

ACCOUNTIFY: ANALISIS KEBUTUHAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA PELAJAR DALAM BENTUK APLIKASI BELAJAR BERBASIS GAMES TERHADAP MATERI AKUNTANSI

Muhammad Zaki Ramadhan^{1*}, Gervy Randini Sabilla²,

Devonika Aura Diva³

^{1,2,3}Universitas Gadjah Mada

muhammad.zaki2802@mail.ugm.ac.id¹, gervyrandini93@mail.ugm.ac.id²,

devonika.a.d@mail.ugm.ac.id³

ABSTRACT

Currently, digitalization is growing very rapidly and has a major impact on the accounting learning system. However, the development of digitalization has not been optimal for increasing the effectiveness of the hybrid accounting learning system. The purpose of this study was to determine the level of digitalization of the hybrid accounting learning system, the effect of the effectiveness of the hybrid accounting learning method on student understanding, and the innovation of the hybrid learning system in accounting. This research is a type of qualitative research with the subject of accounting students in Central Java and the object of the Accounting Education System. Based on the results and discussion, it is known that hybrid accounting learning has various shortcomings, where as many as 50.9% of students feel that the learning method used when hybrid learning is less effective and the delivery of material has many shortcomings with 49.1% respondents (Peneliti Survey, 2022). Therefore, we initiated the idea of Accountify, which is a game application-based learning method that is packaged in the form of interactive learning modules and competition for completing study cases between groups. This innovation is expected to be able to increase students' critical thinking and problem-solving knowledge and skills in studying accounting.

Keywords: *digitalization, hybrid accounting learning system, accountif*

PENDAHULUAN

Saat ini, digitalisasi berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan digitalisasi tersebut juga berpengaruh terhadap teknologi pada akuntansi. Hal tersebut dibuktikan dengan hadirnya berbagai beragam teknologi akuntansi yang mampu menunjang implementasi akuntansi sebagai sistem pencatatan keuangan pada sebuah lembaga maupun institusi. Teknologi akuntansi sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran akuntansi, dimana saat ini pembelajaran akuntansi dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun melalui sistem yang telah terintegrasi dengan internet dan perangkat elektronik, sehingga memiliki fleksibilitas yang tinggi (Taufiq, 2017).

Salah satunya adalah dengan munculnya beragam jenis model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, seperti *software* pembelajaran akuntansi, *open source learning* pada pembelajaran akuntansi, serta aplikasi pembelajaran akuntansi yang dikembangkan oleh berbagai perusahaan maupun *startup* sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan teknologi informasi. Berdasarkan hasil

survei peneliti (terlampir), dapat diketahui bahwa persentase terbesar tingkat digitalisasi pada sistem pembelajaran akuntansi saat ini ada pada tingkat yang cukup baik, yakni dengan responden sebanyak 36.8% dan sangat baik dengan responden sebanyak 36.8%.

Meskipun tingkat digitalisasi pada sistem pembelajaran akuntansi ada pada tingkat yang cukup baik dan sangat baik, namun pada berdasarkan hasil survei peneliti, digitalisasi tersebut kurang memiliki dampak optimal terhadap efektivitas sistem pembelajaran akuntansi yang dilakukan secara *hybrid* dengan persentase terbesar responden menjawab pada tingkat yang netral, yakni sebanyak 38.6% responden dan diikuti oleh jawaban cukup efektif dengan 24.6% responden. Hal ini juga dibuktikan dari survei Peneliti penelitian ini yang menunjukkan bahwa efektivitas sistem pembelajaran secara *hybrid* tersebut mempengaruhi tingkat pemahaman pelajar dalam mempelajari akuntansi dengan persentase terbesar ada pada tingkat sangat berpengaruh, yakni sebanyak 33.3% responden dan diikuti oleh jawaban netral dengan 33.3% responden.

Sistem pembelajaran akuntansi yang dilakukan secara *hybrid* ternyata memiliki kekurangan bagi pelajar, dimana berdasarkan hasil survei peneliti sebanyak 50.9% pelajar merasa bahwa metode belajar yang digunakan ketika pembelajaran *hybrid* kurang efektif. Selain itu, sistem pembelajaran ini juga memiliki kekurangan dalam hal penyampaian materinya dengan responden sebanyak 49.1%. Tak hanya itu, pelajar juga merasa bahwa *tools* ataupun alat yang digunakan sebagai perhitungan akuntansi juga kurang mudah dipahami dan dioperasikan, dengan persentase sebanyak 38.6% responden, sehingga menghambat proses pembelajaran akuntansi secara *hybrid*. Dibutuhkan metode belajar yang efektif, fleksibel, dan mudah digunakan, agar mampu meningkatkan pengetahuan dan *skill critical thinking* dan *problem solving* dari pelajar dalam mempelajari akuntansi. Berdasarkan penelitian sebelumnya, Mahasiswa yang bermain *game* kuis *online* pada *website kahoot* memperoleh hasil akademik yang lebih baik daripada mahasiswa lain yang tidak menggunakan atau bermain *game* kuis dari *website kahoot* (Martinez et. al. 2022). Dengan begitu, metode belajar yang efektif, maka kualitas akuntan di masa depan juga akan meningkat serta akuntabilitas dan transparansi pada entitas yang ada di Jawa Tengah akan meningkat, sehingga secara tidak langsung akan mendorong Jawa Tengah menjadi negara yang maju. Hal tersebut dapat dicapai apabila terdapat pengembangan teknologi akuntansi yang mampu menghadirkan solusi efektif, inovatif, dan efisien yang dapat mengatasi tantangan dan hambatan pada sistem pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid*.

KAJIAN PUSTAKA

Hybrid Learning

Hybrid Learning yang berarti pembelajaran kombinasi antara tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan pembelajaran berbasis internet (*online*). Artinya pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber- sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler, konferensi video, saluran televisi, serta media berkelanjutan. *Hybrid Learning* yang berarti pembelajaran kombinasi antara tatap muka, pembelajaran berbasis luar komputer (*offline*), dan pembelajaran berbasis internet (*online*) (Aulia, Setiyoko, Sunarsih, & Purnomo. 2021). Pembelajaran melalui pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar

tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler, konferensi video, saluran televisi, serta media berkelanjutan”. Pembelajaran kombinasi ini terdiri dari dua komponen utama yaitu:

a. Pembelajaran Berbasis Tatap Muka

Pembelajaran berbasis tatap muka merupakan jenis metode pembelajaran yang meliputi interaksi langsung antara pengajar dengan pelajar. Transfer informasi dilakukan melalui penerapan model komunikasi *synchronous* (langsung) antar dua, tiga, bahkan beberapa partisipan dalam sebuah ruangan yang sama. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk membangun pengetahuan baru, meningkatkan *critical thinking* pada pelajar, dan keluwesan pelajar dalam menguasai materi yang telah disampaikan secara langsung. Dalam praktiknya, pembelajaran tatap muka (luring) biasanya menggunakan beberapa komponen pembelajaran seperti modul, buku, dan benda lainnya yang secara fisik kita pegang dan digunakan untuk menunjang penggambaran materi yang disampaikan. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Jawa Tengah), kata “luring” merupakan akronim dari frasa “luar jaringan” sehingga dapat diartikan juga bahwa pembelajaran berbasis tatap muka merupakan metode pembelajaran diluar jaringan internet.

b. Pembelajaran Berbasis Internet

Pembelajaran berbasis internet adalah jenis lain dari metode pembelajaran selain metode pembelajaran berbasis tatap muka. Metode ini sering dikenal dengan istilah “dalam jaringan”, seperti yang telah disampaikan di atas kata, “dalam jaringan” merupakan antonim dari kata “luring”. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Jawa Tengah), kata “dalam jaringan” merujuk pada akronim “dalam jaringan” yang memiliki makna bahwa seluruh proses pembelajaran memerlukan jaringan internet. Internet sendiri merupakan istilah dalam dunia telekomunikasi yang menggambarkan sebuah kondisi yang saling terhubung meski dalam cakupan yang terbatas. Metode pembelajaran ini mulai mendunia sejak Pandemi COVID-19 yang mengharuskan seluruh manusia berinteraksi satu sama lain dari tempat tinggal mereka masing-masing. Metode pembelajaran ini dinilai efektif karena dapat diselenggarakan secara fleksibel, dapat meningkatkan kemandirian pelajar, serta dapat melatih pelajar hingga pengajar untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada.

c. Game

Game merupakan istilah asing yang disematkan untuk mengartikan kata “permainan” dalam Bahasa Jawa Tengah. Permainan biasanya dijalankan atas dasar aturan tertentu, kemudian dilombakan sehingga ada yang menang atau yang kalah. *Games* Edukasi mengandung makna permainan yang bersifat mendidik (edukatif). Permainan jenis ini biasanya digunakan sebagai salah satu terobosan metode pembelajaran yang dapat lebih mudah masuk ke dalam pemahaman pelajar. Peningkatan pemahaman ini dipicu oleh kemasan permainan yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat pelajar untuk mempelajari ilmu baru tersebut. *Games* edukatif terdapat beberapa kombinasi elemen yang menyajikan grafik yang menarik, animasi yang beragam, audio, bahkan video yang merangsang ketertarikan pelajar untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan (Wijayanto & Istianah, 2017).

d. Pendidikan Akuntansi

Menurut ahli Soemarso, akuntan pendidik merujuk pada sumber daya manusia yang bertugas dalam dunia pendidikan akuntansi, menyelenggarakan serangkaian

kegiatan seperti mengajar, membuat kurikulum terkait pendidikan akuntansi, serta menjalankan penelitian dalam bidang ilmu akuntansi. Pendidikan akuntansi merupakan keseluruhan ilmu pendidikan yang memperkenalkan serangkaian siklus dalam menghasilkan laporan keuangan yang dimulai dari tahapan pencatatan, pengklasifikasian, perhitungan, hingga pelaporan sebuah laporan keuangan.

e. **Teknologi Akuntansi**

Definisi Teknologi informasi menurut Martin et al. (2002: 1) dikutip dari Naniek, (2007), yaitu teknologi komputer yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi serta teknologi komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi. Definisi TI sangatlah luas dan mencakup semua bentuk teknologi yang digunakan dalam menangkap, manipulasi, mengkomunikasikan, menyajikan, dan menggunakan data yang akan diubah menjadi informasi (Martin et al., 2002: 125).

METODE PENELITIAN

Topik penelitian mengenai “Accountify: Metode Belajar Berbasis Games Guna Meningkatkan *Problem Solving* dan *Critical Thinking Skill* Pelajar Akuntansi” ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi merupakan penekanan interpretasi untuk memahami pengalaman para partisipan yang menjadi objek wawancara. Penggunaan metode penelitian kualitatif fenomenologi dalam penelitian ini dapat mengkaji lebih dalam antara desain ide yang akan kami kembangkan dengan kebutuhan para mahasiswa akuntansi serta pihak-pihak yang bersinggungan sedalam- dalamnya serta mampu menguraikan solusi secara mendalam dan sistematis. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Pada tahapan penelitian kualitatif yang digunakan didasarkan pada kajian kepustakaan menurut (Moleong, 2014 : 126), dimana terdapat 3 tahapan dalam penelitian kualitatif. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya tahap pralapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data. Tahapan penelitian yang dilakukan secara *blended* sesuai dengan kebutuhan tiap tahapan. Gambaran mengenai tahapan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 1.0 Tahapan Penelitian

No	Tahapan	Indikator Ketercapaian	Hasil
1	Persiapan Penelitian	Menyusun desain dan rencana penelitian	Penelitian siap dilaksanakan
		Menentukan narasumber penelitian dan daftar calon responden	
		Menyusun daftar pertanyaan wawancara dan kuesioner	
2	Pengumpulan Data	Mengumpulkan literatur yang relevan	Data primer dan data sekunder siap diolah
		Melakukan wawancara kepada narasumber	
		Menyebarkan formulir kuesioner kepada responden	
3	Analisis Data	Mengolah data primer hasil wawancara	Analisis hasil penelitian
		Mengolah dan mengkaji literatur	
		Melakukan analisis terhadap data primer dan data sekunder	
		Melakukan interpretasi data	
4	Penyajian Hasil Penelitian	Menyusun hasil penelitian ke dalam artikel penelitian	Paper penelitian selesai disusun

		Menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi yang relevan	
--	--	--	--

Subjek penelitian ini adalah para mahasiswa akuntansi yang berada di Jawa Tengah. Subjek tersebut kami ambil berdasarkan permasalahan yang ada pada mahasiswa akuntansi di Jawa Tengah yang merasa kesulitan dalam mempelajari akuntansi secara komprehensif. Sedangkan objek penelitian ini yaitu metode belajar akuntansi di Jawa Tengah yang diambil berdasarkan permasalahan pada metode belajar yang kurang efektif pada akuntansi. Pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan secara *hybrid* dengan dua metode yaitu antara lain:

a. Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan tahapan penentuan subjek wawancara, pembuatan pertanyaan, serta menentukan waktu untuk bertemu dengan subjek wawancara. Target wawancara pada penelitian ini berupa mahasiswa akuntansi di Jawa Tengah. Pengumpulan data melalui wawancara mendalam ini dilaksanakan secara luring bersama beberapa mahasiswa akuntansi sehingga solusi penelitian berupa desain ide akan lebih sesuai dengan sasaran penggunaanya.

b. Kuesioner

Efisiensi waktu dan tenaga serta memanfaatkan teknologi proses pembuatan hingga penyebaran kuesioner dilakukan secara dalam jaringan dengan menggunakan media *google form*. Penentuan responden difokuskan pada mahasiswa jurusan akuntansi yang ada di Jawa Tengah dengan jumlah minimal sebanyak 50 pengisi kuesioner.

c. Studi Kepustakaan

Penelitian ini dilakukan metode kajian kepustakaan pada sumber-sumber berupa buku, artikel populer, artikel ilmiah maupun jurnal ilmiah melalui *database open access* seperti Google Scholar, Science Direct, dan Researchgate. Sumber data juga diperoleh melalui *website* resmi pemerintah, *website* organisasi publik dan lain sebagainya. Tujuannya untuk mendapatkan informasi secara lengkap dan detail sebagai pendukung dari data primer yang telah diperoleh melalui dua metode sebelumnya. Pelaksanaan pengumpulan data menggunakan metode ini dilaksanakan secara dalam jaringan dengan memanfaatkan media dan teknologi yang ada.

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai pendekatan penelitian (Sekaran, 2006:175). Tahapan pengolahan data terdiri dari:

a. **Reduksi Data.** Dalam tahapan ini, peneliti memilih data-data yang relevan digunakan untuk memperkuat laporan penelitian.

b. **Kategorisasi Data.** Data-data yang telah terkumpul dipisahkan berdasarkan kebutuhan peneliti, misalnya data berdasarkan tahun, karakteristik informan, atau lokasi penelitian.

c. **Display Data.** *Display* data yaitu menyajikan data ke dalam bentuk tabel, naratif,

bagan, *flow chart*, matrik, atau lain sebagainya.

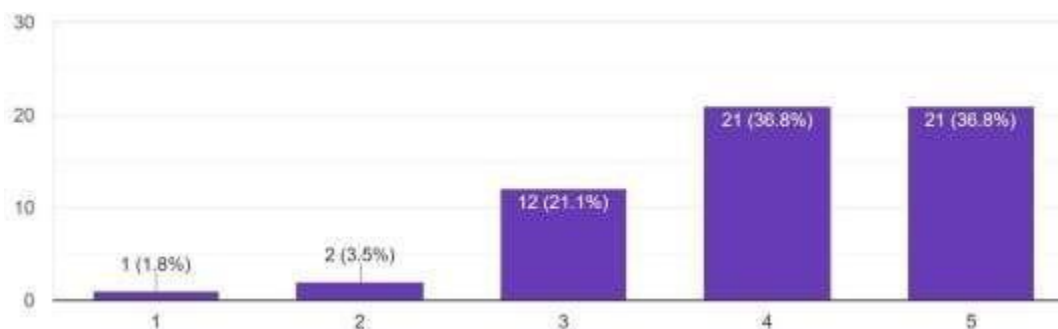
Tahap terakhir adalah penyajian hasil penelitian yang dituangkan ke dalam artikel penelitian. Setelah pembahasan mengenai hasil penelitian kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan yang mewakili inti dari kegiatan penelitian. Peneliti akan memberikan saran atau rekomendasi yang relevan dan bermanfaat bagi perkembangan mengenai sistem pendidikan akuntansi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Digitalisasi Sistem Pembelajaran Akuntansi Dalam Mendukung Kesiapan Pembelajaran *Hybrid*

Digitalisasi berkembang sangat pesat selaras dengan perkembangan teknologi informasi yang ada. Digitalisasi juga berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya sistem pembelajaran akuntansi. Penulis telah melakukan survei melalui kuesioner terstruktur dengan jumlah responden sebanyak 57 dengan teknik analisis data berupa *editing* data hingga analisis data secara deskriptif dan memperoleh hasil responden terhadap digitalisasi sebagai berikut.

Gambar 1. Grafik Jawaban Responden Terhadap Tingkat Digitalisasi Pada Sistem Pembelajaran Akuntansi Saat Ini



Sumber: Survei Peneliti (2022)

Kuesioner mengenai tingkat digitalisasi pada sistem pembelajaran akuntansi saat ini pada responden pada gambar 1.0, didapatkan hasil yaitu tingkat digitalisasi pada sistem pembelajaran akuntansi saat ini ada pada tingkat yang cukup baik, yakni dengan responden sebanyak 36.8% dan sangat baik dengan responden sebanyak 36.8% (Survei Peneliti, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat digitalisasi pada sistem pembelajaran akuntansi saat cenderung cukup baik yang dibuktikan dengan sistem pencatatan akuntansi yang dilakukan secara digital dan teotomatisasi, serta munculnya berbagai macam media pembelajaran yang dipadupadankan dengan teknologi informasi. Media pembelajaran tersebut antara lain seperti aplikasi pembelajaran akuntansi, *open source learning* materi akuntansi, hingga aplikasi komputer akuntansi seperti *Zahir Accounting* (Pratama dan Nurdiawan, 2019).

Hal ini menggambarkan bahwa perkembangan teknologi informasi juga telah didukung oleh berbagai startup yang berfokus pada pengembangan bidang akuntansi.

Tingkat digitalisasi pada sistem pembelajaran akuntansi yang cukup baik dapat meningkatkan kesiapan sistem pembelajaran akuntansi secara *hybird*. Program pembelajaran matakuliah akuntansi yang tersusun melalui silabus yang ada dapat diintegrasikan penyampaiannya dengan perkembangan teknologi saat ini seperti *record* pada *zoom* (Noviantoro dkk., 2022). Selain itu, adanya program Microsoft Excel yang dioperasikan secara otomatis dan praktis melalui teknologi dapat menunjang implementasi pembelajaran secara *hybrid*, karena dapat dilakukan dimanapun.

Pengaruh Tingkat Efektivitas Metode Pembelajaran Akuntansi Secara *Hybrid* Terhadap Pemahaman Pelajar

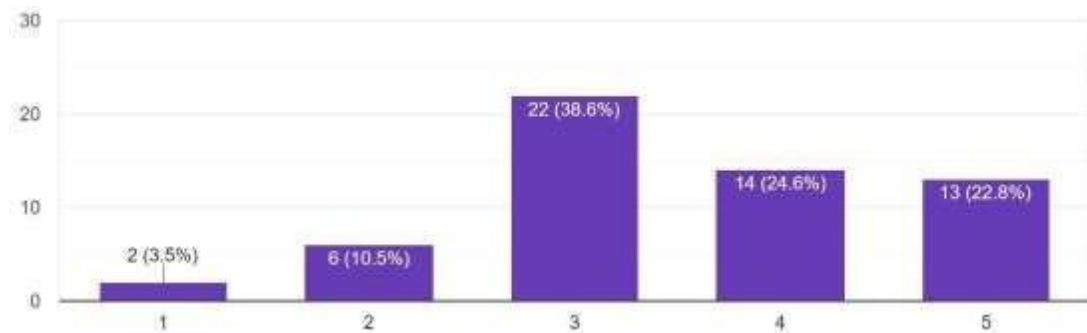
Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) secara *hybrid* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilaksanakan pada sebuah ruang kelas dengan kuantitas siswa yang terbatas. Dalam penerapannya, kegiatan ini didukung oleh penerapan protokol kesehatan yang sesuai dengan peraturan rektor dan memenuhi standar kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah atau kementerian. Metode *hybrid* dilangsungkan dengan dua tipe pelaksanaan, yaitu berupa kegiatan belajar - mengajar seperti umumnya tetapi dengan jumlah siswa yang terbatas dan dengan kelas paralel yang dijalankan secara *online* menggunakan perangkat pendukung seperti *Google Meet*, *Zoom Meeting*, maupun *Discord*.

Kegiatan TMT *hybrid* secara lebih adaptif dibagi pelaksanaannya dari 14 sesi pertemuan menjadi 7 sesi secara langsung tatap muka dikelas dan 7 sesi secara paralel di *room Google Meet*. Selain itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TMT *hybrid*, setiap pengajar diberikan wewenang untuk menyertakan kelengkapan perkuliahan seperti modul yang dimuat pada sistem *Learning Management Center* (LMC) pihak universitas. Sebagai umpan akhir pada sesi pergantian semester, setiap pihak baik dari civitas akademik hingga mahasiswa diberikan kewajiban untuk mengevaluasi hasil kinerja penerapan TMT *hybrid* dengan cara mengisi kuesioner yang termuat pada LSM Universitas.

Umpan balik merupakan sebuah siklus proses yang berpusat pada pelajar dan mengapa suatu dampak seperti tingkat kepuasan dalam memahami materi dan kesesuaian SOP pengajaran yang telah dijalankan (Raffie, 2021). Kegiatan ini merupakan umpan baik untuk menilai secara langsung kualitas metode pendidikan yang telah diterapkan. Hasil Kuesioner dapat menjadi bahan perbaikan atas interaksi siswa dengan civitas pendidikan di lingkup sekolah.

Melalui *hybrid learning*, salah satu indikator yang menjadi fokus perhatian ada pada tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Tingkat ketercapaian dan kemajuan kompetensi yang diserap oleh siswa dapat menjadi umpan balik dalam pengembangan kurikulum kedepannya. Metode pembelajaran ini memadupadankan sistem pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi selayaknya pembelajaran konvensional. Metode yang mengkombinasi antara interaksi kelas secara langsung seperti kegiatan penjelasan materi di papan tulis, kegiatan praktikum di laboratorium komputer, diskusi, dan sesi tanya jawab dan pembelajaran secara dalam jaringan.

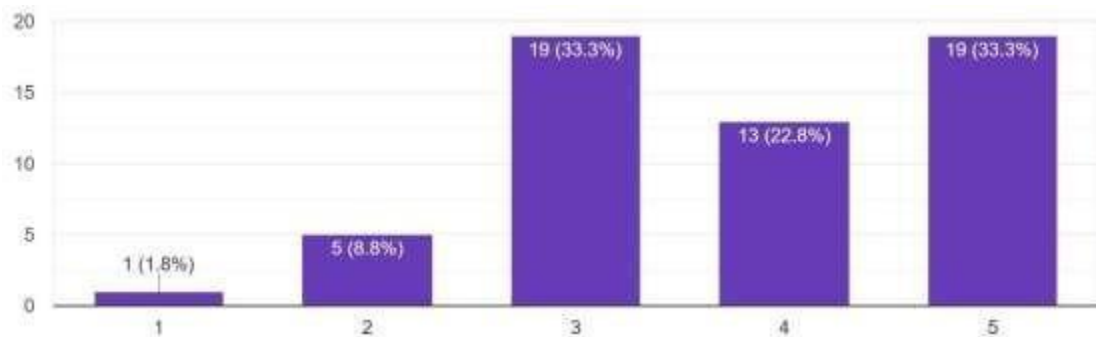
Gambar 2. Grafik Jawaban Responden Terhadap Tingkat Efektivitas Sistem Pembelajaran Akuntansi Secara *Hybrid* Saat Ini



Sumber: Survei Peneliti (2022)

Penelitian ini juga mengkaji mengenai hubungan antara penerapan metode *hybrid* dengan tingkat pemahaman siswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui pengisian kuesioner, didapatkan hasil yaitu sistem *hybrid* learning mempunyai kedudukan yang penting dalam lingkup pendidikan akuntansi dengan persentase terbesar responden menjawab pada tingkat yang netral, yakni sebanyak 38.6% responden dan diikuti oleh jawaban cukup efektif dengan 24.6% responden (Survei Peneliti, 2022).

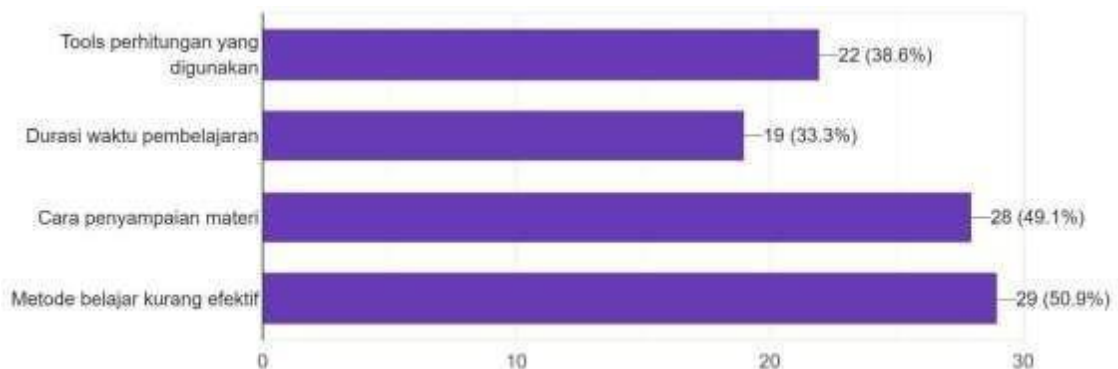
Gambar 3. Grafik Jawaban Responden Terhadap Pengaruh Efektivitas Sistem Pembelajaran Akuntansi *Hybrid* Terhadap Pemahaman Mempelajari Akuntansi



Sumber: Survei Peneliti (2022)

Efektivitas sistem pembelajaran secara *hybrid* tersebut juga mempengaruhi tingkat pemahaman pelajar dalam mempelajari akuntansi dengan persentase terbesar ada pada tingkat sangat berpengaruh, yakni sebanyak 33.3% responden dan diikuti oleh jawaban netral dengan 33.3% responden (Survei Peneliti, 2022). Hasil tersebut selaras dengan minat pembelajaran digital yang digemari oleh kaum milenial, pembelajaran *hybrid* menjadi salah satu alternatif dalam mewujudkan generasi muda yang melek digital.

Gambar 4. Grafik Jawaban Responden Terhadap Kesulitannya Ketika Mempelajari Ilmu Akuntansi Secara *Hybrid*



Sumber: Survei Peneliti (2022)

Meskipun begitu, terdapat sejumlah kesulitan yang masih ditemui dalam praktik penerapan *hybrid learning* di sekolah. Dimana, sebanyak 50.9% pelajar merasa bahwa metode belajar yang digunakan ketika pembelajaran *hybrid* kurang efektif. Sistem pembelajaran ini juga memiliki kekurangan dalam hal penyampaian materinya dengan responden sebanyak 49.1% (Survei Peneliti, 2022).

Tak hanya itu, pelajar juga merasa bahwa tools ataupun alat yang digunakan sebagai perhitungan akuntansi juga kurang mudah dipahami dan dioperasikan, dengan persentase sebanyak 38.6% responden, sehingga menghambat proses pembelajaran akuntansi secara *hybrid* (Survei Peneliti, 2022).

Salah satu indikator yang menjadi fokus perhatian ada pada *hybrid learning*, yakni tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tingkat ketercapaian dan kemajuan kompetensi yang diserap oleh siswa dapat menjadi umpan balik dalam pengembangan kurikulum kedepannya. Metode pembelajaran ini memadukan antara interaksi kelas secara langsung seperti kegiatan penjelasan materi di papan tulis, kegiatan praktikum di laboratorium komputer, diskusi, dan sesi tanya jawab dan pembelajaran yang dipandu oleh para pengajar secara dalam jaringan. Pembelajaran akuntansi akan menjadi lebih menyenangkan jika dikemas dalam bentuk *games* edukatif. Dalam pelaksanaannya, *games* berupa serangkaian *study case* yang dikemas dalam bentuk perlombaan antar kelompok yang didesain untuk memudahkan pelajar dalam menyelesaikan persoalan materi akuntansi yang telah dipelajari.

Penerapan metode *hybrid learning* akan menjadi sebuah alternatif pembelajaran yang sesuai dengan masa saat ini jika, dikemas dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami oleh pelajar. Selain itu, penerapan *hybrid learning* akan lebih efektif jika menggunakan peraturan yang baku dalam menerapkannya. Hal ini digunakan untuk menjaga konsistensi dalam penerapan *hybrid learning* agar mendapatkan *feedback* berupa ketercapaian pemahaman materi oleh pelajar atas materi dapat maksimal dan tercapai.

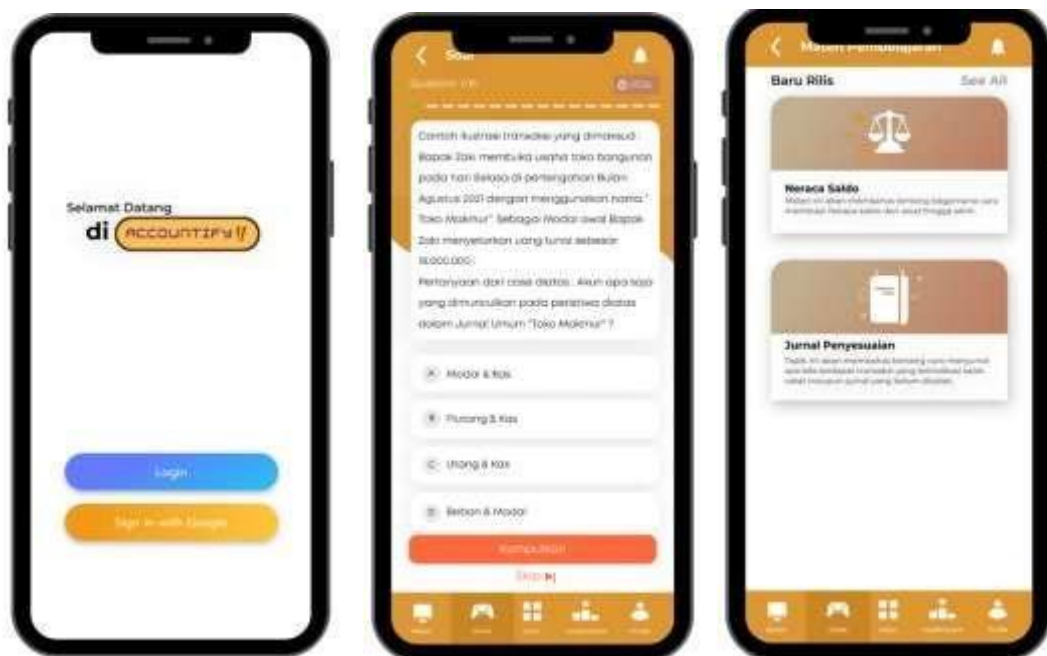
Inovasi Aplikasi Accountify sebagai Strategi Katalisator Efektivitas Sistem Pembelajaran *Hybrid* pada Akuntansi

Pembelajaran yang atraktif-interaktif secara berkelompok yang dipandu oleh para pengajar yang dapat meminimalisir kesulitan dalam memahami ilmu akuntansi. Maka diciptakanlah sebuah aplikasi permainan akuntansi dalam bentuk *games*

edukatif yang bernama Accountify. Games ini terdiri dari berbagai fitur, seperti materi pembelajaran, *study case games*, papan *leaderboard score*. Sebelum memulai *study case games*, terdapat fitur materi pembelajaran yang memudahkan pengguna dalam memahami materi pembelajaran akuntansi yang sesuai dengan tingkatan belajarnya.

Fitur ini dibagi dalam beberapa level yang disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Materi pembelajaran ini berisi materi mengenai dasar-dasar akuntansi, laporan keuangan, analisis transaksi keuangan, penjurnalan, neraca saldo, jurnal penyesuaian, dan materi lainnya yang disesuaikan dengan tingkatan pembelajarannya. Penyampaian materi pembelajaran tersebut dikemas dengan video, audio, maupun artikel materi yang disesuaikan dengan preferensi pengguna.

Setelah pengguna menyelesaikan satu level materi pembelajaran, pengguna akan disajikan fitur *games* mengenai persoalan materi akuntansi yang telah dipelajari yang disajikan dalam *study case*. Metode *study case* yang terdapat dalam aplikasi Accountify bertujuan untuk mengasah *critical thinking* para pengguna aplikasi dalam memecahkan setiap persoalan pada setiap level dalam permainan tersebut. Fitur *games* tersebut berbentuk perlombaan antar kelompok maupun individu yang dapat meningkatkan semangat sportivitas peserta dalam belajar materi akuntansi. Tampilan UI aplikasi yang menarik dan simpel dapat memudahkan peserta dalam memahami setiap menu dalam fitur *games* dengan mudah dan cepat.



Gambar 1.0 Prototipe Aplikasi Accountify

Selain itu, *games* edukatif ini juga disertai oleh petunjuk permainan di awal

babak. Peserta dapat terlebih dahulu memahami mekanisme permainan kemudian mengerjakan setiap level yang ada dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Setiap level berisikan satu penerapan materi dalam permasalahan di kehidupan nyata. Semakin tinggi level yang ditaklukkan semakin rumit pula persoalan yang harus diselesaikan oleh peserta kelompok maupun individu.

Dalam fitur *games*, peserta juga diberikan berbagai *tools* yang memudahkannya dalam menjawab soal yang menurutnya sulit. *Tools* tersebut diantaranya, yakni *time freeze* yang dapat memberhentikan waktu pengerjaan, sehingga memberikan durasi pengerjaan yang lebih lama bagi peserta. Selain itu, terdapat fitur *show answer keyword* yang memberikan peserta kata kunci jawaban dari soal yang dihadapinya yang harus disusun secara terstruktur menjadi jawaban yang padu. Peserta juga diberikan opsi untuk meminta bantuan kepada akuntan profesional dalam bentuk *Artificial Intelligence* yang membantu peserta dalam menanyakan informasi jawaban singkat dari soal yang dihadapinya. Masing-masing *tools* tersebut hanya dapat digunakan sebanyak satu kali oleh tiap tim maupun individu yang bermain dalam *games* tersebut. Setiap penggunaan *tools* tersebut juga akan mengurangi jumlah skor yang akan didapatkan oleh peserta sebesar 5 poin yang akan diakumulasikan ketika *games* tersebut berakhir.

Setelah peserta menyelesaikan *games* tersebut, maka peserta akan diarahkan pada menu hasil skor yang menunjukkan tingkat keberhasilan dan ketepatan peserta dalam menjawab soal. Menu tersebut juga disertai dengan jawaban yang benar dari setiap jawaban peserta pada soal tertentu yang kurang tepat. Sehingga, peserta dapat belajar dan mengevaluasi setiap jawaban yang kurang tepat agar kedepannya dapat memahami dan menjawab soal serupa maupun yang berkaitan dengan lebih baik.

Accountify juga memiliki fitur *Leaderboard* pada setiap waktunya, dimana pada fitur tersebut akan diumumkan siapa saja peserta yang masuk kedalam *Leaderboard* sebagai umpan pemacu kelompok agar bersemangat menyelesaikan permainan di tiap levelnya. *Reward* berupa poin di *leaderboard* akan diganti setiap waktunya berdasarkan perolehan poin terbanyak yang dapat diraih oleh masing-masing kelompok maupun individu dari peserta permainan. Hal ini merupakan upaya untuk meningkatkan kompetitif yang sportif, mengembangkan minat belajar ilmu akuntansi, dan mendapatkan pengetahuan baru mengenai aplikasi penerapan masalah akuntansi di kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan digitalisasi berpengaruh besar terhadap teknologi akuntansi pada sistem pembelajaran akuntansi. Perkembangan tersebut juga menjadi salah satu pondasi dalam menunjang sarana dan prasarana sistem pembelajaran akuntansi yang dilakukan secara *hybrid*. Berdasarkan hasil dan pembahasan, diketahui bahwa pembelajaran akuntansi secara *hybrid* memiliki berbagai kekurangan, dimana sebanyak 50.9% pelajar merasa bahwa metode belajar yang digunakan ketika pembelajaran *hybrid* kurang efektif dan penyampaian materi memiliki banyak kekurangan dengan responden sebanyak 49.1%. Oleh karenanya, dibutuhkan metode belajar yang efektif, fleksibel, dan mudah digunakan oleh pelajar dalam mempelajari akuntansi dengan lebih efektif.

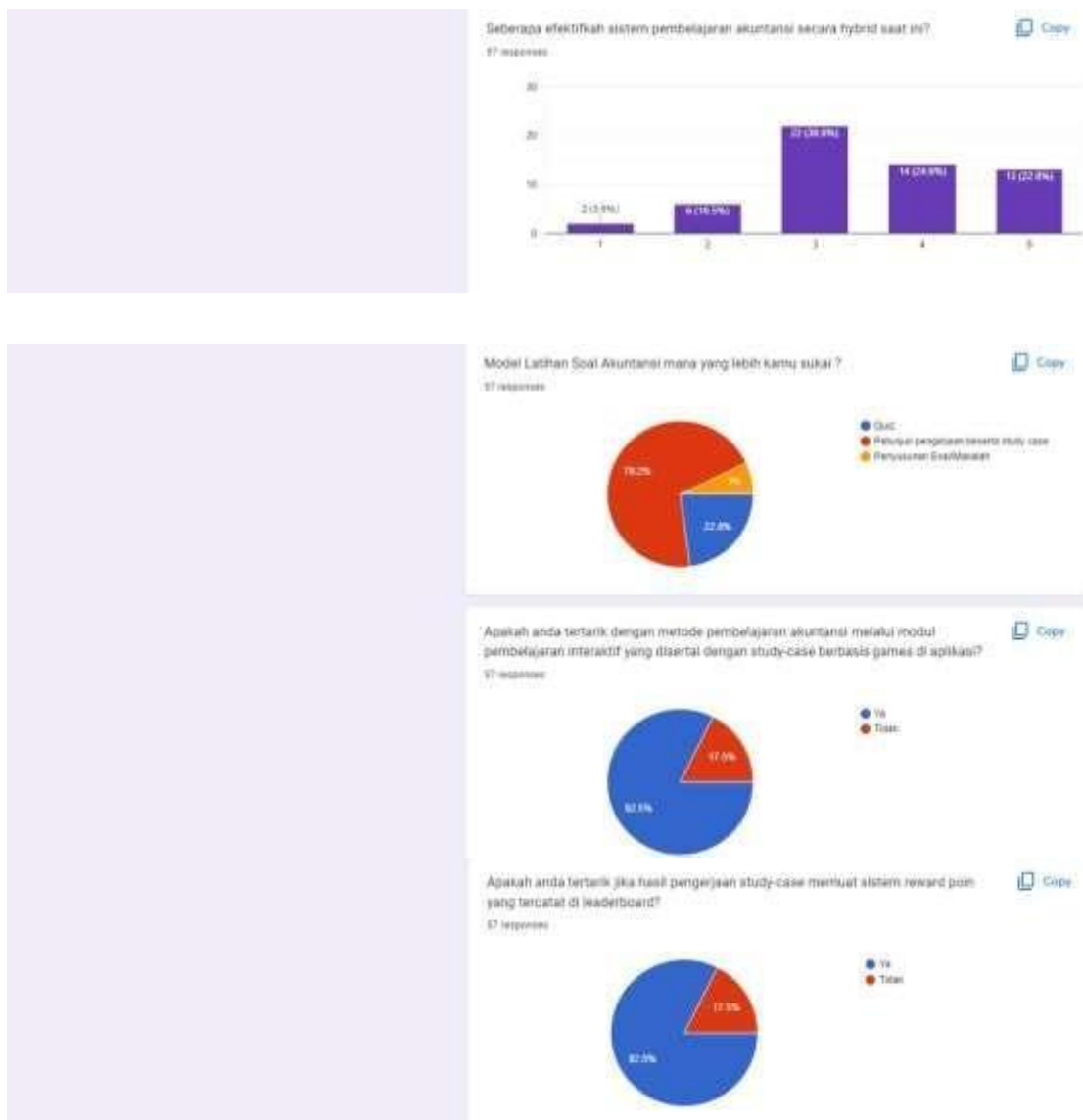
DAFTAR PUSTAKA

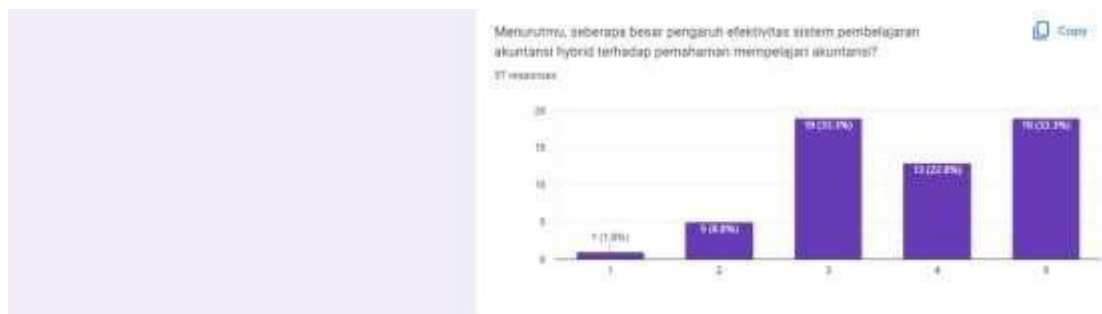
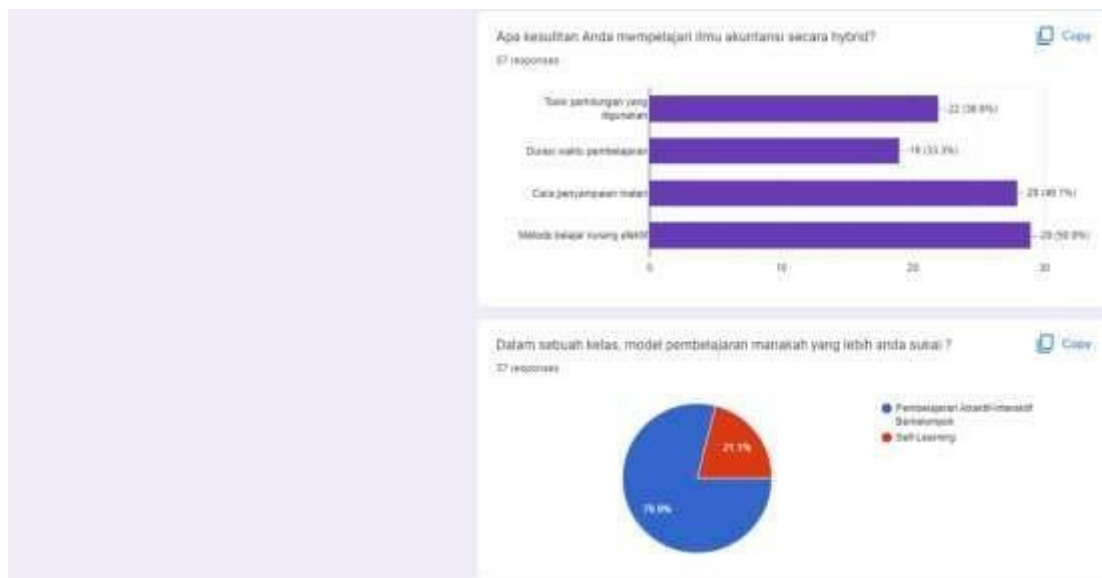
- Aulia, M. M., Setiyoko, D. T., & Sunarsih, D. (2021, Februari 8). Penanaman Nilai Multikultural dengan Metode Hybrid Learning pada Masa Pandemi Covid-19. doi:<https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.354>
- Esther, dkk. (2022). Games in the classroom? Analysis of their effects on financial accounting marks in higher education. *The International Journal of Management Education*.4. <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1472811721001336?token=4ABC2FBABE8F9F89FE5BD061F7722AF76F90277297E54B4622337B5374CE63CA3C0DEB06D1323C8D162E90E02CB165BD&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230507105553>.
- FEB UGM. (2020, September 7). *UNIVERSITAS GADJAH MADA FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS*. Diakses Agustus 12, 2022, from Tantangan Pendidikan Akuntansi dan Profesi Akuntan dalam Era Kenormalan Baru: <https://feb.ugm.ac.id/id/berita/3079-tantanganpendidikan-akuntansi-dan-profesi-akuntan-dalam-era-kenormalan-baru>
- Fidya, dkk. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 118. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Edunomic/issue/view/266>.
- Informatika*, 20, 9. doi:<https://doi.org/10.31294/jp.v17i1>
- Kustini, Sri & Nurkhin, Ahmad. (2011). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Empiris Pada Guru Smk Se Kota Semarang). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 4(1), 187. <https://media.neliti.com/media/publications/58512-ID-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komu.pdf>.
- Nasional. *EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK*. Negeri Semarang. *Prosiding Seminar Sastra Budaya dan Bahasa (SEBAYA)*, 2. Diakses Agustus 12, 2022
- Noviantoro. (2022). Strategi Pengembangan Pembelajaran Silabus Akuntansi Keperilakuan di Perguruan Tinggi di Masa Pademi Covid 19. *Journal Ekombis Review*. 496. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10iS1>.
- Noviari, Naniek. (2007). Pengaruh Kemajuan Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Akuntansi. Hal. 3 & 7. Dikutip dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jiab/article/download/2545/1764>.
- Prasetyo, T. (2022, Maret 7). Umpan Balik Pada Model Pembelajaran Hybrid Mata Kuliah Ekonomidi Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Akademi Bina Sarana*
- Rahmawati, D., Setyowati, F., & Aldini. A., M. S. (2022, Juli 20). Persepsi Mahasiswa Tentang Keefektifan Pembelajaran Hybrid pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas
- Retrieved Agustus 12, 2022, from EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK: <https://ojs.uniwaru.ac.id/index.php/protrapenas/article/view/218>
- Sugiarto, Eko. 2015. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis. Yogyakarta: Suaka Media.
- Taufiq, Muhammad. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Dalam keprofesian Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian*

Pendidikan dan Pembelajaran, 1(2), 184.
<https://core.ac.uk/download/pdf/300094828.pdf>.
Widoretno, S., Setiawan, D., & Mukhlison. (2021, Agustus 1). Prosiding
Transformasi Pembelajaran

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Survei





Survei Preferensi Pembelajaran Akuntansi Secara Hybrid Berbasis Games [Copy](#)

