

Pelatihan *Accounting Games* Sebagai Sarana Peningkatan Dasar Literasi Akuntansi Pada Generasi *Milenial* dan *Zoomer*

Yudhi Prasetyo^{1*}, Yeni Widiastuti², Sila Ninin Wisnantiasri³, Diky Paramitha⁴, Novita Nugraheni⁵, Dwirini⁶, Shufia Zuhroh⁷

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Akuntansi, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan

⁷Program Studi Akuntansi Keuangan Publik, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan

Correspondensi: yudhiprasetyo@ecampus.ut.ac.id

Abstract

The importance of learning about accounting knowledge from the start is the right step in preparing prospective accountants in the future. The importance of learning accounting using the game method has a good impact and response to the millennial generation in terms of increasing their financial literacy in carrying out economic activities. This training was carried out with the aim of increasing knowledge of accounting and financial literacy to prepare the millennial generation who are ready to become accountants in the future. This community service is carried out at Dharma Karya High School (SMA). The target audience for this training is grade 12 students with a concentration in social sciences. This training method is carried out offline using game accounting media as a tool for carrying out mentoring and training for class 12 students at SMA Dharma Karya. The results of this training were that Class 12 High School students with a concentration in social sciences were happier and were able to capture learning in the field of accounting to capture the absorption capacity related to accounting and financial literacy. Then in this training the participants' enthusiasm became higher and enthusiastic because the method used could make students' thinking about accounting easier and lighter, compared to learning using the text book method. With this training, overall participants can capture learning and increase accounting literacy more quickly and easily.

Keywords: Accounting Games, Accounting Literacy, Millennial Generation, High School Students.

Abstrak

Pentingnya pembelajaran tentang pengetahuan akuntansi sejak awal merupakan Langkah tepat dalam mempersiapkan calon akuntan dimasa depan. Pentingnya pembelajaran akuntansi dengan metode *games* memberikan dampak serta respon baik kepada generasi milenial dalam hal peningkatkan literasi keuangannya dalam menjalankan kegiatan perekonomian. pelatihan ini dilakukan untuk bertujuan meningkatkan pengetahuan akan literasi akuntansi dan keuangan untuk mempersiapkan generasi milenial yang siap untuk menjadi akuntan di masa depan. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Dharma Karya. Target sasaran pelatihan ini adalah siswa-siswi kelas 12 dengan konsentrasi peminatan ilmu pengetahuan sosial. Metode pelatihan ini dilakukan secara luring dengan menggunakan media akuntansi permainan sebagai alat untuk pelaksanaan pendampingan dan pelatihan kepada siswa-siswi kelas 12 SMA

Dharma Karya. Hasil dari pelatihan ini bahwa SMA Kelas 12 dengan konsentrasi ilmu pengetahuan sosial bahwa peserta lebih senang dan dapat menangkap pembelajaran bidang akuntansi ini untuk menangkap daya serap terkait literasi akuntansi dan keuangan. Kemudian dalam pelatihan ini antusias peserta menjadi lebih tinggi dan semangat karena metode yang digunakan dapat membuat pemikiran siswa terhadap akuntansi menjadi lebih mudah dan ringan, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode *text book*. Dengan pelatihan ini secara keseluruhan peserta dapat menangkap pembelajaran dan peningkatan literasi akuntansi lebih cepat dan mudah.

Kata kunci: Permainan Akuntansi, Literasi Akuntansi, Generasi Milenial, Siswa SMA.

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk kebudayaan manusia yang selalu berubah dan berkembang adalah pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya berubah atau berkembang seiring dengan perubahan budaya hidup. Untuk memenuhi kebutuhan saat ini dan masa depan, perbaikan pendidikan di semua tingkat harus dilakukan secara konsisten. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, menyatakan bahwa dasar masalah pendidikan ada di dalam kelas, yaitu interaksi antara siswa dan guru. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa salah satu masalah yang sering dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah kualitas pembelajaran guru yang buruk. Siswa tidak didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran, sehingga fokus pembelajaran di kelas hanya pada kemampuan siswa untuk menghafal materi. Dalam kebanyakan kasus, guru hanya menggunakan model ceramah dan latihan untuk mengajar. Mereka juga menggunakan komunikasi satu arah, tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir kritis, dan tidak meminta pendapat mereka (Nashiroh & Sukirno, 2020). Masyarakat modern selalu menginginkan perubahan yang lebih baik.

Meningkatkan kualitas pendidikan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas manusia (Prasetyo et al., 2023). Pengembangan sumber daya manusia bergantung pada proses pendidikan yang sangat penting. Banyak faktor, seperti siswa, pendidik, sarana dan prasarana, dan lingkungan, berkontribusi pada kualitas pendidikan yang rendah di suatu negara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peran mahasiswa sangat penting. Dalam praktik pendidikan saat ini, dosen dan siswa sering mengabaikan peran mereka dalam pengambilan keputusan, padahal keberhasilan perubahan sangat bergantung pada peran mereka. Oleh karena itu, baik dosen maupun mahasiswa bertanggung jawab atas pelaksanaan Pendidikan.

Era digital dimulai dengan pertumbuhan teknologi informasi, yang memungkinkan banyak aktivitas bisnis dilakukan secara digital. Digitalisasi informasi adalah proses mengubah berbagai jenis informasi dari format analog ke format digital, yang membuatnya lebih mudah untuk dibuat, disimpan, dikelola, dan didistribusikan kembali kepada orang-orang yang menggunakannya untuk berbagai keperluan dan alasan pengambilan keputusan (Miftah & Febri Sukmawati, 2020). Dengan berkembangnya digitalisasi informasi, diharapkan siswa, terutama siswa SMA, yang akan meninggalkan sekolah, memiliki pemahaman tentang penggunaan teknologi yang umum digunakan dalam dunia bisnis. Ini akan menjadi bekal bagi siswa, terutama mereka yang akan melanjutkan ke jenjang karir. Hal ini jelas menyangkut berbagai bidang, terutama pendidikan akuntansi. Akuntansi merupakan bidang studi yang sangat penting untuk diajarkan (Sitompul & Hayati, 2019). Salah satu bidang studi yang sangat penting untuk diajarkan adalah akuntansi. Sangat penting untuk menguasai

bidang studi akuntansi (Yudhi et al., 2023). Dengan belajar akuntansi, orang dapat mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis, dan kreatif, yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang harus diajarkan di sekolah karena sangat berpengaruh pada banyak aspek kehidupan manusia. Dalam akuntansi, perusahaan mencatat semua transaksi keuangan yang terkait dengan operasinya (Hengky Leon, 2022). Akuntansi dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem informasi yang memberikan laporan kepada pengguna informasi atau pihak-pihak yang memiliki kepentingan terhadap kondisi keuangan dan kinerja bisnis. Dalam akuntansi, informasi diberikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan (Setyawati et al., 2022). Penggunaan pengambilan keputusan ekonomi oleh pihak yang diperlukan merupakan salah satu langkah yang diperlukan untuk memperoleh informasi akuntansi ini. Untuk memastikan bahwa perusahaan memiliki kontrol dan pengawasan yang baik atas keuangan mereka, akuntansi dianggap sebagai bagian yang sangat penting dari pengelolaan keuangan perusahaan. Tidak semua orang diizinkan untuk memiliki akses ke sumber daya keuangan bisnis karena topik ini sangat sensitive (Soemaryono et al., 2021). Atas dasar tersebut banyak siswa-siswi kelas 12 pada SMA jenuh dalam pembelajaran akuntansi yang monoton dengan metode text book, generasi milenial dan Z merupakan generasi yang berkembang dan tumbuh di zaman teknologi informasi yang sudah canggih sehingga, dalam pembelajaranpun juga harus didukung dengan perkembangan zaman yang ada. Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk belajar secara bersama-sama atau dilakukan dengan kelompok menggunakan platform atau media baru sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan pembelajaran kolaboratif adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, atau yang disebut sebagai pembelajaran berpusat kepada siswa itu sendiri .

Pelajaran dasar akuntansi dapat membantu meningkatkan pemahaman akuntansi ini. Karena tidak adanya posisi akuntansi akan menyebabkan pengusaha kekurangan kemampuan dan pengalaman pengelolaan bisnis yang kurang, serta kemungkinan kegagalan. Pelatihan akuntansi dengan metode permainan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan mereka di tempat kerja atau bisnis. Ini karena seringkali ada perbedaan antara praktik kerja dan teori yang dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, pelatihan dan penyuluhan dengan menggunakan metode baru sesuai generasi tingkatan kehidupan dan teknologi akan membantu mengatasi perbedaan ini. Karena akuntansi berkembang seiring zaman, pelatihan akuntansi dasar sangat penting agar siswa dapat mengikuti perkembangan dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak di bidang ini.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan akuntansi dasar siswa dan menilai kekurangan mereka. Pelatihan dasar ini akan membahas sejarah akuntansi dan perkembangan modernnya serta melakukan praktek pembelajaran akuntansi dengan metode permainan. Kemudian pelatihan ini ingin membekali mengapa akuntansi sangat penting untuk bisnis apa pun, baik itu bisnis kecil dan menengah (UMKM) maupun bisnis besar dan sedang seperti Persekutuan Komanditer (CV), Perusahaan Dagang (PD), atau Perseroan Terbatas (PT). 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 dengan daya tangkap 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 12 Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial SMA Dharma Karya. Kegiatan berlangsung dari tanggal 25-26 Maret 2024 dan diikuti oleh 73 siswa. Metode yang digunakan dalam pekerjaan ini serupa dengan yaitu analisis deskriptif. Pekerjaan ini direncanakan dalam dua tahap yakni pemahaman literasi dasar akuntansi dan implementasi pada praktek dengan menggunakan *Games Accounting*. Pemahaman dan implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode berikut:

1. Metode Ceramah: Metode 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. Metode Praktik: Metode ini 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 monopoly 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. Metode Penilaian: Penilaian 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

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pertama, materi dijelaskan melalui ceramah. Kemudian, praktik pelatihan diberikan melalui metode permainan games dengan kasus. Terakhir, penilaian dilakukan melalui pemeriksaan hasil dan testimoni singkat dengan peserta tentang apa yang mereka lakukan selama pelatihan berlangsung.

1. Tahap Penjelasan Materi/Ceramah

Pembukaan dilakukan untuk memulai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, di mana dijelaskan apa itu akuntansi dan betapa pentingnya peran akuntansi untuk pengembangan bisnis yang ada di Indonesia. I. Peserta diajarkan tentang hal-hal dasar tentang akuntansi, seperti sejarahnya, cara akuntansi dikenali orang, dan bagaimana itu dilakukan. Mereka juga diajarkan tentang 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 uang. Contohnya termasuk nota kontan, memo, nota debit, nota kredit, rekening koran, cek, bilyet giro, faktur, kwitansi, dan bukti setoran bank. Jurnal adalah buku yang menggabungkan bukti transaksi menjadi satu untuk diklasifikasi secara mendalam. Nomor akun adalah nomor yang digunakan sebagai kode untuk mengklasifikasikan transaksi dan membentuk keseragaman.

Aset adalah kekayaan yang dimiliki oleh pengusaha/badan usaha yang digunakan untuk menjalankan bisnisnya. Kas adalah jumlah uang tunai yang dipegang untuk digunakan dalam operasional bisnis. Piutang Usaha adalah tagihan kepada pihak ketiga karena transaksi yang dilakukan dengan kredit. Bahan yang digunakan untuk menjalankan operasinya disebut peralatan. Salah satu hak pihak ketiga untuk menagih pengusaha karena transaksi kredit adalah kewajiban. Hutang usaha adalah tagihan yang dikenakan kepada pengusaha sebagai hasil dari transaksi yang dilakukan dengan kredit, yang berarti kita berhutang kepada orang lain. Hutang biaya adalah hutang yang masih harus dibayarkan, sedangkan hutang gaji adalah hutang yang masih harus dibayarkan. Modal terdiri dari jumlah uang yang diberikan pengusaha kepada bisnisnya sebagai saldo awal. Pinjaman pribadi adalah pinjaman yang diberikan oleh pengusaha untuk kepentingan pribadi mereka. Biaya adalah biaya yang diperlukan untuk menghasilkan hasil operasional yang merupakan pengorbanan dari hasil yang diinginkan. Pendapatan adalah hasil dari operasi.

Selain itu dalam metode ceramah ini dijelaskan bagaimana perkembangan ilmu akuntansi yang ada di Indonesia, pentingnya sebuah profesi akuntan dalam dunia industri dan perkembangan bisnis dengan jenis-jenis profesi akuntan yang ada di Indonesia ataupun dunia.

2. Tahap Praktik Pelatihan dengan Media Akuntansi Games

Setelah memberikan informasi teoritis tentang akuntansi, dilanjutkan dengan praktik yaitu siswa di bagi dalam beberapa kelompok untuk pengerjaan soal-soal perhitungan dalam bentuk transaksi yang dikemas dalam sebuah kasus dalam bentuk games accounting. Transaksi ini meliputi aset, piutang, dan utang, serta pelaksanaan pendapatan dan pembebanan biaya. Peserta akan mengklasifikasikan setiap transaksi sebagai kemudian dilakukan penempatan kredit dan debit pada nomor dan pos akun secara akurat, yang kemudian akan dihitung. metode permainan ini seperti halnya dalam bermain monopoli, setiap kelompok siswa terdiri dari 7 orang yang dimana mereka mempunyai peran masing-masing dalam kelompok tersebut, seperti Kepala Toko, Bagian Keuangan, Bagian Akuntansi, Bagian Persediaan atau Gudang, Banker, Pembeli dan Manajer Toko. Kemudian mereka diberikan sebuah kasus yaitu menjalankan transaksi bisnis pada toko baju atau distro dengan ketentuan-ketentuan yang sudah diberikan dalam satu set games accounting tersebut dan mereka setiap kelompok harus mengidentifikasi setiap tahapan demi tahapan dalam proses akuntansi yang ada. Proses ini memakan waktu selama satu jam. Siswa SMA Dharma Karya Kelas 12 sangat bersemangat untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Tampak bahwa sebagian besar peserta dalam kegiatan ini memahami alur proses transaksi yang dimasukkan ke dalam jurnal umum ini. Namun, juga banyak siswa yang mengajak narasumber untuk berbicara tentang detail pengisian karena beberapa masih ragu dalam menentukan pos akun yang tepat, mengidentifikasi transaksi yang ada, dan menanyakan detail fungsi dan tugasnya

masing-masing peran. Akibatnya, sambil mengerjakan soal-soal, mereka juga mengajak diskusi dan pertanyaan tentang soal-soal yang dianggap sulit untuk dikerjakan. Setelah selesai, pekerjaan diperiksa oleh fasilitator dan narasumber untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa atas kasus yang diberikan, pada tahap ini pula dapat dilihat antusias dan kesenangan mereka dalam proses pembelajaran akuntansi, yang seperti disampaikan sebelumnya bahwa banyak siswa yang sangat merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran akuntansi yang dilakukan secara monoton setiap harinya.

3. Tahap Penilaian dan Evaluasi

Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengevaluasi hasil pelatihan. 85 persen siswa mampu menyelesaikan proses permainan games accounting tersebut dan hanya terdapat 2 kelompok saja yang belum sesuai namun tingkatan eror hanya sedikit, sehingga di simpulkan ndari 8 Kelompok yang ada telah menyelesaikan dengan baik sesuai dengan kunci serta jawaban yang telah disediakan narasumber dan fasilitator dalam menyelesaikan kasus berbasis accounting games tersebut kemudian terdapat 2 Kelompok yang hasil jawabannya sedikit meleset dari kunci dan jawaban yang telah di sediakan sehingga eror yang ada hanya sedikit. atas izin kepala sekolah, narasumber dan guru akuntansi akan melakukan tindak lanjut ini.karena untuk meningkatkan pemahaman akuntansi di tingkat SMA, sehingga perusahaan yang memahami akuntansi jasa dan dagang akan terus berkembang menjadi bisa diimplementasikan dengan kasus atau skema yang lebih lanjut dan rumit, sehingga literasi para peserta didik akan pengetahuan dasar-dasar akuntansi akan semakin meningkat.

Siswa SMA Kelas 12 IPS Dharma Karya sangat antusias dan banyak menyampaikan untuk mengetahui tentang kondisi bisnis yang terjadi dan bagaimana prosesnya dicatat dalam jurnal umum ketika sesi testimoni dilakukan. Akibatnya, kegiatan ini memiliki kesan yang positif. Selain itu, mereka memiliki keinginan 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 2 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 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. Siswa SMA Kelas 12 IPS Dharma Karya ingin mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang akuntansi, jadi sekolah akan mempertimbangkan untuk melanjutkan kegiatan ini. Sekolah dan narasumber juga sangat menyambut keinginan siswa untuk meningkatkan pengetahuan akuntansi mereka.





Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

KESIMPULAN DAN SARAN

Siswa kelas XII Jurusan IPS SMA Dharma Karya sangat menyukai kegiatan Pelatihan Akuntansi Dasar ini dengan berbasis Games Accounting yang dikemas dalam sebuah alat dalam bentuk kasus. Ini membuat mereka 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 tes sebelum dan setelah ujian menunjukkan bahwa 85% siswa mampu menyelesaikan kasus dari identifikasi transaksi sampai menyusun laporan keuangan dengan benar, sedangkan 15% masih membuat kesalahan dalam menyusunnya dan masih terjadinya kebingungan terkait pemahaman literasi akuntansi secara dasar.

Menurut hasil dari dilakukannya pelatihan ini adalah beberapa rekomendasi untuk penggunaan dan pengembangan media lebih lanjut: 1. Guru harus lebih sering memberikan semangat, dukungan, dan motivasi kepada siswa agar mereka lebih bersemangat untuk belajar. 2. Guru harus mencoba menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mencegah siswa bosan. 3. Metode pembelajaran ini dapat diterapkan secara berkala untuk meningkatkan Kembali literasi akuntansi siswa, dengan berbagai modifikasi yang lebih lanjut dan kompleks dalam pembelajarannya, sehingga siswa pengetahuan meningkat dan terbiasa dalam pembelajaran akuntansi

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyelenggaraan kegiatan ini tidak terlepas dari persetujuan dan dukungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Terbuka dimana dosen sebagai narasumber dan fasilitator diberikan waktu dan izin untuk melaksanakan kegiatan ini dalam menunjang kepada tugas dan fungsi utama dalam menjalankan Tridarma Perguruan Tinggi. Kemudian kegiatan ini juga didukung oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Terbuka sebagai unit kerja yang mengkoordinir dan mempunyai tugas dan fungsi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh para dosen. Kemudian kegiatan ini juga dapat berjalan dengan lancar dan baik dengan dukungan Kepala Sekolah dan Aparaturnya SMA Dharma Karya yang telah mendukung secara penuh semangat dalam kegiatan Abdimas yang dilakukan oleh Para Dosen Akuntansi Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Hengky Leon. (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>
- Miftah, M., & Febri Sukmawati. (2020). Digitalisasi Akuntansi Pengelolaan Keuangan Dengan Metode Accrual Basis Pada Klinik As Shifa Kendal. *Kompak :Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 13(1), 47–62. <https://doi.org/10.51903/kompak.v13i1.156>
- Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>
- Prasetyo, Y., Widiastuti, Y., Ninin Wisnantiasri, S., Paramitha, D., Nugraheni, N., Dwirini, D., & Zuhroh, S. (2023). Media Accounting Games For Increasing Knowledge Tudents At Dharma Karya Senior High School. *International Journal Of Community Service*, 3(3), 227–232. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v3i3.213>
- 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>
- Yudhi, Y. P., Sila Ninin Wisnantiasri, Diky Paramitha, Novita Nugraheni, Shufia Zuhroh, & Dwirini. (2023). Penyuluhan Dan Pendampingan Meningkatkan Keterampilan Dan Pemahaman Akuntansi Siswa-Siswi Sman 4 Tangerang Selatan. *Capacitarea : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(01), 14–25. <https://doi.org/10.35814/capacitarea.2023.003.01.02>