

PEMANFAATAN MEDIA *GAME* EDUKASI AKUNTANSI (GEDUTAN) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI

Mariati¹

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
(e-mail: mariati@umsu.ac.id)

Abstrak: Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit dan membosankan bagi siswa. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMK kelas X yang baru mengenal akuntansi. Anggapan negatif terhadap akuntansi salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa SMK Bisnis dan Manajemen dalam memahami mata pelajaran akuntansi khususnya pada materi persamaan dasar akuntansi melalui pemanfaatan media pembelajaran game edukasi akuntansi yang disingkat “gedutan” sebagai media pembelajaran yang mendukung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa, Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PAB-02 Helvetia sebanyak 25 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 88% siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi akuntansi khususnya persamaan dasar akuntansi, hal ini dilihat dari capaian skor yang diperoleh siswa pada game soal yang dijawab secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara, 97% siswa menyatakan game edukasi akuntansi tersebut sangat menarik dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap setiap sajian materi yang terdapat dalam game. Berdasarkan hasil observasi, 100% siswa sangat serius dalam memanfaatkan game edukasi akuntansi (gedutan) sebagai media pembelajaran tambahan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, game edukasi, game edukasi akuntansi “Gedutan”, hasil belajar.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi menuntut para pelaku pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan supaya kemampuan sumberdaya manusia yang dihasilkan tidak tertinggal dalam persaingan di era digital ini. Salah satu upayanya adalah dengan memanfaatkan *game* sebagai media perantara pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan komputer sebagai bagian digitalisasi teknologi pembelajaran. Konten pembelajaran digital yang berkembang dewasa ini dapat dihadirkan berkat penerapan kecanggihan teknologi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Buku teks pelajaran yang tebal kini dapat disajikan menjadi sebuah konten yang lebih ringkas, lebih enak dibaca dan dipahami oleh peserta didik, seperti panduan belajar, ringkasan materi atau catatan pendek termasuk memanfaatkan *game* pembelajaran yang didalamnya disajikan ringkasan materi untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran sudah menjadi tuntutan zaman dan harus terintegrasi tidak hanya pada mata

pelajaran TIK, tetapi juga pada lainnya seperti mata pelajaran akuntansi. Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit dan membosankan bagi siswa. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMK kelas X yang baru mengenal akuntansi. Anggapan negatif terhadap akuntansi salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa anggapan siswa ini akan mempengaruhi motivasi dalam mempelajari akuntansi, di dalam maupun di luar waktu jam belajar-mengajar. Akuntansi juga merupakan mata pelajaran produktif pada program keahlian Akuntansi SMK, sehingga mata pelajaran ini mempunyai jam ajar yang lebih banyak di bandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini mengakibatkan siswa akan lebih cepat bosan karena dipengaruhi oleh jumlah jam pembelajaran yang lebih banyak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan September 2022 di beberapa SMK-BM yang menjadi mitra FKIP-UMSU pada saat pelaksanaan PLP-II dilapangan, ditemukan fakta bahwa pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar padahal sekolah sudah memberikan banyak fasilitas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran akuntansi yang disampaikan hanya sebatas ceramah dan tanya jawab. Akibatnya respon siswa pada saat pelajaran akuntansi menunjukkan sikap yang kurang baik, banyaknya siswa yang jenuh dan bosan sehingga proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik. Dari masalah diatas diperlukan adanya perbaikan dalam sistem pengajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan seperti *game* edukasi atau pembelajaran berbasis *game*.

Pembelajaran berbasis *game* (*game based learning*) dapat dimanfaatkan oleh guru dalam berbagai bentuk karena *game* bersifat menyenangkan dan unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Mariati, 2016). Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. (Dony Novaliendry, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. (Sutirna dan Suntoko, 2018) *Game education* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Game edukasi akuntansi yang disingkat dengan istilah “Gedutan” merupakan salah satu *game* yang pernah dikembangkan oleh peneliti pada penelitian sebelumnya. *Game* ini memiliki bentuk dan model yang tetap mengacu pada proses pembelajaran dengan program interaktif berformat siswa dapat aktif belajar sambil bermain. Model *game* yang disajikan dalam hal ini memiliki tujuan yang jelas, mulai dari awal siswa bermain tujuan telah ditentukan secara eksplisit sehingga siswa mengetahui tujuan permainan tersebut. Tujuan tidak semata-mata untuk hiburan, namun tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan. Indikator pencapaian tujuan dapat dilihat dari keberhasilan siswa untuk melewati semua tantangan dalam *game* tersebut serta dari *score* yang diperoleh. Aturan tetap dibangun dalam permainan dengan tujuan untuk membuat permainan itu lebih

menarik sehingga tercipta kompetisi bersaing dengan pihak lain untuk menjadi yang terbaik, seperti melawan diri sendiri dan melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan.

Tujuan pemanfaatan *game* edukasi akuntansi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi sehingga mereka tertarik dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Tinjauan Pustaka

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan menurut (Arsyad A, 2011) dan (Umami & Adha, 2021), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut (Abdul Karim et al., 2020) dan (Sihotang, 2015), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam (Arsyad A, 2011). Masih dari sudut pandang yang sama, (Endah Wredati Rahayu, 2021), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver) (Utami, 2019). Sejalan dengan hal tersebut (Wahyuni & Yokhebed, 2019) menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”

Pengertian *Game* Edukasi

(Wahyuni & Yokhebed, 2019) dan (Vitianingsih, 2017) berpendapat bahwa *game* edukasi adalah *game* yang dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun tetap dapat digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Sedangkan menurut (Dony Novalindry, 2013) *game* edukasi adalah *game* yang dirancang khusus untuk mengajak siswa mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dan melatih kemampuan serta memotivasi siswa dalam memainkannya dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran. Keberadaan *game* edukasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan karena didalam *game* edukasi tersebut terdapat hal menarik yang menimbulkan perasaan senang dalam mengaksesnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *game* edukasi dapat mengajak siswa untuk berpikir kritis dan tidak gagap teknologi (gadget). Adapun dikatakan dalam beberapa sumber penelitian berkaitan dengan *game* edukasi online yang dapat meningkatkan kemampuan siswa oleh (Wulandari et al., 2017) terbukti bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Peningkatan aktivitas belajar siswa mendapat perolehan

persentase sebesar 85,05% dengan katogeri sangat baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari setiap indikator yang dinilai pada saat kegiatan observasi berlangsung.

Media Pembelajaran *Game* Edukasi Akuntansi (Gedutan)

Gedutan digunakan sebagai singkatan kalimat “ *game* edukasi akuntansi”. Gedutan (*game* edukasi akuntansi) merupakan nama *game* yang dikembangkan dari multimedia interaktif model *game*. Multimedia interaktif model *game* merupakan salah satu dari 4 model multimedii interaktif, yaitu: model *drill*, model tutorial, model simulasi dan model *games*. Menurut (Dony Novaliendry, 2013), multimedia interaktif model *game* adalah model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan format permainan, yang bertujuan untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar untuk menambahkan kemampuan siswa. Untuk pembelajaran *game* (*Instructional Games*) ini memiliki Komponen Dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bentuk *game* (permainan) yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program interaktif berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Permainan merupakan program yang dirancang dengan baik untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Kegiatan permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur simulasi. Seperti halnya permainan biasa mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktikkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dan hal itu berhubungan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Model *games* yang disajikan dalam hal ini harus memiliki tujuan yang jelas dari awal siswa bemain tujuan telah ditentukan secara eksplisit sehingga siswa mengetahui tujuan permainan tersebut. Tujuan tidak semata-mata untuk hiburan, namun tujuan pembelajaran yang diambil dari kurikulum yang digunakan. Indikator pencapaian tujuan dapat dilihat dari keberhasilan siswa untuk melewati semua tantangan dalam *games* tersebut juga dari score yang diperoleh. Aturan yang dibangun dalam permainan untuk membuat permainan itu lebih menarik sehingga tercipta kompetisi bersaing dengan pihak lain untuk menjadi yang terbaik, seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan. Siswa akan senang apabila telah berhasil menjadi pemenang, dan itu yang membuat model *games* menjadi menarik buat siswa. Dalam *games* juga harus ada tantangan yang menyediakan beberapa level permainan mulai dari yang mudah (*easy*) sedang (*middle*) sampai yang sulit (*difficult*) adanya level tersebut menjadi tantangan tersendiri buat siswa.

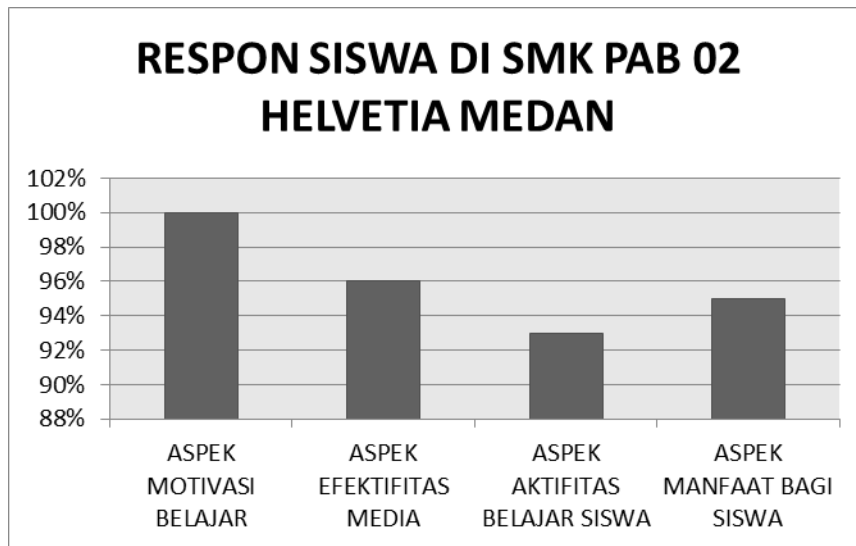
Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PAB 02 Helvetia sebanyak 25 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam mengumpulkan data peneliti mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas X SMK PAB Medan Estate yang telah mendapatkan aplikasi *game* yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil berupa deskripsi yang mendukung tujuan penelitian ini.

Hasil dan Diskusi

Hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SMK PAB 02 Helvetia dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi akuntansi (gedutan) mendapatkan respon yang sangat baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ditinjau dari aspek

motivasi belajar 100% menyatakan sangat termotivasi karena isi setiap sajian materi dalam *game* didukung oleh gambar dan contoh yang relevan. Dari aspek efektivitas media 96% menyatakan bahwa pemanfaatan gedutan ini dalam pembelajaran sangat efektif karena materi dapat diulang berkali-kali jika siswa lupa. Sedangkan dari aktifitas belajar siswa 93% menyatakan membuat mereka sangat aktif untuk belajar karena diakhir *game* akan ada soal yang harus mereka selesaikan. Dan dari aspek manfaat bagi siswa rata-rata tanggapan yang diperoleh 95% menyatakan sangat bermanfaat, karena siswa dapat mempelajarinya kapan saja dan dimana saja. Hasil wawancara tersebut dapat disajikan dalam gambar berikut;



Gambar 1. tanggapan siswa di SMK PAB 2 Helvetia Medan

Hasil observasi dan dokumentasi pembelajaran dengan memanfaatkan *game* edukasi akuntansi yang dilaksanakan oleh guru disekolah diawali dari guru menyusun perencanaan pembelajaran yang meliputi kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang akan dicapai. Dalam penelitian ini media yang digunakan oleh guru adalah *game* edukasi akuntansi yang diinstal di komputer sekolah. *Game* Edukasi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah jenis *game* yang didesain dengan menggunakan *software* berupa *adobe flash player 9.0*. Media yang sudah dibuat di ekspor ke komputer sekolah agar lebih mudah bagi guru dan siswa untuk memanfaatkannya tanpa harus meng *install software adobe flash player 9.0* untuk membukanya. *Game* ini merupakan jenis *game offline* yang tidak membutuhkan jaringan internet untuk memainkannya. Siswa bisa memainkan *game offline* kapan saja dan dimana saja tanpa khawatir kehabisan kuota internet. Berikut halaman implementasi dari media pembelajaran “gedutan”.



Gambar 2. halaman pembuka



Gambar 3. halaman SK,KD dan Indikator



Gambar 4. halaman pilihan menu



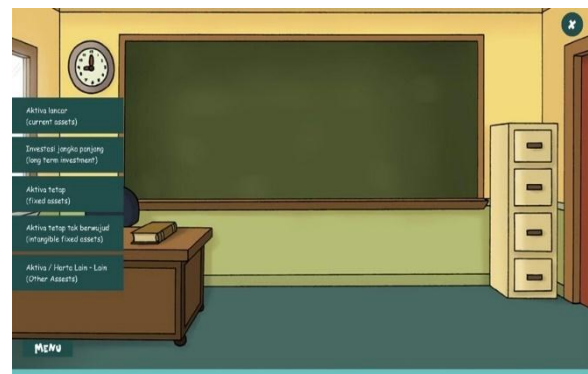
Gambar 5. Halaman informasi materi



Gambar 6. Informasi materi



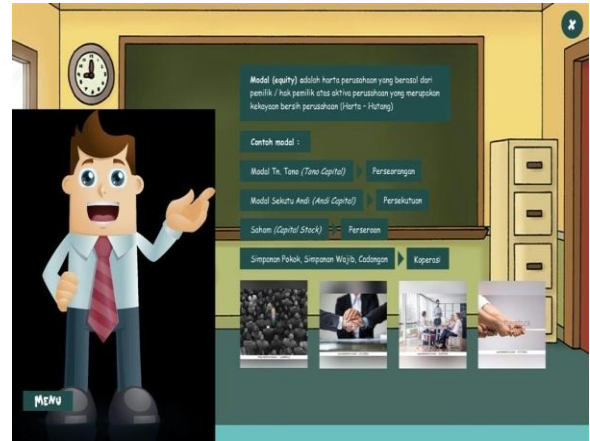
Gambar 7. Informasi materi



Gambar 8. Informasi materi



Gambar 8. Informasi materi



Gambar 9. Informasi materi



Gambar 10. Informasi materi



Gambar 11. Informasi materi



Gambar 12. halaman pembuka quiz



Gambar 13. halaman pembuka quiz

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media gedutan ini peneliti melakukan observasi dan penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap isi materi persamaan dasar akuntansi. Hasilnya sebanyak 22 siswa atau sebesar 88 % pemahamannya terhadap materi persamaan dasar akuntansi meningkat. Sebanyak 24 siswa atau sebesar 97 % dapat mengerjakan *game* soal persamaan dasar akuntansi dengan sempurna. Dan sepanjang proses pembelajaran berlangsung seluruh siswa (100%) sangat serius dalam memanfaatkan *game* edukasi akuntansi (gedutan) sebagai media pembelajaran tambahan.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan analisis hasil tanggapan siswa yang dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran "Gedutan" pada materi persamaan dasar akuntansi mampu membuat siswa lebih tertarik belajar akuntansi dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Disamping itu terdapat masukan dari siswa, mereka mengharapkan media pembelajaran "gedutan" dapat dikembangkan pada materi yang lain serta menambahkan beberapa level pada *game* yang ada agar siswa lebih jauh memahami materi dan sebagai bahan latihan bagi siswa. Namun *game* yang dikembangkan dalam penelitian media pembelajaran "Gedutan" ini hanya pada KD persamaan dasar akuntansi dan *game* yang tersedia hanya terbatas pada 1 level.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *game* edukasi akuntansi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi khususnya persamaan dasar akuntansi dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan penilaian sebanyak 24 siswa atau sebesar 97% dapat menyelesaikan kasus persamaan dasar akuntansi dengan sempurna. Sebanyak 22 siswa atau sebesar 88% pemahamannya terhadap materi akuntansi yang disajikan dalam *game* meningkat dengan baik. Selain itu siswa lebih tertarik dan menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game*.

Referensi

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Dony Novalindry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118. https://www.researchgate.net/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/321193593%0AAPLIKA SI
- Endah Wredati Rahayu. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di MI YAPPI Balong Girisubo. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.
- Mariati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model Games “ Gedutan ” Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Smk - Bm Se- Kota Medan. *Seminar Nasional Pendidikan*, ISSN : 2503-4855, 173–190.
- Sihotang, I. M. (2015). Media Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Menyusun Laporan

- Keuangan. *Seminar Nasional Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi (Snema) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, c*, 541–546.
- Sutirna dan Suntoko. (2018). PERSEPSI GURU TERHADAP INOVASI MEDIA (Penelitian Survey di Lingkungan Guru Se Komisariat Telukjambe Karawang). *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(7), 85–90.
- Umami, N., & Adha, M. I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 15–24.
- Utami, Y. T. (2019). Game Edukasi Akuntansi Sebagai Sarana Peningkatan Minat Belajar Siswa (Studi Kasus : Smk Negeri 8 Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 16. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.355>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>