

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME: COUNTAX DICEBOARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI AKUNTANSI SISWA SMK DI KABUPATEN TASIKMALAYA

Laras Pratiwi Suci Putri Lestari, Yeni Fitriani Somantri

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Perjuangan Tasikmalaya

laraspratiwi@unper.ac.id

Abstract

The challenge for accountants in the industrial era 4.0 is to provide an accurate and in-depth intuitive understanding of information. Transformation of accounting education is very necessary to answer the challenges of the industrial era 4.0. Digital transformation has had an impact on various things in the world of education, one of which is changes in students' interaction patterns when studying in class. This community service activity is a development of previous research entitled Utilization of Countax Diceboard learning media as an effort to increase student accounting and tax literacy (Pratiwi et al., 2023). This community service activity aims to contribute to increasing the accounting and tax literacy of vocational school students in Tasikmalaya Regency through board game learning media. The community service activity was carried out at SMK Daarudda'wah, the activity participants consisted of 20, grade 11 and grade 12 vocational school students. This community service activity method consisted of three stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results of this activity provide the benefit that the existence of board game learning media can increase students' interest in learning in class. The results of learning simulations using the Countax Diceboard learning media show that there is an increase in student accounting literacy at SML Daarudda'wah Vocational School.

Keywords: Accounting Literacy, Board Game, Learning Media.

Abstrak

Tantangan Akuntan pada era industri 4.0 adalah menyediakan pemahaman intuitif yang akurat dan mendalam terhadap informasi. Transformasi pendidikan akuntansi sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pada era industri 4.0. Transformasi digital telah membawa dampak terhadap berbagai hal dalam dunia Pendidikan, salah satunya adalah perubahan pola interaksi peserta didik ketika belajar di kelas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang kami diselenggarakan merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya mengenai Pemanfaatan Media pembelajaran Countax Diceboard sebagai upaya peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa (Pratiwi et al., 2023). Tujuan dari kegiatan PkM memberikan kontribusi peningkatan literasi akuntansi dan pajak Siswa/I SMK di Kabupaten Tasikmalaya melalui media pembelajaran board game. Kegiatan PkM dilaksanakan di SMK Daaruddawah yang diikuti oleh peserta kegiatan sebanyak 20 siswa SMK kelas 11 dan kelas 12. Metode kegiatan PkM terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil dari kegiatan ini memberikan manfaat bahwa dengan adanya media pembelajaran board game mampu meningkatkan minat belajar akuntansi siswa di kelas. Hasil simulasi belajar menggunakan media pembelajaran Countax Diceboard menunjukkan terdapat peningkatan literasi akuntansi siswa di SMK Daarudda'wah.

Keywords: Literasi Akuntansi, Board Game, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Istilah revolusi industri 4.0 sangat menggema dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Revolusi industri 4.0 digambarkan bahwa semua pekerjaan akan tergantikan oleh mesin dan robot dengan kecanggihan *artificial intelligence* (AI) sistem. Penelitian (Frey & Osborne, 2017) mengungkapkan bahwa profesi akuntan dan profesi auditor 94% berpeluang terdisrupsi karena adanya komputerisasi keuangan dengan teknologi AI. Meskipun hasil penelitian masih berupa prediksi, namun dampaknya telah menjadi stigma di masyarakat. Masyarakat yang hanya menerima sebagian informasi mengira bahwa profesi akuntan tidak lagi menjanjikan dan masa depan. Stigma disrupsi akuntansi berdampak pada sektor Pendidikan dengan menurunnya minat siswa memilih jurusan akuntansi. Apabila stigma tersebut terus berkembang maka profesi akuntansi di Indonesia akan mengalami defisit yang serius.

Fakta yang menarik ternyata hingga saat ini Indonesia masih kekurangan akuntan profesional. Jumlah ketersediaan akuntan profesional di Indonesia masih berkisar 16.000 orang, sementara kebutuhan akan profesi akuntan berada di angka 452.000 orang. Data ini menyimpulkan bahwa kebutuhan akan profesi akuntan masih sangat tinggi. Hambatan terkait minimnya akuntan profesional dikarenakan kurang optimalnya sumber daya manusia (SDM) baik dari sisi kualitas maupun kuantitas. Kepala Pusat Kebijakan Sektor Keuangan Badan Kebijakan Fiskal (BKF), Kemenkeu, Adi Budiarto mengungkapkan bahwa sektor keuangan Indonesia masih lebih rendah dibandingkan negara lain di kawasan ASEAN-5. Pada tahun 2020

Finance skill ranking berada di posisi k-46 dengan score 64,5. Indeks ini menunjukkan bahwa keterampilan tenaga kerja masih rendah, sehingga kesenjangan kompetensi SDM masih cukup tinggi dibandingkan dengan negara peers (Situmorang, 2022).

Tantangan Akuntan pada era industri 4.0 adalah menyediakan pemahaman akurat, intuitif dan mendalam terhadap ketersediaan informasi. Seorang akuntan bertugas untuk memeriksa kualitas data informasi, menganalisis statistik data dan memberikan interpretasi hasil data yang telah diolah, oleh karena itu seorang akuntan harus mampu beradaptasi dengan teknologi (Dwi E, 2022). Kualitas seorang akuntan salah satunya ditentukan oleh kualitas Pendidikan. Kurikulum Pendidikan akuntansi perlu penyesuaian agar sesuai dengan tuntutan pekerjaan di masa depan. Transformasi pendidikan akuntansi sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pada era industri 4.0. Transformasi digital telah membawa dampak terhadap berbagai hal dalam dunia Pendidikan, salah satunya adalah perubahan pola interaksi peserta didik ketika belajar di kelas.

Penelitian (Box & Byus, 2009) dan (A & Wirawan, 2017) menjelaskan bahwa gaya belajar siswa Generasi Z (Gen Z) lebih visual dan kinetik. Gen Z saat ini cenderung kurang menyukai metode belajar melalui ceramah dan diskusi (Wirawan, 2017). Gen Z lebih menyukai gaya belajar yang menyajikan informasi dalam bentuk visual, hal ini terjadi karena Gen Z adalah generasi yang bertumbuh erat dengan teknologi dan beragam games. Gen Z menyukai games karena membuat mereka menghargai aktivitas kolaborasi dan kerja sama tim (Thomas & Srinivasan, 2016).

Kondisi ini seharusnya memotivasi para pengajar untuk merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif agar minat belajar siswa meningkat dan proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

SMK Darudda'wah merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Akuntansi di Kabupaten Tasikmalaya. Kendala yang dirasakan saat ini adalah minimnya sarana dan prasarana serta inovasi dalam pembelajaran akuntansi masih belum maksimal. Peralatan praktek penunjang mata pelajaran akuntansi masih sangat terbatas, hal ini menjadi sebab kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar akuntansi. Kondisi ini menjadi latar belakang kami untuk menyelenggarakan PkM dengan tema Peningkatan Literasi Akuntansi Siswa SMK di Kabupaten Tasikmalaya dengan Menggunakan Media Pembelajaran edugame : *Countax Diceboard*. *Countax Diceboard* merupakan produk pengembangan media belajar dengan model *board game*. *Board game* adalah jenis permainan yang disajikan pada permukaan papan yang telah diberi tanda terdiri dari bagian-bagian yang dapat dipindahkan, ditempatkan, atau digerakkan berdasarkan seperangkat aturan permainan untuk mencapai tujuan yang ditargetkan. Kegiatan PkM ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang berjudul Pemanfaatan Media pembelajaran *Countax Diceboard* sebagai upaya peningkatan literasi akuntansi dan pajak mahasiswa (Pratiwi et al., 2023). Tujuan dari kegiatan PkM adalah memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi akuntansi dan pajak Siswa/I SMK di Kabupaten Tasikmalaya melalui media pembelajaran *board game*. Literasi akuntansi yang baik mampu

menghasilkan lulusan akuntansi yang berkompeten dan berdaya saing.

METODE

Kegiatan PkM dilaksanakan oleh enam orang yang terdiri ketua tim pengabdian Laras Pratiwi, M. Ak, dua orang anggota dosen yaitu Suci Putri Lestari, M.M dan Yeni Fitriani Somantri, M.Si serta tiga anggota mahasiswa yaitu Yunda, Elsa Hapita dan Tanti Amaliah. Metode kegiatan PkM terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Kegiatan persiapan dilakukan dengan cara berdiskusi bersama pihak penanggung jawab sekolah dan guru-guru akuntansi mengenai masalah-masalah yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas dan berdiskusi dalam menyusun instrumen media pembelajaran edukatif *Countax Diceboard* agar sesuai dengan silabus yang relevan di SMK Daarudda'wah.

b. Tahap Pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan cara (1) Menyebarkan pre-test kepada siswa di kelas; (2) Melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *board game: Countax Diceboard*; dan (3) Menyebarkan post-test kepada peserta kegiatan.

c. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test siswa serta menggunakan uji komparatif. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam bidang akuntansi setelah diberikan pengalaman menggunakan media

pembelajaran *Countax Diceboard*. Tahap evaluasi juga dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran mengenai manfaat pelaksanaan kegiatan PkM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap persiapan dilakukan dengan berdiskusi antara tim pengabdian dan guru-guru SMK Daarudda'wah melalui *Zoom Meeting* dan *WhatsApp Group*. Materi pembahasan diskusi terdiri dari mata pelajaran yang akan di simulasikan, penyusunan butir soal pre-test dan soal post-test, serta penentuan tanggal pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 13 dan 14 Oktober 2023 diikuti oleh 20 Siswa SMK Daarudda'wah yang terdiri dari kelas 11 dan kelas 12. Materi yang disimulasikan pada media pembelajaran *Countax Diceboard* terdiri dari mata pelajaran akuntansi keuangan dan mata pelajaran Perusahaan Jasa Dagang dan Manufaktur (PJDM). Tahap pertama pada pelaksanaan kegiatan berupa penyebaran soal pre-test kepada siswa. Pre-test bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa mengenai mata pelajaran akuntansi keuangan dan mata pelajaran Perusahaan Jasa Dagang dan Manufaktur (PJDM) sebelum diberikan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Adapun dokumentasi kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut ini :



Gambar 1
Penyebaran Soal Pre-Test

Setelah diberi soal Pre-Test selanjutnya siswa diberikan pengalaman untuk melakukan simulasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan minat belajar siswa terhadap akuntansi dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Setiap siswa dibagi-bagi kedalam kelompok. Satu kelompok terdiri dari enam orang, kemudian siswa diberi waktu selama 90 menit untuk melakukan simulasi belajar menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Adapun dokumentasi kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut :



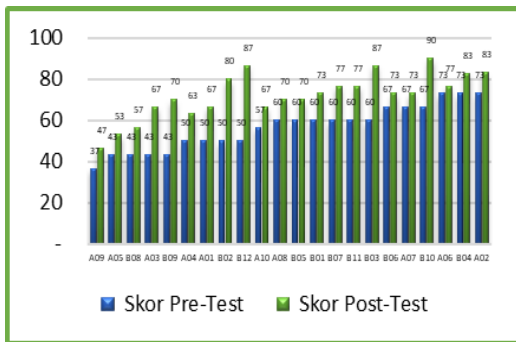
Gambar 2
Simulasi Media Pembelajaran
Countax Diceboard

Setelah siswa diberikan pengalaman simulasi belajar menggunakan *Countax Diceboard*, selanjutnya siswa diberikan soal post-test. Tujuan dari post-test adalah untuk mengukur apakah terdapat peningkatan literasi akuntansi siswa setelah diberikan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran edugame. Adapun dokumentasi kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3
Penyebaran Soal Post-test

Tahap terakhir pada kegiatan PkM ini adalah tahap evaluasi. Tahap Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan skor pre-test dan skor post-test siswa dengan menggunakan uji komparatif. Harapannya setelah siswa diberikan pengalaman belajar dengan menggunakan media *Countax Diceboard*, skor post-test nya lebih besar dari nilai skor pre-test. Berikut ini adalah grafik perbandingan skor pre-test dan post-test siswa yang diberikan pengalaman belajar menggunakan media *Countax Diceboard*.



Gambar 4
Grafik perbandingan nilai Pre-Test dan Post Test

Adapun hasil uji komparatif atas nilai skor pre-test dan post-test siswa adalah sebagai berikut ini

Tabel 1
Hasil Uji Komparatif

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	PRE-TEST - POST-TEST	15,68182 ^a	8,75805	1,86722	8,398	21	,000

Berdasarkan tabel 1, hasil uji komparatif menunjukkan terjadi perbedaan skor pre-test dan post-test siswa setelah menerima pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran *Countax Diceboard*. Hasil uji komparatif ini juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan literasi akuntansi siswa setelah melakukan simulasi pembelajaran menggunakan

media pembelajaran *Countax Diceboard*. Adapun penjabaran peningkatan hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 2
Hasil Analisis Deskriptif

		Descriptives	
		Statistic	Std. Error
PRE-TEST	Mean	56,6364	2,32579
	Std. Deviation	10,90891	
	Minimum	37,00	
	Maximum	73,00	
	Range	36,00	
POST-TEST	Mean	72,3182	2,34233
	Std. Deviation	10,98651	
	Minimum	47,00	
	Maximum	90,00	
	Range	43,00	

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai rerata skor pre-test siswa sebelum melakukan simulasi belajar menggunakan media *Countax Diceboard* berada pada nilai 56,63 dengan nilai skor terendah 37 dan skor tertinggi 73. Setelah siswa melakukan simulasi belajar menggunakan *Countax Diceboard*, dan diuji ulang melalui post-test terjadi peningkatan nilai rerata sebesar 72,31 dengan skor terendah 47 dan skor tertinggi 90 poin. Peningkatan nilai pada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Countax Diceboard* berhasil meningkatkan literasi akuntansi siswa di SMK Daarudda'wah.

Tahap Evaluasi juga dilakukan dengan mewawancarai para guru dan siswa SMK Daarud'dawah mengenai kebermanfaatan kegiatan yang telah kami selenggarakan. Berdasarkan hasil wawancara, kegiatan PkM ini memberikan manfaat karena mampu meningkatkan minat belajar akuntansi siswa dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk lebih memahami mata pelajaran akuntansi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PkM yang telah dilaksanakan di SMK Daarudda'wah, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game* : *Countax Diceboard* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan literasi dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi.

Kegiatan ini tentu masih jauh dari kata sempurna, masih banyak hal-hal yang perlu dimaksimalkan dalam mengembangkan media pembelajaran edugame. Bagi pengabdian selanjutnya diharapkan mengembangkan media pembelajaran edukatif yang lebih inovatif yang tidak terbatas pada mata pelajaran akuntansi saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas Perjuangan Tasikmalaya selaku institusi yang mendanai kegiatan PkM ini melalui program hibah internal. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh Civitas Akademik SMK Daarudda'wah, karena berkat bantuan dan kerjasamanya kegiatan ini bisa terselenggara dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

A, I. Y., & Wirawan, A. R. (2017). Perancangan Media Board Game menggunakan Pendekatan Edutainment untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. Akuntansi Dan Teknologi Informasi, 11(1). <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>

- Box, T. M., & Byus, K. (2009). Southwest Airlines 2007. *Journal of the International Academy for Case Studies*, 15(1), 21–28.
- Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2017). The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? *Technological Forecasting and Social Change*, 114, 254–280. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.08.019>
- Pratiwi, L., Rahayu, I., Mahendra, H. H., & Anggraeni, Ri. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN COUNTAX AKUNTANSI DAN PAJAK MAHASISWA. *Jurnal Aplikasi Akuntansi (JAA)*, 7(2), 407–420.
- Wirawan, A. R. (2017). Konsep Perancangan Board Game Cupcake Factory untuk Pembelajaran Sistem Informasi Akuntansi. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian ...*, 1–7.