

## **Accounting Gamified (Accmified) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa**

**Jane Andriani\*, Luqman Hakim, Agung Listiadi**

Pascasarjana, Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Correspondence: luqmanhakim@unesa.ac.id

Received: 24 Oktober, 2023 | Accepted: 10 Desember 2023 | Published: 20 Desember, 2023

### **Keywords:**

*Basic Accounting;  
Gamification;  
Learning Media*

### **Abstract**

In this era of progress, learning innovation follows technological developments and student characteristics. The objectives of carrying out this research are: 1) to produce and test the feasibility of developing interactive media products for the basics of gamification-based institutional financial accounting, and 2) to analyze student responses to the use of interactive learning media for the basics of gamification-based institutional financial accounting. Research and Development was chosen as the research method with the ADDIE model. The research sample used was 35 class X students. The data obtained in this research was through interviews, observations, study sheets, validation sheets and questionnaires. The suitability of the media is tested using material, media, language expert validation instruments, as well as trials on students to determine responses and interest after using the media. The research results show that the interactive learning media development product in the form of this application obtained a material validation percentage of 84.17%, media validation of 100%, and language validation of 96.92%. The student response results reached 88.74%, so this application was declared very feasible and good for use in the learning process.

### **Kata Kunci:**

Media Pembelajaran;  
Akuntansi Dasar;  
Gamifikasi

### **Abstrak**

Di era kemajuan zaman, inovasi pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Tujuan pelaksanaan penelitian ini : 1) menghasilkan dan menguji kelayakan produk pengembangan media interaktif dasar-dasar akuntansi keuangan lembaga berbasis gamifikasi, dan 2) menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dasar-dasar akuntansi keuangan lembaga berbasis gamifikasi. *Research and Development* dipilih sebagai metode penelitian dengan model ADDIE. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 35 peserta didik kelas X. Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, lembar telaah, lembar validasi dan kuesioner. Kelayakan media diuji menggunakan instrument validasi ahli materi, media, bahasa, serta uji coba terhadap peserta didik untuk mengetahui respon dan ketertarikan setelah menggunakan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi ini memperoleh persentase validasi materi sebesar 84,17%, validasi media 100%, dan validasi bahasa sebesar 96,92 %. Hasil respon peserta didik mencapai 88,74 %, sehingga aplikasi ini dinyatakan sangat layak dan bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai dengan munculnya era digitalisasi, di mana kehidupan manusia pada abad tersebut telah mengalami perubahan yang fundamental. Pembelajaran pada abad ini mengharuskan peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, mencipta serta memperbaharui. Hal tersebut menjadi modal utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya pada bidang pendidikan yang nantinya akan mempermudah suatu negara bergerak lebih maju. Pembelajaran ialah membangun komunikasi yang interaktif dan edukatif antara pendidik dengan peserta didik melalui strategi, metode, model, serta bahan ajar tertentu dalam menyampaikan materi pelajaran. Tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik dari segi kognitif, psikomotor, dan afektif (Putra & Nugroho, 2016).

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian berkembang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran tidak hanya di dalam kelas, melainkan peserta didik dapat belajar dengan *flexible* di mana saja sesuai minat serta gaya belajarnya. Permendikbudristek RI, nomor 16 Tahun 2022, tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, dijelaskan pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang: interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik. Desainer pembelajaran diharuskan dapat mendesain dan menggunakan berbagai jenis media, sumber belajar serta alat bantu lainnya agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan, efektif, dan efisien (Kudiasanti & Sukirno, 2017). Hal ini selaras dengan Umami & Adha (2021) serta Amalina & Inayati (2021) yang berpendapat bahwa pendidik pada abad 21 diharapkan untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan suatu bahan ajar yang nantinya dapat memotivasi peserta didik seiring dengan potensi yang ada pada era digital ini.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan berupa analisis kinerja dan kebutuhan melalui wawancara dengan guru produktif dasar-dasar kejuruan khususnya akuntansi dasar Kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Hasil analisis kinerja dan kebutuhan antara lain : 1) guru mata pelajaran dasar-dasar kejuruan akuntansi dasar sebagian besar menggunakan bahan ajar berupa buku paket kurikulum 2013, hal ini memunculkan ketidakselarasan dengan kurikulum merdeka yang telah dijalankan pada jenjang kelas x saat ini; 2) Rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi keuangan lembaga khususnya akuntansi dasar. 3) Selama pembelajaran berlangsung, ada peserta didik yang mengalami *slow learner*. Sehingga, guru perlu mengulang kembali materi yang telah disampaikan dan mengadakan remedi bagi peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar. Inovasi pada bahan ajar yang digunakan ialah salah satu langkah yang tepat dalam meningkatkan motivasi, minat, dan semangat peserta didik. Inovasi yang dilakukan oleh pendidik akan merubah persepsi peserta didik pada mata pelajaran akuntansi dasar yang terkesan kompleks dan sulit.

Media adalah suatu bentuk sarana yang berguna untuk menyampaikan suatu informasi atau disebut mediator yang mengatur hubungan antara dua tokoh utama yaitu peserta didik dan materi pelajaran. Tujuan dari penggunaan media adalah pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, serta menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran saat ini berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang terbagi dalam beberapa kategori, yakni : (1) cetak, (2) audio – visual, (3) hasil teknologi komputer, dan (4) hasil perkembangan teknologi cetak dan komputer (Rahmawati & Inayati, 2021).

Akuntansi adalah suatu ilmu yang berkaitan dengan penalaran dan keterampilan dalam mengelola laporan keuangan. Mata pelajaran tersebut merupakan materi dasar kejuruan khususnya Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang mempunyai tuntutan pemahaman konsep teori dan hitungan kuat secara bersamaan, sehingga pembelajaran akuntansi tidak hanya memerlukan pemahaman yang konkrit dari sisi teori. Sehingga pendidik juga bertindak sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta menggali informasi dari berbagai sumber digital maupun non digital. Hal tersebut semakin menguatkan perlunya penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Meidyanti *et al.*, 2021; Moelyani *et al.*, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Cerya *et al.*, (2021); Kaslani *et al.*, (2021); Meidyanti *et al.*, (2021); Voshaar *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa memanfaatkan berbagai teknologi yang ada saat ini sebagai bahan ajar akan mempengaruhi peserta didik dalam memahami dasar akuntansi serta meningkatkan kompetensinya. Selain itu, pembelajaran dengan media interaktif dinilai lebih menyenangkan, efektif, dan menarik minat peserta didik dalam belajar.

Dengan adanya fenomena tersebut, memunculkan ide atau gagasan untuk menghasilkan bahan ajar akuntansi yang inovatif, interaktif dan dapat digunakan dimanapun dan kapan saja yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui permainan atau game. Penelitian yang telah dilakukan Calabor *et al.*, (2019); Carenys & Moya, (2016); Lee *et al.*, (2019); Sugahara & Cilloni, (2021) menyatakan bahwa *game based learning* memiliki pengaruh terhadap proses belajar, dimana dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara keseluruhan mengenai materi yang dipelajari. Gamifikasi merupakan suatu elemen-elemen *game design* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifkan, motivasi, dan ingatan pengguna. Strategi ini telah diterapkan dalam berbagai program pendidikan yang membantu pendidik menemukan keseimbangan antara mencapai tujuan dengan memenuhi kebutuhan peserta didik yang berkembang.

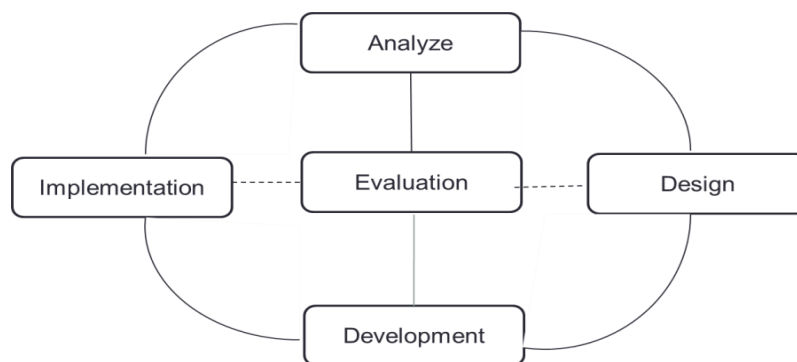
Berdasarkan studi Luis de Marcos pada tahun 2016 mengenai efektifitas dari pendekatan pembelajaran menggunakan sosial dan game, menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dibandingkan dengan jejaring sosial. Pendekatan pembelajaran dengan gamifikasi dapat memberikan alternatif agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif (Arif & Rosyid, 2019; Rumianda *et al.*, 2020; Sari *et al.*, 2019). Media pembelajaran berbasis gamifikasi telah banyak digunakan dalam berbagai bidang studi salah satunya teknik dan farmasi. Menurut Arif & Rosyid, (2019); Kayyali *et al.*, (2021), metode digital berupa gamifikasi dapat membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik selaras dengan bidang keahliannya. Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran akuntansi dinilai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Elkelish & Ahmed, (2021); Silva *et al.*, (2021). Permainan dalam suatu pelajaran memberikan kesan *learning is fun* sehingga peserta didik tidak merasa tertekan secara psikologis (Candra & Safitri, 2020).

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif akuntansi dasar berbasis gamifikasi, dengan harapan dapat mewujudkan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kreatif, mandiri sesuai dengan bakat,

minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah Research and Development dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. ADDIE merupakan model pengembangan yang merepresentasikan tahapan yang sistematis dengan tujuan merancang dan mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien. Lima tahapan dalam model ADDIE memiliki keterkaitan satu sama lain, sehingga dalam pengaplikasiannya perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah - langkah tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan diperoleh dari wawancara, observasi, lembar telaah, lembar validasi dan kuesioner. Sampel penelitian yang digunakan sejumlah 35 peserta didik kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dari populasi sebanyak 105 menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria dalam satu kelas terdapat anak inklusi. Data kuantitatif untuk lembar validasi menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan lima respon (Riduwan, 2016). Penilaian lembar validasi dimulai dengan skor 5 dengan kategori sangat baik, skor 4 baik, 3 dengan kategori cukup, skor 2 dengan pernyataan kurang dan 1 merupakan kategori sangat kurang. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh pihak validator, peneliti akan olah data untuk menentukan persentase dan skala kelayakan media dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel : 1  
Skala Kelayakan Media

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0% - 20%	Sangat kurang layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2016)

Pada lembar respon peserta didik, data kuantitatif menggunakan skala Guttman dengan kriteria “Ya” mewakili skor 1 dan “Tidak” dengan skor 2. Hasil dari respon peserta didik

akan dihitung dengan tujuan untuk mengetahui besarnya persentase dan interpretasi skala respon peserta didik.

Tabel : 2  
Skala Respon Peserta Didik

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : (Riduwan, 2016)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Interaktif *Accounting Gamified*

Pengembangan telah dilakukan menggunakan desain penelitian yang diawali dengan tahap analisis hingga evaluasi yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang memasukkan elemen-elemen game menjadi sebuah aplikasi berbasis website. Media interaktif versi *online* ini mewakili elemen lingkup kerja pada bidang akuntansi dan keuangan lembaga Media berbasis gamifikasi ini dijadikan sebagai suatu aplikasi yang memudahkan peserta didik dalam pembelajaran akuntansi dasar sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan standar. Prosedural yang dilalui peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE :

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

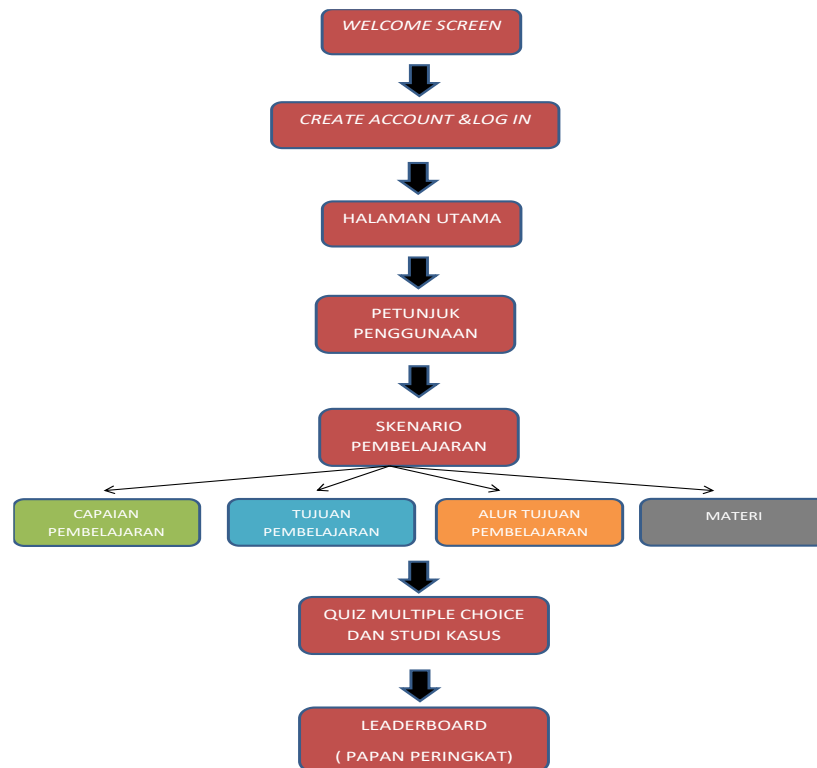
Langkah awal yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran yang meliputi analisis kinerja dan kebutuhan. Hasil analisis yang dilakukan peneliti di SMKN 2 Buduran Sidoarjo ditemukan bahwa bahan ajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran masih menggunakan buku paket kurikulum 2013, hal ini memunculkan ketidakselarasan dengan kurikulum merdeka yang telah dijalankan pada jenjang kelas x saat ini. Guru produktif pada sekolah tersebut telah menggunakan media pembelajaran lain berupa *powerpoint* dan *microsoft excel* sebagai media praktik dalam mengerjakan siklus akuntansi perusahaan jasa secara digital. Namun, peserta didik merasa kurang termotivasi, sehingga berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar.

Efek dari kurang optimalnya skema pembelajaran, sehingga peneliti menentukan bahan ajar yang tepat terkait permasalahan di atas. Peneliti mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif untuk materi siklus akuntansi perusahaan jasa berbasis gamifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

Melakukan persiapan hingga proses merancang desain atau sketsa media yang diselarasakan berdasarkan hasil pada tahap analisis. Perancangan diwujudkan dalam

tindakan pemilihan media dan rancangan awal. Peneliti memilih konsep media pembelajaran berupa aplikasi berbasis website dengan menggabungkan elemen game yang dapat diakses di google chrome maupun Mozilla firefox menggunakan laptop maupun smartphone. Peneliti merancang media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi berupa ringkasan materi, animasi gambar, video, dan quiz. Desain disesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya :

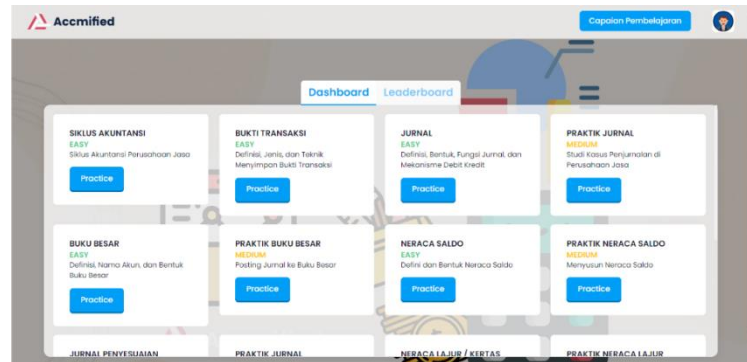


Gambar. 2 Rancangan Awal Produk

Tampilan media pembelajaran ini dilengkapi dengan menu dashboard, profil pengguna, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, quiz berupa multiple choice dan studi kasus, serta leaderboard. Media pembelajaran ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka yang dikemas dalam bentuk aplikasi berupa ringkasan materi, animasi gambar, dan video. Tampilan desain dari aplikasi Accounting Gamified (Accmified) :



Gambar. 3 Halaman Welcome Screen Aplikasi Accmified



Gambar. 4 Tampilan Dashboard

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, produk mengalami pembaharuan desain dan optimalisasi kemampuan. produk media interaktif ini dilakukan penilaian oleh tim ahli atau validator dari masing-masing bidang yakni, materi, media, dan bahasa. Penilaian ini berupa komentar atau saran yang dirujuk dari luaran telaah dan validasi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, peneliti memperbaiki aplikasi media interaktif sesuai dengan saran dan masukan dari tim validator sehingga terdapat perbandingan dari media interaktif awal dan setelah revisi. Komentar dan saran yang bersifat perbaikan bertujuan untuk membantu menyempurnakan kualitas dan kelayakan produk berupa aplikasi media interaktif berbasis gamifikasi.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan besar yang melibatkan peserta didik Kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan tujuan untuk mengetahui respon dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang disebut dengan *Accmified (Accounting Gamified)*. Pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak lima peserta didik yang dipilih secara acak. Pada uji coba kedua yakni uji coba kelompok besar yang diwakili oleh 35 peserta didik yang sedang menempuh materi siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas X AKL SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan memberikan kuesioner sebanyak 17 pernyataan yang meliputi aspek perangkat lunak, pembelajaran, dan komunikasi visual.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam model ADDIE ini dapat dilakukan pada setiap akhir tahapan analysis, design, development, dan implementation. Pada setiap tahapan dalam model ADDIE, peneliti melakukan evaluasi dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan dan ketidaksesuaian baik dari segi analisis kebutuhan, desain produk, serta isi atau konten dari media pembelajaran akuntansi dasar berbasis gamifikasi ini.

## Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Accounting Gamified*

Penelitian pengembangan ini telah divalidasi oleh 3 validator yakni ahli materi, media, dan bahasa. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh skor kevalidan dari

ketiga validator sehingga layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi didapatkan rerata persentase 84,17% dengan kriteria penilaian sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diperoleh 100% dengan kriteria penilaian sangat layak. Untuk hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan rerata persentase 96,92 % dengan kategori sangat layak dengansedikit saran. Hasil validasi oleh ahli materi,media, dan bahasa dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel : 3 Rekapitulasi Hasil Validasi

<b>Keterangan</b>	<b>Hasil</b>
Ahli Materi	84,17 %
Ahli Media	100 %
Ahli Bahasa	96,92 %

Sumber : Diolah Peneliti (2023)

Pada Tabel 3, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif akuntansi dasar berbasis gamifikasi untuk kelas X pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa pada kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut selaras dengan hasil penelitian terdahulu dari Wahyu Yunian Putra & Subhan Pamungkas, (2019), bahwa analisis data yang didapat dari beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat dinyatakan bahan ajar gamifikasi layak digunakan. Winarto (2020) menyatakan hal yang serupa bahwa hasil validasi ketiga ahli yaitu ahli materi, desain, dan bahasa terkait modul berbasis gamifikasi berbantu android yang telah dikembangkan menunjukkan interpretasi “Valid” dan layak untuk digunakan dalam proses belajar.

### **Respon Peserta Didik Terhadap Media Interaktif Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan Lembaga Berbasis Gamifikasi (*Accounting Gamified*)**

Implementasi produk pengembangan ini telah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang melibatkan peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan terhadap media pembelajaran akuntansi dasar berbasis gamifikasi. Uji coba kelompok kecil dilakukan sebelum uji kelompok besar atau uji coba secara luas. Jumlah responden untuk uji coba kelompok besar sebanyak 35 peserta didik kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo menggunakan kuesioner. Produk media yg diujicobakan pada uji coba terbatas merupakan media yang telah divalidasi kelayakannya oleh ahli materi, media, dan bahasa.

Tabel : 4 Hasil Respon Peserta Didik

<b>Responden</b>	<b>Hasil</b>
Uji coba kelompok kecil	85,88 %
Uji coba kelompok besar	88,74 %

Sumber : Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan data hasil respon peserta didik untuk uji coba kelompok kecil sebesar 85,88 % sedangkan untuk uji produk kelompok besar memperoleh persentase 88,74 %. Dalam hal ini, menunjukkan bahwa media interaktif dasar-dasar akuntansi keuangan dan lembaga berbasis gamifikasi untuk kelas X pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa pada kategori sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Media interaktif berbasis



gamifikasi ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian Marendra Wirawan *et al.*, (2018); Wahyu Yunian Putra & Subhan Pamungkas (2019); Winarto, (2020); dan Anggraeni *et al.*, (2022) dimana masing – masing hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar atau media interaktif berbasis gamifikasi dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik juga memberikan respon positif dengan adanya inovasi dalam pembelajaran berupa media berbasis gamifikasi. Hasil penelitian lainnya juga menyatakan bahwa dengan terciptanya bahan ajar berbasis gamifikasi dapat membantu perkembangan aspek kognitif peserta didik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam pembelajaran (Wirawan & Putra, 2018). Efektivitas dan daya tarik desain gamifikasi sebagai bahan ajar dalam bentuk teori maupun praktek telah menunjukkan kategori sangat baik yang berarti desain pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan dalam pembelajaran (Panis *et al.*, 2020). Pengembangan media berbasis game juga dilakukan oleh Hakim *et al.*, (2015) dengan menyatakan suatu simpulan bahwa perangkat variasi kartu kuartet sangat baik digunakan untuk evaluasi pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X SMA, dimana peserta didik merasa lebih santai dan menyenangkan serta media tersebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Media ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di kelas. Dengan memberikan media yang sesuai perkembangan zaman serta dapat menunjang pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi keuangan lembaga di SMK. Media berbasis digital dinilai lebih menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran khususnya dalam bidang akuntansi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami suatu teori dan praktik, Penelitian terkait pengembangan media dengan memanfaatkan berbagai platform digital yang ada saat ini telah banyak dilakukan diantaranya oleh Al Hibra *et al.*, (2019); Syofyan *et al.*, (2021); Ariska & Hakim, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis digital berupa video animasi, multimedia berbasis CAI (Computer Assisted Instruction), dan video tutorial dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, memperkuat motivasi, dan menanamkan pemahaman materi yang baik. Hasil ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi & Juaini, (2022); Jailani *et al.*, (2021); Langgi & Hakim, (2021) yakni bahan ajar atau media berbantuan digital dalam bentuk powerpoint maupun android dinilai dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Secara keseluruhan media yang dikembangkan sudah baik dan layak digunakan sesuai revisi. Hasil produk pengembangan ini mendapatkan masukan dan saran dari validator, sehingga menjadi lebih efisien, efektif serta komunikatif dengan tetap memperhatikan tujuan penyusunan media pembelajaran. Beberapa saran atau masukan yang diberikan oleh validator diantaranya dengan memperbaharui materi sesuai perkembangan teori yang ada dan menambahkan kelas pada bagian halaman utama aplikasi. Dalam pengembangan media ini juga memiliki keterbatasan yakni materi yang disajikan terbatas pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa saja. Kelebihan dari produk media ini yaitu aplikasi yang disajikan dalam bentuk web dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui laptop atau smartphone, selain itu dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (flexible). Inovasi terbaru dari media pembelajaran yang memiliki peluang untuk dikembangkan sesuai dengan

perkembangan IPTEK. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Lompoliu (2020) dan Saputri *et al.*, (2020) telah mengembangkan suatu media interaktif untuk pembelajaran akuntansi berbasis android dengan pendekatan game yang menunjukkan bahwa dengan menggabungkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dan menerapkannya pada aplikasi seluler dimana merupakan suatu platform yang dapat diterima oleh sebagian besar siswa milenial. Dan karena bersifat mobile, peserta didik dapat mempelajarinya dimana saja selama waktu luang sehingga memberikan mereka kebebasan untuk menyesuaikan dengan kebiasaan belajarnya.

## KESIMPULAN

Melalui pemaparan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif akuntansi dasar berbasis gamifikasi layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi, media, dan bahasa serta respon peserta didik terhadap aplikasi *accounting gamified* yang telah dikembangkan. Besar persentase yang diperoleh memiliki rentang antara 80 % hingga 100 % yang artinya masuk dalam kategori sangat layak dengan adanya saran tambahan dari validator untuk menyempurkan produk aplikasi tersebut. Dengan adanya aplikasi ini harapannya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi siklus akuntansi perusahaan jasa mulai dari bukti transaksi hingga jurnal penutup.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al Hibra, B., Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 4(3), 435–438. [www.ijere.com](http://www.ijere.com)
- Amalina, E. N., & Inayati, R. (2021). Pengembangan Media ‘Economic Monopoly’ Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 129–137. <https://doi.org/10.26740/jupe.v9n3.p129-137>
- Arif, R. F., & Rosyid, H. A. (2019). Pengembangan aplikasi web dengan gamifikasi sebagai media pendukung pembelajaran untuk mata pelajaran pemrograman dasar. *Tekno*, 29(2), 161. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p161-176>
- Ariska, R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Mltimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i1.4161>
- Calabor, M. S., Mora, A., & Moya, S. (2019). The future of ‘serious games’ in accounting education: A Delphi study. *Journal of Accounting Education*, 46(April 2017), 43–52. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2018.12.004>
- Carenys, J., & Moya, S. (2016). Digital game-based learning in accounting and business education. *Accounting Education*, 25(6), 598–651. <https://doi.org/10.1080/09639284.2016.1241951>.
- ElKelish, W. W., & Ahmed, R. (2021). Advancing accounting education using LEGO® Serious Play simulation technique. *Accounting Education*, 0(0), 1–17. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1905011>

- Fahrurrozi, M., & Juaini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 6(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v6i2.6831>
- Hakim, L., Tjipto Subroto, W., & Yonisa Kurniawan, R. (2015). Developing an Quartet Card Game as an Evaluation of Economics Learning for Senior High School. *Article in International Journal of Control Theory and Applications*, 8(4), 1645–1655. <https://www.researchgate.net/publication/317183876>
- Jailani, H., Ali, M., & Lestari, S. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Dimasa Pandemi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 5(2), 390–403. <https://doi.org/10.29408/jpek.v5i2.4856>
- Kayyali, R., Wells, J., Rahmtullah, N., Tahsin, A., Gafoor, A., Harrap, N., & Nabhani-Gebara, S. (2021). Development and evaluation of a serious game to support learning among pharmacy and nursing students. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 13(8), 998–1009. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2021.06.023>
- Kudiasanti, Rr. T. A., & Sukirno, S. (2017). Pengembangan Aplikasi “Edcounting-App” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14809>
- Langgi, N. R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile “Examination Of Sharia” (EXSHAR) Sebagai Media Evaluasi Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 129–137. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p129>
- Lee, L., Shifflett, E., & Downen, T. (2019). Teaching excel shortcuts: A visualization and game-based approach. *Journal of Accounting Education*, 48, 22–32. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2019.06.004>
- Meidyanti, W. E., Kantun, S., Hartanto, W., & Sutrisno, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 123–129. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.20273>
- Moelyani, I. A., Amelia, F., S, F. T. H., & Nagari, P. M. (2021). *WORSILEAR ( Word Square Interactive Learning ) : Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Aplikasi Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. 9(3), 312–322.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif dan Menyenangkan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125–137. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p125>

Andriani, Hakim, Listiadi. *Accounting Gamified (Accmified) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa*

Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2021). Games based learning in accounting education— which dimensions are the most relevant? *Accounting Education*, 30(2), 159–187. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1891107>

Sugahara, S., & Cilloni, A. (2021). Mediation effect of students' perception of accounting on the relationship between game-based learning and learning approaches. *Journal of Accounting Education*, 56, 100730. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2021.100730>

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. In 22. Alfabeta.

Syofyan, R., Sofya, R., & Hakim, L. (2021). Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa. *EcoGen Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(4), 602–613. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>

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.

Voshaar, J., Knipp, M., Loy, T., Zimmermann, J., & Johannsen, F. (2022). The impact of using a mobile app on learning success in accounting education. *Accounting Education*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/09639284.2022.2041057>