

Pembelajaran Interaktif Akuntansi Berbasis Accounting Business Games (ABG) pada Siswa Lektris Indonesia 2

Agustine Dwianika^{1*}, Fitriyah Nurhidayah², Irma Paramita Sofia³, Novy Silvia Dewi⁴

¹Program Studi Akuntansi, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan

²⁻⁴Program Studi Akuntansi, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan

Correspondensi: agustine.dwianika@ecampus.ut.ac.id

Abstract

Accounting is a service activity that provides information for interested parties. One of the important reasons for accounting information is to be used as a material for economic decision-making for those who need it. Accounting is not only needed by companies that are business-oriented but also by parties that are individuals, governments, social organizations, community organizations, and political organizations. For the younger generation, including high school students, understanding accounting is a good provision to be able to easily adapt to global business challenges. Lektris Indonesia 2 High School is one of the potential schools for conducting accounting training by optimizing interactive ABG learning targeting grade 12 students. The results of this training showed that participants were enthusiastic about participating in the activities and felt an increase in accounting knowledge with fun and hoped that similar activities could be continued.

Keywords: Accounting Training, Accounting Business Games, Interactive, Business, and Students.

Abstrak

Akuntansi merupakan kegiatan jasa yang memberikan informasi bagi pihak yang berkepentingan. Salah satu alasan pentingnya informasi akuntansi, yaitu untuk digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan ekonomi bagi pihak yang memerlukan. Akuntansi tidak hanya diperlukan oleh perusahaan yang bersifat bisnis, tetapi diperlukan juga oleh pihak yang secara individual, pemerintahan, organisasi social, organisasi kemasyarakatan maupun organisasi politik. Bagi generasi muda tidak terkecuali siswa sekolah menengah atas, memahami akuntansi menjadi bekal yang bagus untuk dapat mudah beradaptasi dengan tantangan bisnis global. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Lektris Indonesia 2 menjadi salah satu sekolah yang potensial untuk dilakukan pelatihan akuntansi dengan optimalisasi pembelajaran interaktif ABG dengan target siswa kelas 12. Hasil dari pelatihan ini memperlihatkan bahwa peserta antusias mengikuti kegiatan dan merasakan peningkatan

pengetahuan akuntansi dengan menyenangkan dan mengharapkan kegiatan serupa dapat berkelanjutan.

Kata Kunci : Pelatihan Akuntansi, Accounting Business Games, Interaktif, Bisnis, dan Siswa.

PENDAHULUAN

Karena jasa informasi akuntansi diperlukan berbagai pihak maka diperlukan proses penyusunan akuntansi yang sesuai dengan standar akuntansi yang dapat diterima secara umum dalam hal ini pernyataan standar akuntansi keuangan yang berlaku di negara Indonesia. Dengan demikian, proses akuntansi akan dapat menghasilkan laporan keuangan yang wajar dan sesuai dengan standar akuntansi keuangan yang berterima umum. Pemahaman konsep akuntansi keuangan yang dapat diterima umum ini, dilakukan dengan cara sosialisasi oleh para akuntan baik akuntan yang bekerja di sektor bisnis, sektor pendidikan, maupun sektor lainnya. Untuk mengenalkan standar akuntansi keuangan yang berlaku umum dalam penyusunan laporan keuangan yang wajar bisa dilakukan lewat jalur pendidikan formal maupun lewat jalur pendidikan non formal. Salah satunya jalur pendidikan formal melalui pendidikan khusus bidang akuntansi yang dianggap penting untuk dipelajari (Sitompul & Hayati, 2019).

Akuntansi menjadi penting untuk diajarkan di sekolah karena banyak hal yang perlu dipahami dalam menjadi manusia yang memiliki softskill dan hardskill yang cukup untuk dapat bersaing dalam era distrubsi 5.0 ini. Perusahaan perlu mencatat semua transaksi keuangan operasional dan merupakan suatu sistem informasi yang memberikan laporan kepada pengguna informasi atau pihak yang berkepentingan. Peran akuntan termasuk dalam pengelolaan sumber daya keuangan yang sensitive bagi sebagian orang, karenanya diperlukan kecakapan yang cukup agar tidak terjadi kesalahan pelaporan (Leon, 2022); (Setyawati et al., 2022); (Soemaryono et al., 2021).

Berbagai pendekatan alternatif pembelajaran interaktif dapat dilakukan baik berbasis manual, komputasi, bahkan web games untuk peningkatan pemahaman pengetahuan siswa sekolah menengah maupun kejuruan. Mata kuliah yang dianggap memerlukan alternatif pembelajaran agar tidak dianggap sulit seperti web games perpajakan baik untuk siswa maupun bahkan Usaha Kecil Menengah (UKM), pengetahuan mitra akan literasi keuangan meningkat, dan keterampilan pengelolaan keuangan dengan aplikasi SMART DIGITAL juga mengalami kenaikan. Mitra mengaku mudah menggunakan aplikasi ini dan secara umum dapat mengakomodir kebutuhan pembukuan yang mereka lakukan dengan mudah dan murah (Dwianika et al, 2024).

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seringkali mengalami kesulitan dalam mempelajari akuntansi. Akuntansi merupakan ilmu pengetahuan yang diberikan di bangku sekolah tingkat menengah yaitu di SMK. Akuntansi memainkan peran kunci dalam manajemen keuangan perusahaan. Untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang belajar di jurusan akuntansi, memahami pentingnya akuntansi dalam manajemen keuangan merupakan langkah penting dalam mempersiapkan diri untuk dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Lektris Indonesia 2 terpiih menjadi salah satu institusi sekolah menengah yang tepat mendapatkan pelatihan ini dalam rangka mendapatkan peningkatan pemahaman pengetahuan akuntansi secara lebih komprehensif.

Dalam dunia bisnis yang kompleks, pemahaman tentang hubungan antara akuntansi dan manajemen keuangan sangat penting bagi siswa SMK yang belajar di jurusan akuntansi. Dengan memahami peran akuntansi dalam manajemen keuangan, mereka dapat mempersiapkan diri untuk mengambil peran penting dalam mengelola keuangan perusahaan di masa depan. Untuk itu maka kolaborasi antara lembaga pendidikan pada jenjang yang berbeda saling mendukung, salah satunya adalah antara perguruan tinggi dengan sekolah. Salah satu program yang dapat dijadikan peran adalah Pengabdian Masyarakat. Program Studi Akuntansi Universitas Terbuka dan Pembangunan Jaya mengupayakan pemberian literasi keuangan agar mahasiswa lebih mudah memahami akuntansi dengan menggunakan alat peraga berupa *Accounting Business Games*.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan akuntansi dasar siswa dan mengevaluasi kekurangan mereka. Pelatihan dasar ini akan membahas sejarah akuntansi dan perkembangan modernnya serta melakukan praktek pembelajaran akuntansi dengan metode interaktif. Kecakapan akan pengelolaan keuangan pribadi atau usaha, baik itu bisnis kecil dan menengah (UMKM) maupun bisnis besar dan sedang seperti Persekutuan Komanditer (CV), Perusahaan Dagang (PD), atau Perseroan Terbatas (PT) juga perlu dipersiapkan secara dini. Untuk mencapai hal ini, mereka harus memperoleh pengetahuan akuntansi yang akan bermanfaat saat mereka melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan dapat memahami dasar-dasar akuntansi dengan mudah diterima oleh mereka. Selain itu, diharapkan bahwa kegiatan ini akan meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya akuntansi dalam bisnis dan pengembangan bisnis.

METODE

Pelatihan literasi akuntansi dasar ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa melalui sosialisasi dan praktek secara skala kecil. Sosialisasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan wawasan tentang subjek pelatihan. Kegiatan ini diadakan di Ruang Kelas siswa SMK Lektris Indonesia 2. Kegiatan berlangsung dari tanggal 17-19 Juli 2024 dan diikuti oleh 20 siswa. Adapun metode yang digunakan dalam pekerjaan ini merupakan analisis deskriptif, meliputi proses pemahaman literasi dasar akuntansi, yang dilanjutkan dengan implementasi pada praktek dengan menggunakan Permainan Berbasis Akuntansi. Pemahaman dan implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan tahapan: 1. Ceramah: yaitu penyampaian yang mengutamakan interaksi antara narasumber dan peserta. Narasumber menyampaikan materi pembelajaran melalui penerangan dan berbicara kepada peserta secara lisan di depan kelas terkait dengan pengetahuan umum dan dasar-dasar akuntansi, 2. Praktik yang menawarkan kesempatan kepada peserta untuk mengalami pengalaman langsung yang mendorong mereka untuk bertindak, merenungkan, atau mengingat kembali apa yang pernah mereka alami selama pembelajaran di kelas oleh guru. Pada metode praktik ini menggunakan metode permainan games accounting yang di desain seperti permainan kartu yang dimana siswa akan di bagi dalam beberapa kelompok dan memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing peran dalam kelompok tersebut untuk menyelesaikan sebuah kasus. 3. Penilaian, dengan cara kuantitatif dan kualitatif berfokus pada hasil jawaban peserta, penilaian kualitatif berfokus pada hasil setelah mencoba menyelesaikan

praktik yang telah diberikan, kemudian disimpulkan dari hasil setiap praktik tersebut dan testimoni dari peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar, proses pelaksanaan kegiatan berjalan baik dan interaktif. Peserta sangat antusias menyelesaikan permainan yang dilakukan dalam rentang waktu yang telah ditentukan oleh tim pelaksana. Kegiatan dilakukan sesuai agenda dengan 3 (tiga) tahap pelaksanaan yaitu ceramah, praktik, dan penilaian akhir atau evaluasi. Adapun detail setiap tahap seperti berikut:

a. Tahap Ceramah

Dalam tahap ini, nara sumber dan tim pengabdian melakukan pengenalan kembali akan siklus akuntansi dan pentingnya melakukan pencatatan akuntansi secara lengkap dalam bisnis. Dijelaskan pula mengenai tujuan dan kepentingan akuntansi bagi pihak internal dan eksternal, perkembangan profesi akuntansi, dan bagaimana memahami akuntansi secara cepat dan tepat. Kemudian diajarkan juga dalam memahami sebuah transaksi, seperti bukti transaksi adalah bukti telah terjadi proses kegiatan yang melibatkan dua belah pihak atau lebih yang berkaitan dengan informasi akuntansi yang diperlukan. Akuntansi adalah suatu proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang memerlukan informasi cepat dan akurat. Dalam akuntansi, akun-akun memiliki peran sangat penting karena menjadikan informasi keuangan sistematis, logis dan mudah dianalisis yang diperlukan oleh pembisnis. Dokumentasi terkait penjelasan akuntansi dan permainan akuntansi yang dilakukan seperti nampak pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap 1- Penjelasan Terkait Accounting Business Games (ABG)

b. Tahap Praktik

Tahapan selanjutnya adalah memberikan informasi teoritis tentang akuntansi, dilanjutkan dengan praktik games yang dilakukan oleh para siswa dengan simulasi pengerjaan soal dan praktik sekaligus untuk pengelolaan keuangan dalam kasus transaksi terkait. Adapun transaksi ini meliputi aset, piutang, dan utang, serta pelaksanaan pendapatan dan pembebanan biaya. Peserta akan mengklasifikasikan setiap transaksi dan melakukan penempatan kredit dan debit pada nomor dan pos akun secara akurat, yang kemudian akan dihitung. Tim membatasi pengerjaan dalam waktu maksimal 90 menit dengan masing-masing tim mendapatkan satu orang pendamping. Dalam tahap ini terlihat bahwa terdapat tim yang sudah memahami siklus akuntansi dengan baik, namun terdapat juga yang belum terlalu menguasai. Akuntansi memberikan dukungan dalam analisis keuangan melalui penggunaan rasio keuangan, perbandingan dengan standar industri, dan evaluasi tren keuangan. Dengan cara ini, perusahaan dapat memahami kondisi keuangan mereka secara lebih mendalam, mengidentifikasi peluang pertumbuhan, atau mengatasi masalah potensial yang mungkin timbul. Peran mendasar dari akuntansi di dalam suatu bisnis yaitu tentu saja kemampuannya dalam menyediakan berbagai informasi serta jawaban yang relevan dengan berbagai macam kegiatan keuangan suatu perusahaan. Hal tersebut menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dan kita tekankan oleh tim peneliti dalam pelatihan ini, adapun dokumentasi tahap 2 terlihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Tahap 2- Sesi Pengerjaan ABG oleh Siswa SMK Lektris 2 Tangerang

c. Tahap Penilaian Akhir/Evaluasi

Berikutnya melakukan penilaian akhir atau evaluasi kegiatan sebagai bahan masukan dan perbaikan kegiatan kemudian hari. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim, kemudian dilakukan wawancara kepada 8 tim peserta yang dibekali dengan pembelajaran interaktif akuntansi ini. Peserta memberikan kesan yang positif dan mereka berminat untuk mempelajari perkembangan bisnis yang ada, termasuk soal-soal atau kasus yang lebih kompleks. Selain itu, meskipun waktu pelaksanaan tidak cukup panjang, kegiatan tersebut dibagi dalam 3 hari. Mereka hanya memiliki jurnal umum untuk diajarkan akuntansi, meskipun ada banyak bahan dan proses siklus akuntansi yang tidak terbatas pada jurnal umum. Oleh karena itu, narasumber memberikan rencana pengajaran kepada guru akuntansi SMK Lektris Indonesia 2 secara lebih intensif untuk

meneruskan kembali materi akuntansi yang dapat mereka ajarkan. Siklus akuntansi didefinisikan sebagai proses yang dimulai saat transaksi terjadi dan berakhir saat laporan keuangan disusun dan siap untuk pencatatan berikutnya. Pengertian evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria umum, dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian membandingkan dengan kriteria tertentu. Dalam pengertian lain antara evaluasi, pengukuran, dan penilaian merupakan kegiatan yang bersifat hirarki. Artinya ketiga kegiatan tersebut dalam kaitannya dengan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan dalam pelaksanaannya harus dilaksanakan secara berurutan. Dalam kaitan ini ada dua istilah yang hampir sama tetapi sesungguhnya berbeda, yaitu penilaian dan pengukuran. Pengertian pengukuran terarah kepada tindakan atau proses untuk menentukan kuantitas sesuatu, karena itu biasanya diperlukan alat bantu. Sedangkan penilaian atau evaluasi terarah pada penentuan kualitas atau nilai sesuatu. Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran. Sedangkan pengertian pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar dan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif, sementara pengertian penilaian belajar dan pembelajaran adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran secara kualitatif.



Gambar 3. Tahap 3- Sesi Evaluasi dan Kritik Saran dari Peserta

KESIMPULAN DAN SARAN

Peserta yang terdiri dari 24 siswa dari SMK Lektis Indonesia 2 terkesan dengan pelatihan berbasis permainan akuntansi yang dilakukan oleh tim pengabdian. Mereka justru termotivasi untuk belajar akuntansi dan berharap dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang dasar-dasar akuntansi, yang mencakup identifikasi transaksi, jurnal, buku besar, dan

laporan keuangan. Hasil pre test dan post test menunjukkan minat pembelajaran akuntansi yang dimiliki oleh peserta meningkat dari 50% menjadi 83%, sedangkan pemahaman akuntansi mereka meningkat dari semula 70% menjadi 95%. Hasil telaah dari pelaksanaan pelatihan yang dilakukan ini mengusulkan beberapa hal yaitu: 1. Guru BK berperan untuk terus meningkatkan semangat belajar, motivasi, serta upaya mendukung siswa secara psikologi meningkatkan minat belajar akuntansi. 2. Pelatihan lanjutan kepada para guru secara lebih intensif untuk dapat mengadopsi skema yang serupa dalam pengayaan materi. 3. Melakukan perluasan pembelajaran serupa tidak terbatas hanya dalam hal akuntansi saja, tapi mata pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Terbuka dan Universitas Pembangunan Jaya atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan sehingga tim pengabdian dapat menyelesaikan program ini. Dan juga kepada mitra SMK Lektris Indonesia 2 yang telah bekerja sama untuk menyelesaikan program dalam upaya peningkatan pengetahuan akuntansi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwianika, A., Rayeb, A.E., & Nurhidayah, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Keuangan UMKM dengan Aplikasi Smart Digital. PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol.5 No1, Januari 2024. FKIP UTP Surakarta.
- Leon, H. (2022). Implementasi Akuntansi Melalui Pelatihan Dasar Kepada Siswa Smp Pelita Cemerlang Pontianak. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 52–56. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.816>
- Setyawati, I., Meini, Z., Subiyanto, B., & Setioningsih, R. (2022). Pelatihan Pencatatan dan Penyusunan Laporan Keuangan Bagi Siswa Al-Falah Tangerang Selatan. Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v1i1.4>
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018. LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI), 2(3), 243–253. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i3.4023>
- Soemaryono, S., Pratono, R., & Ismangil, I. (2021). Pelatihan Akuntansi Keuangan Bagi Siswa SMK Kartini Surabaya. Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat, 1(4). <https://doi.org/10.32493/jpdm.v1i4.13484>