2. Mô tả mẫu nghiên cứu

Tiêu chí	Tần số	Tỉ lệ (%)
Giới tính		
Nam	25	21,2
Nữ	93	78,8
Ngành		
Kế toán Doanh nghiệp	45	38,1
Quản trị Kinh doanh	73	61,9

Nguồn: Kết quả thống kê từ SPSS 26

Sau khi tham gia Game Accounting trong suốt quá trình học học phần Nguyên lý kế toán, vào cuối môn học, SV trả lời bảng hỏi về động lực học tập được đo lường theo 4 thành phần: (1) Sự chú ý, (2) Sự thích đáng, (3) Sự tự tin, và (4) Sự hài lòng. Mỗi thành phần được đo lường bởi 6 biến quan sát. Kết quả khảo sát được trình bày tại bảng 3. Kết quả cho thấy, mức độ đồng ý cho từng biến quan sát khá cao từ 4,42 đến 4,71. Điều này khẳng định Game Accounting đã tạo được sự chú ý của SV trong quá trình học tập. Hơn nữa, các biến quan sát đo lường cho sự thích đáng đều lớn hơn 4,6. Qua Game Accounting, SV đồng ý rằng nội dung phù hợp với kiến thức môn học, giúp SV tăng tốc độ giải quyết vấn đề, khả năng tư duy và suy luận chính xác. Game Accounting phù hợp cho mục đích đánh giá khả năng đọc hiểu kiến thức từ giáo trình, đồng thời tạo cho SV cảm giác thoải mái khi học. Tương tự, sự tự tin và sự hài lòng cũng được đánh giá khá cao.

Bảng 3. Thống kê mô tả các thành phần

	Kí hiệu	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Có những điều thú vị ngay khi bắt đầu Game Accounting đã thu hút sự chú ý của bạn.	CY 1	3	5	4,64	0,565
Thiết kế Game Accounting bằng ứng dụng Kahoot!, Quizziz, Mentimeter rất bắt mắt và lôi cuốn.	CY 2	3	5	4,69	0,518
Phần thưởng thú vị cho người thắng cuộc từ Game Accounting thúc đẩy sự chú ý của bạn.	CY 3	3	5	4,62	0,584
Nội dung của Game Accounting thực tế nên bạn luôn giữ được sự chú ý.	CY 4	3	5	4,61	0,600
Sự đa dạng của các hoạt động, hình ảnh minh họa từ Game Accounting đã giúp bạn tập trung vào bài học.	CY 5	3	5	4,64	0,550
Sau mỗi bài học, bạn mong chờ hoạt động giảng viên giao từ Game Accounting.	CY 6	3	5	4,61	0,540
Bạn nhận thấy nội dung của Game Accounting liên quan trực tiếp đến kiến thức Nguyên lý Kế toán.	TĐ 1	3	5	4,71	0,491
Game Accounting giúp bạn ôn tập hiệu quả kiến thức đã học.	TĐ 2	3	5	4,71	0,508
Các hoạt động thiết kế trong Game Accounting giúp bạn tăng tốc độ giải quyết vấn đề.	TĐ 3	2	5	4,64	0,592
Game Accounting giúp bạn tư duy và suy luận vấn đề chính xác.	TĐ 4	3	5	4,66	0,493
Nội dung và cách viết trong Game Accounting cho thấy nội dung của nó là đáng được biết.	TĐ 5	3	5	4,68	0,504

Game Accounting phù hợp với nhu cầu của bạn vì nó giúp bạn đánh giá được khả năng đọc hiểu kiến thức từ giáo trình, đồng thời tạo cảm giác thoải mái khi học.	TĐ 6	3	5	4,65	0,529
Lần đầu nhìn vào Game Accounting, bạn tin rằng mình có thể thực hiện được.	TT 1	3	5	4,42	0,709
Thông qua Game Accounting, bạn cảm thấy tự tin trình bày quan điểm của mình hơn khi trình bày trực tiếp.	TT 2	3	5	4,45	0,661
Sự tự tin của bạn tăng lên sau mỗi chiến thắng.	TT 3	3	5	4,63	0,567
Khi làm việc với Game Accounting, bạn tin rằng mình có thể hiểu nội dung môn học Nguyên lý Kế toán.	TT 4	3	5	4,57	0,577
Game Accounting tạo cho bạn sự can đảm để tham gia vào các hoạt động của SV.	TT 5	3	5	4,47	0,637
Sau một thời gian làm việc với Game Accounting, bạn tự tin rằng bạn sẽ có thể vượt qua một bài kiểm tra về nội dung đó.	TT 6	3	5	4,58	0,605
Học có sử dụng Game Accounting làm bạn cảm thấy hào hứng.	HL 1	3	5	4,68	0,521
Bạn nhận thấy Game Accounting giúp bạn hiểu bài tốt hơn.	HL 2	3	5	4,69	0,501
Game Accounting giúp bạn thấy được thực trạng thành tích của mình và tự hoàn thiện bản thân.	HL 3	3	5	4,65	0,560
Bạn nhận thấy khả năng phản xạ, suy luận của mình tăng lên sau khi thực hiện Game Accounting.	HL 4	2	5	4,63	0,596
Việc hoàn thành các bài tập trong Game Accounting đã đem lại cho bạn một cảm giác hài lòng về thành quả đạt được.	HL 5	3	5	4,64	0,547
Game Accounting làm bạn có trách nhiệm hơn để trở nên thành công hơn trong bài học.	HL 6	3	5	4,57	0,606

Nguồn: Kết quả phân tích từ SPSS 26

Kết quả phân tích Cronbach's α các thành phần sự chú ý, sự thích đáng, sự tự tin và sự hài lòng đều có hệ số tương quan biến tổng từ 0,697 trở lên ($>0,3$). Bảng 4 cũng cho thấy, thang đo: sự chú ý, sự thích đáng, sự tự tin và sự hài lòng có Cronbach's α khá cao, cho thấy các biến quan sát dùng để đo lường tốt. Bộ thang đo trên là có thể sử dụng đo lường động lực học tập học phần Nguyên lý Kế toán của SV khi có sử dụng Game Accounting.

Bảng 4. Kết quả kiểm định Cronbach's α

Thang đo	Kí hiệu biến quan sát	Số quan sát	Cronbach's α
Sự chú ý	CY1, CY2, CY3, CY4, CY5, CY6	6	0,905
Sự thích đáng	TĐ1, TĐ2, TĐ3, TĐ4, TĐ5, TĐ6	6	0,926
Sự tự tin	TT1, TT2, TT3, TT4, TT5, TT6	6	0,924
Sự hài lòng	HL1, HL2, HL3, HL4, HL5, HL6	6	0,928
Động lực học tập	-	-	0,974

Nguồn: Kết quả phân tích từ SPSS 26

Trong 4 thành phần đo lường động lực học tập của SV tại bảng 5, sự thích đáng được đánh giá cao nhất với trung bình là 4,6766. Với mục tiêu giúp SV lĩnh hội được kiến thức môn học theo cách thức mới thông qua trò chơi hóa, Game Accounting đã sử dụng công cụ nhằm tăng sự tương tác, đưa nội dung môn học vào Game. Mặc dù SV tham gia hoạt động như trò chơi nhưng thực chất là sử dụng kiến thức đã học để hoàn thành Game. Vì vậy, các nội dung trong Game Accounting được xem là đáng được học. Thành phần thứ hai là sự hài lòng, được đánh giá ở mức 4,6427, trong đó sự hài lòng thông qua việc giúp SV hiểu bài tốt hơn cũng như đánh giá được năng lực hiện tại từ đó có sự rèn luyện phù hợp. Về mặt tinh thần cũng giúp SV hào hứng hơn trong học tập, mang lại cảm giác hài lòng từ những thành quả đạt được. Ngoài mục tiêu kiến thức thì sự chú ý là mục tiêu quan trọng thứ hai mà tác giả muốn Game Accounting tạo ra cho người học, điều này vô cùng quan trọng trong việc lĩnh hội kiến thức về kế toán. Từ phản hồi khảo sát của SV, thái độ khi tham gia các hoạt động từ trò chơi, kết quả sau mỗi lần chơi đã tạo cho SV sự chú ý hơn để đạt thành tích tốt hơn từ trò chơi. Sau các hoạt động, sự tự tin được hình thành và củng cố, bằng việc tham gia trò chơi SV thoải mái hơn và quen dần với việc đưa ra ý kiến, điều này đôi khi gặp hạn chế khi được hỏi trực tiếp.

Bảng 5. Đo lường động lực theo 4 thành phần

Thang đo	Giá trị nhỏ nhất	Giá trị lớn nhất	Giá trị trung bình
Sự chú ý	3,0	5,0	4,6328
Sự thích đáng	3,0	5,0	4,6766
Sự tự tin	3,0	5,0	4,4519
Sự hài lòng	3,0	5,0	4,6427
Động lực học tập	3,0	5,0	4,6179

Nguồn: Kết quả phân tích từ SPSS 26

Nghiên cứu cũng phân tích tương quan giữa các thành phần đo lường động lực học tập, kết quả bảng 6 đều có tương quan Pearson từ 0,796 lớn hơn 0,5 cho thấy, giữa các thành phần có tương quan chặt. Nghiên cứu thực hiện kiểm định giả thuyết nghiên cứu về động lực học tập học phần Nguyên lý kế toán khi có sử dụng Game Accounting có sự khác biệt giữa giới tính, chuyên ngành học. Kết quả bảng 7 cho thấy: sig. có giá trị $0,291 > 0,05$ cho thấy không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về động lực học tập giữa Nam và Nữ. Khi xét đến chuyên ngành học, bảng 8 cho thấy sig. có giá trị $0,04 < 0,05$ cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về động lực học tập giữa SV chuyên ngành kế toán doanh nghiệp và quản trị kinh doanh.

Bảng 6. Bảng kết quả phân tích tương quan

		Sự chú ý	Sự thích đáng	Sự tự tin	Sự hài lòng
Sự chú ý	Pearson Correlation	1	0,886**	0,827**	0,829**
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,000
Sự thích đáng	Pearson Correlation	0,886**	1	0,796**	0,850**
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,000
Sự tự tin	Pearson Correlation	0,827**	0,796**	1	0,856**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,000
Sự hài lòng	Pearson Correlation	0,829**	0,850**	0,856**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	

** . Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed).

Nguồn: Kết quả phân tích từ SPSS 26

Bảng 7. Kết quả ANOVA động lực học tập theo giới tính

ANOVA					
ĐỘNG LỰC HỌC TẬP	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	0,227	1	0,227	1,124	0,291
Within Groups	23,441	116	0,202		
Total	23,668	117			

Nguồn: Kết quả phân tích từ SPSS 26

Bảng 8. Kết quả ANOVA động lực học tập theo chuyên ngành

ANOVA					
ĐỘNG LỰC HỌC TẬP	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	0,848	1	0,848	4,312	0,040
Within Groups	22,819	116	0,197		
Total	23,668	117			

Nguồn: Kết quả phân tích từ SPSS 26

3. Kết luận

Ứng dụng Game Accounting trong giảng dạy học phần Nguyên lý Kế toán đã tạo động lực học tập cho SV. Từ kết quả thực nghiệm cho thấy 4 thành phần đo lường động lực học tập gồm sự chú ý, sự thích đáng, sự tự tin và sự hài lòng đều có giá trị trung bình từ 4,45 trở lên. Các thành phần đều có mối quan hệ tương quan lẫn nhau. Tất cả các thành phần đều đạt mức cao, cho thấy sử dụng Game Accounting đã tạo động lực học tập học phần Nguyên lý kế toán. Kết quả kiểm định cho thấy, không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về động lực học tập trên phương diện giới tính. Tuy nhiên, có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê về động lực học tập khi có sử dụng Game Accounting giữa SV ngành Kế toán doanh nghiệp và Quản trị kinh doanh.

Động lực học tập là vô cùng quan trọng để quá trình dạy và học đạt được hiệu quả. Việc ứng dụng trò chơi vào môn học Nguyên lý Kế toán đã thu hút sự chú ý từ người học, nội dung kiến thức được trò chơi hóa nhằm tăng tính hấp dẫn của vấn đề giảng viên đặt ra đồng thời duy trì sự quan tâm của SV vào bài học. Nội dung trò chơi thiết kế phù hợp với mục tiêu kiến thức môn học, kết quả trò chơi được phản hồi ngay giúp SV tự đánh giá được mức độ tiếp thu kiến thức môn học, những vấn đề cần rèn luyện thêm góp phần hoàn thiện bản thân.

Trong tổng số 767 SV toàn phân hiệu Vĩnh Long, có 462 SV đang học học phần Nguyên lý Kế toán. Do đó, cỡ mẫu 118 so với tổng thể là chưa lớn. Vì thế, trong tương lai cần hoàn thiện các yếu tố tăng sự tự tin và chuyển giao cho các giảng viên cùng giảng dạy học phần Nguyên lý Kế toán. Để triển khai ứng dụng đáp ứng mục tiêu giảng dạy thì giảng viên cần căn cứ vào đặc điểm SV, mức độ tiếp thu, khả năng thích ứng công nghệ để triển khai phù hợp nhằm giúp việc học học phần này trở nên thú vị hơn.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu được sự tài trợ của Trường Đại học Kinh tế Thành phố Hồ Chí Minh qua đề tài “Xây dựng Game Accounting sử dụng giảng dạy học phần Nguyên lý Kế toán nhằm tạo động lực học tập cho sinh viên - Trường hợp tại Phân hiệu Vĩnh Long”, mã số: CS-2021-57.

Tài liệu tham khảo

- Abd Rahim, M., Afthanorhan, A., Ilias, N. F., Zin, N. M., Abdullah, N. A., & Ahmad, J. I. (2021). Preliminary Study on Educational Game-based Learning Approach in Financial Accounting Course: Bicycle Accounting Classification Game. *Revista Geintec-Gestao Inovacao E Tecnologias*, 11(2), 491-509.
- Abdul Razak, R., Kasim, E. S., & Daud, D. (2019). Smart Costing Kit: game based learning for cost and management accounting. *ESTEEM Academic Journal*, 15, 1-10.
- Ayoup, H. (2021). Interactive Kahoot! - An Application to Enhance the Learning of Accounting Subject in School. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 2305-2312.
- Çeker, E., & Özdamli, F. (2017). What “Gamification” Is and What It's Not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221-228.
- Halim, H. A. (2021). Perceptions of Game-Based Learning of Accounting among Gen Z Undergraduates. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 727-733.
- Jamaluddin, J., Mahali, M., Mohd Din, N., Nias Ahmad, M. A., Mohamad Fadzillah, N. S., & Abdul Jabar, F. (2020). Students' Motivation Level in Gamification of Accounting Teaching and Learning - A Case of “Accounting on the Block”. *Social and Management Research Journal (SMRJ)*, 17(1), 17-34.
- Keller, J. M. (1987). Strategies for stimulating the motivation to learn. *Performance and Instruction*, 26(8), 1-7.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). What is gamification in learning and education?. In *Gamification in learning and education* (pp. 25-38). Springer, Cham.
- Martí-Parreño, J., Galbis-Córdova, A., & Currás-Pérez, R. (2021). Teachers' beliefs about gamification and competencies development: A concept mapping approach. *Innovations in Education and Teaching International*, 58(1), 84-94.
- May, A. (2021). Gamification, Game-Based Learning, and Student Engagement in Education. *Leadership Education Capstones*, 55.
- Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of learning in accounting education. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 14(3), 9-19.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification applications in E-learning: A literature review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27, 139-159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Saputri, A., Sukirno, S., Kurniawan, H., & Probowasito, T. (2020). Developing Android Game-Based Learning Media “Go Accounting” in Accounting Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 91-99. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9998>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.