

Kemajuan Aplikasi Sistem Informasi Game Selular Gamifikasi dan Kognitif Dalam Mendukung Perubahan Sistem Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi

Lili Syafitri

Fakultas Ekonomi Akuntansi Universitas Indo Global Mandiri

Email: syafitri.lili@uigm.ac.id

Abstract

This study aims to examine technological advances in teaching gamification in helping non-accounting students understand accounting courses. The survey was conducted on forty perceptions of non-accounting students as qualitative data collected through student self-reflection reports. Self-reflection is the most appropriate medium for students where they can express their thoughts and feelings freely. The results showed that the majority of students liked gamification and games specifically designed for accounting courses where these methods helped them understand accounting terms and concepts, financial reports, and helped them visualize the business environment more realistically. Several game features also help the student learning process, namely repeated quiz questions, direct feedback, and the game itself. However, even though gamification is beneficial for the majority of students, some of them still find independent study and lectures to have more impact on their learning process. Games that are specifically designed can be a useful tool for students to learn accounting where the findings of this study include accounting terms and concepts. Educators who are interested in implementing gamification in the classroom need to anticipate negative student perceptions and need careful preparation. The novelty of this research contributes to the gamification of the literature in accounting education, which is currently limited.

Keywords: *Information System; Mobile Game Applications; Gamification; Cognitive; Learning System Changes; Economics Student.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kemajuan teknologi dalam pengajaran gamifikasi dalam membantu mahasiswa non akuntansi dalam memahami mata kuliah akuntansi. Ssurvey dilakukan pada empat puluh persepsi mahasiswa non-akuntansi sebagai data kualitatif kualitatif yang dikumpulkan melalui laporan refleksi diri mahasiswa. Refleksi diri adalah media yang paling tepat bagi mahasiswa dimana mereka dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara bebas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas

mahasiswa menyukai gamifikasi dan permainan yang dirancang khusus untuk mata kuliah akuntansi dimana metode tersebut membantu mereka dalam memahami istilah dan konsep akuntansi, laporan keuangan, dan membantu mereka memvisualisasikan lingkungan bisnis secara lebih nyata. Beberapa fitur permainan juga membantu proses belajar mahasiswa, yaitu pertanyaan kuis yang berulang, umpan balik langsung, dan permainan itu sendiri. Namun demikian, meskipun gamifikasi bermanfaat bagi mayoritas mahasiswa, beberapa dari mereka masih menganggap belajar mandiri dan kuliah lebih berdampak dalam proses belajar mereka. Game yang dirancang khusus dapat menjadi alat yang berguna bagi mahasiswa untuk belajar akuntansi dimana dalam penemuan penelitian ini mencakup istilah dan konsep akuntansi. Pendidik yang tertarik untuk menerapkan gamifikasi di kelas perlu mengantisipasi persepsi siswa yang negatif dan membutuhkan persiapan yang matang kebaruan penelitian ini berkontribusi pada gamifikasi literatur dalam pendidikan akuntansi yang saat ini terbatas.

Kata Kunci: *Sistem Informasi; Aplikasi Game Selular; Gamifikasi; Kognitif; Perubahan Sistem Pembelajaran; Mahasiswa Ekonomi.*

Pendahuluan

Aplikasi selular game yang dimainkan di perangkat portabel ponsel (fitur ponsel atau smartphone), tablet , PDA hingga konsol game genggam, pemutar media portabel atau kalkulator grafik , tanpa ketersediaan jaringan (Hertati,et,all, 2020). Game paling awal yang dikenal di ponsel adalah Tetrisvarian pada perangkat Hagenuk MT-2000 dari tahun 1994. Pada tahun 1997, Nokia meluncurkan *Snake* . *Snake*, yang telah diinstal sebelumnya di sebagian besar perangkat seluler yang diproduksi oleh Nokia, telah menjadi salah satu game yang paling banyak dimainkan dan ditemukan di lebih dari 350 juta perangkat di seluruh dunia. Varian dari game *Snake* untuk Nokia 6110 , menggunakan port infra merah merupakan yang pertama dari banyak game dua pemain untuk ponsel. Saat ini, game seluler biasanya diunduh dari toko aplikasi tetapi dalam beberapa kasus juga dimuat sebelumnya di perangkat genggam oleh OEM atau oleh operator seluler saat dibeli, melalui koneksi inframerah, Bluetooth , atau kartu memori , atau dimuat ke handset dengan sebuah kabel, (Hertati, et,all, 2023).

Teknologi digital atau gamifikasi telah mendapatkan popularitas di kalangan sarjana. Gamifikasi adalah 'setiap permainan pembelajaran (dimainkan) di komputer atau online' (Carenys & Moya, 2016, p.600). Penggunaan gamifikasi di ruang kelas memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut antara lain mengembangkan soft skill, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kerja tim, keterampilan berpikir, dan multitasking (Calabor et al., 2019; Rosli et al.,

2019). Selain mengembangkan soft skill, sebagian besarsarjana percaya bahwa gamifikasi secara efektif memengaruhi perilaku belajar yang positif, termasuk meningkatkan minat, motivasi, ketekunan, dan interaksi sosial siswa (Rosli et al., 2019; Silva et al., 2019; 2021). Karena kemanjurannya, gamifikasi telah diadopsi secara luas di berbagai bidang pendidikan, seperti pemasaran, kedokteran, olahraga, teknik, matematika, komputasi, sejarah, bahasa, kimia, biologi, dan banyak lagi (Silva et al., 2021).

Namun, adopsi gamifikasi dalam pendidikan akuntansi tidak sepopuler bidang pendidikan lainnya. Salah satu kemungkinan alasannya adalah permainan akuntansi khusus yang tidak memadai. Akibatnya, ada bukti empiris yang terbatas tentang kemanjuran gamifikasi di bidang akuntansi (Beatson et al., 2019; Calaboret al., 2019; Carenys & Moya, 2016). Selain itu, penelitian di atas menguji pengaruh gamifikasi terhadap perilaku siswa. Misalnya, Silva et al. (2019) menyelidiki keefektifan gamifikasi dalam motivasi dan minat siswa. Dari studi mereka, mereka menyimpulkan bahwa game memiliki efek positif pada motivasi dan minat. Oleh karena itu, hal itu harus tertanam dalam kurikulum. Beatson dkk. (2019) menganalisis pengaruh permainan ponsel aplikasi tentang keterlibatan dan kinerja siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game seluler oleh siswa tinggi. Namun, sedikit korelasi yang ditemukan antara penggunaan mobile game dan prestasi siswa. Zhao (2019) menganalisis keefektifan Quizziz terhadap pengalaman belajar siswa. Studinya menemukan bahwa siswa memiliki pengalaman yang lebih baik ketika Quizziz digunakan. Sementara studi ini memberikan hasil yang berharga, kegunaan gamifikasi dalam mendukung perkembangan kognitif mata kuliah akuntansi belum diketahui secara pasti (Hertati, 202).

Kursus akuntansi terdiri dari prosedur, standar, istilah, dan konsep khusus. Kegagalan untuk memahami 'kekhususan' akuntansi dapat membawa persepsi negatif ke kursus dan, pada akhirnya, perilaku siswa. Sementara itu, untuk menjadi sukses dalam kursus akuntansi, siswa perlu memiliki motivasi yang kuat dan bersedia untuk menghabiskan waktu ekstra dalam kursus. Namun, ketika siswa menganggap akuntansi terlalu penomoran dan membosankan, mereka cenderung kehilangan minat pada mata pelajaran tersebut (Brown & Tegeler, 2022). Akibatnya, banyak siswa mengembangkan rasa takut dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi. Kata 'akuntansi' menjadi mimpi buruk bagi mereka (Tahir et al., 2018). Isu tersebut marak terjadi di kalangan mahasiswa non-akuntansi yang tidak berniat mengambil jurusan akuntansi. Studi sebelumnya

menunjukkan bahwa mahasiswa non-akuntansi kurang termotivasi untuk mempelajari mata kuliah akuntansi dibandingkan mahasiswa akuntansi karena kurangnya kepercayaan diri dalam mata kuliah tersebut (Brown & Tegeler, 2022) mereka cenderung kehilangan minat pada kursus tersebut (Brown & Tegeler, 2022). Akibatnya, banyak siswa mengembangkan rasa takut dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi. Kata 'akuntansi' menjadi mimpi buruk bagi mereka (Tahir et al., 2018).

Isu tersebut marak software pitur-pitur poncel di kalangan mahasiswa non-akuntansi yang tidak berniat mengambil jurusan akuntansi (Herttai,et,all, 2022). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa non-akuntansi kurang termotivasi untuk mempelajari mata kuliah akuntansi dibandingkan mahasiswa akuntansi karena kurangnya kepercayaan diri dalam mata kuliah tersebut (Hertati,et,all, 2022) mereka cenderung kehilangan minat pada kursus tersebut (Brown & Tegeler, 2022). Akibatnya, banyak siswa mengembangkan rasa takut dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi. Kata 'akuntansi' menjadi mimpi buruk bagi mereka (Tahir et al., 2018). Isu tersebut marak terjadi di kalangan mahasiswa non-akuntansi yang tidak berniat mengambil jurusan akuntansi. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa non-akuntansi kurang termotivasi untuk mempelajari mata kuliah akuntansi dibandingkan mahasiswa akuntansi karena kurangnya kepercayaan diri dalam mata kuliah tersebut (Brown & Tegeler, 2022). Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berupaya menyelidiki kegunaan gamifikasi dalam membantu mahasiswa non-akuntansi dalam pemahaman kognitif mereka tentang akuntansi. Itu pertanyaan penelitian adalah

1. Bagaimana Aplikasi Game Selular berpengaruh pada Sistem Informasi
2. Bagaimana Gamifikasi berpengaruh pada Sistem Informasi
3. Bagaimana Kognitif berpengaruh pada Sistem Informasi
4. Bagaimana Perubahan Sistem Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi berpengaruh pada Sistem Informasi

Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif. Hal ini bertujuan untuk menguji persepsi mahasiswa program studi ekonomi non akuntansi tentang kegunaan aplikasi akuntansi digital – DAP dalam membantu mereka dalam memahami mata pelajaran akuntansi. DAP adalah game digital seluler akuntansi yang dibuat khusus untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dasar akuntansi dan keuangan. DAP dikembangkan oleh salah satu universitas di Inggris dan sebagai

bagian dari kerjasama, Universitas ABC (nama samaran) menguji versi pertama DAP pada mahasiswa Universitas ABC. DAP menyerupai game simulasi bisnis di mana seorang siswa bertindak sebagai pemilik-manajer bisnis ritel yang baru dimulai (Hertati,et,all,2022). Siswa diperkenalkan dengan serangkaian peristiwa yang mengharuskan mereka untuk menanggapi, memutuskan, dan/atau menginterpretasikan informasi keuangan. Misalnya, permainan akan menanyakan kepada siswa berapa banyak inventaris yang ingin dia beli, berapa banyak staf yang akan dipekerjakan, dan banyak keputusan terkait bisnis lainnya. Peristiwa dan pertanyaan berikut tergantung pada keputusan yang diambil sebelumnya. Gim ini terdiri dari tiga level di mana kuis pilihan gandaberwaktu berakhir di setiap level.

Siswa akan menerima skor setelah menyelesaikan kuis di setiap level. Skor kuis akan dicatat sebagai bagian dari penilaian formatif kursus. Selain itu, ada juga skor minimum yang harus dicapai siswa sebelum membukakunci level berikutnya. Responden penelitian ini adalah seluruh mahasiswaS1 non akuntansi yang mengambil mata kuliah akuntansi antara bulan September 2020 dan Februari 2021 di universitas ABC. Mereka adalah partisipan yang cocok dalam penelitian ini karena harus mengambil mata kuliah akuntansi selama belajar di universitas ABC, meskipun mereka tidak dimaksudkan untuk menjadi akuntan. Dengan kata lain, mereka adalah mahasiswa yang ingin dibantu oleh dosen akuntansi melalui gamifikasi. Secara keseluruhan ada 76 siswa dalam kelompok dengan dua instruktur. Pelaksanaan permainan dimulai pada awal semester.

Para siswa diperkenalkan ke situs game untuk mendapatkan pemahaman umum. Instruktur di setiap kelas menjelaskan tujuan permainan, cara kerja permainan, dan sifat permainan wajib untuk kursus. Yang terakhir berarti setiap siswa harus berpartisipasi dalam bermain game, dan instruktur akan mencatat hasil dari permainan sebagai bagian dari penilaian formatif kursus. Siswa juga dibekali dengan panduan cara menginstal dan mengoperasikan game. Selama satu semester, siswa harus menyelesaikan permainan tiga tingkat dan melaporkan nilai kuis sesuai jadwal instruktur yang diterapkan dimahasiswa kampus, (Hertati,2022).

Di akhir semester, mahasiswa diminta untuk menulis dan secara sukarela mengembalikan refleksi diri. Dalam penelitian ini, refleksi adalah aktivitas intelektual dan afektif yang memungkinkan siswa terlibat dalam eksplorasi pengalamannya untuk mendapatkan pemahaman dan apresiasi baru (Boud et al., 1985) Menurut Boud et al. (1985), refleksi adalah aktivitas manusia yang esensial yang

memungkinkan setiap individu untuk menangkap kembali pengalamannya, merenungkannya, dan mengevaluasinya. Membiarkan siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran mereka mendorong pemikiran kritis dan pembelajaran yang lebih dalam (Quinton & Smallbone, 2010). Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa Indonesia pemalu dan penurut. Mereka juga cenderung lebih pendiam, terutama kepada mereka yang dianggap lebih unggul, seperti guru (Zulfikar, 2009). Mempekerjakan refleksi diri,

Pertanyaan refleksi yang terkait dengan tujuan penelitian ini, terdiri dari:

1. Silakan beri peringkat (rendah/sedang/tinggi) dan jelaskan kegunaan DAP dalam membantu Anda memahami subjek akuntansi Anda.
2. Bagaimana DAP membantu Anda dalam memahami subjek akuntansi Anda?
3. Apakah menurut Anda game serupa selain DAP akan membantu Anda memahami mata pelajaran akuntansi lainnya?

Pertanyaan pertama dirancang untuk mengeksplorasi kegunaan DAP dalam membantu siswa dalam memahami akuntansi dan menemukan pengetahuan akuntansi seperti apa yang mereka pelajari. Ini juga dimaksudkan sebagai tahap pertama aktivitas reflektif di mana siswa dibawa ke kesadaran tentang apa yang terjadi. Pertanyaan kedua ditujukan untuk memeriksa dengan cara apa DAP membantu siswa dalam memahami akuntansi. Pertanyaan terakhir adalah untuk mengetahui persepsi umum siswa terhadap gamifikasi dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi (Herttai, et,all, 2022)..

Instruktur di setiap kelas menjelaskan relevansi refleksi dengan penelitian ini. Siswa dipastikan bahwa partisipasi mereka dalam penelitian ini bersifat sukarela dan bahwa keputusan mereka tidak akan mempengaruhi nilai mereka. Dari total kohort, hanya 40 siswa yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dan dengan demikian menyerahkan refleksi diri mereka. Setelah menerima refleksi, penulis memulai proses analisis data. Pertama, penulis meninjau refleksi untuk menilai apakah telah digunakan sebagaimana dimaksud (Quinton & Smallbone, 2010). Langkah ini juga untuk memastikan reliabilitas dan validitas data. Dari proses peninjauan, semua refleksi diri yang diajukan memenuhi syarat untuk penelitian ini. Kemudian, penulis mengklasifikasikan refleksi tersebut menjadi mereka yang menganggap DAP sangat bermanfaat, cukup bermanfaat, dan terbatas kegunaannya. Kemudian penulis mencari

kata yang paling banyak diulang di setiap kategori, seperti yang dilakukan (Quinton & Smallbone, 2010).

Proses ini termasuk berulang kali membaca refleksi baris demi baris dan melakukan open coding. Selama proses tersebut, penulis membuat komentar sebanyak yang diperlukan di margin untuk membenamkan dan berkomunikasi dengan data. Kemudian penulis menyempurnakan setiap kode dan mengelompokkan kode tersebut untuk membentuk tema. Hasil penelitian membuktikan bahwasecara terus-menerus membahas dan meninjau tema untuk memastikan keandalannya(Virginia, & Hertati, 2023). Hasil akhir dihasilkan Kemudian penulis menyempurnakan setiap kode dan mengelompokkan kode tersebut untuk membentuk tema. Penulis juga terus-menerus membahas dan meninjau tema untuk memastikan keandalannya. Hasil akhir dihasilkan Kemudian penulis menyempurnakan setiap kode dan mengelompokkan kode tersebut untuk membentuk tema. Penulis juga terus-menerus membahas dan meninjau tema untuk memastikan keandalannya. Hasil akhir dihasilkan tema terdiri dari istilah dan konsep akuntansi, topik akuntansi, pengulangan dan mengingat / menghafal, pengambilan keputusan dalam praktik, konsep visual bisnis kehidupan nyata, umpan balik langsung, minat dan keterlibatan, dan aspek gamifikasi yang tidak menguntungkan. Seluruh proses dilakukan secara manual.

Hasil Dan Diskusi

1. Kegunaan dari Gamifikasi Di Dalam Memahami Akuntansi

Sebagian besar penelitian berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi siswa (Beatson et al., 2019; Buckley & Doyle, 2016; Prensky, 2003; Rosli et al., 2019; Silva et al., 2019; Tahir et al., 2018). Argumen semacam itu didasarkan pada keyakinan bahwa siapa pun dapat belajar sambil bermain, dan belajar tidak harus monoton dalam suasana pembelajaran tradisional (Prensky, 2003; Silva et al., 2021). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pengaturan gamified di mana siswa dapat membuat kesalahan dan mencoba lagi mendorong pembelajaran tanpa rasa takut (Silva et al., 2021). Selain itu, motivasi belajar siswa dapat bersifat intrinsik atau ekstrinsik (Buckley & Doyle, 2016). Siswa dianggap memiliki motivasi ekstrinsik ketika mereka termotivasi untuk mengikuti permainan untuk mendapatkan hadiah. Dalam keadaan seperti itu, siswa dapat memilih untuk tidak menyelesaikan latihan yang diberikan dalam permainan ketika nilai yang diinginkan telah tercapai (Haaranen et al., 2014).

Di sisi lain, ketika siswa berniat untuk berpartisipasi dalam aktivitas permainan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman, hal itu dianggap sebagai motivasi intrinsik. Oleh karena itu, membangun dan mengkomunikasikan aktivitas gamified dengan hati-hati sangat penting. Studi telah menunjukkan bahwa ketika permainan terlalu sulit, peraturan tidak dipahami dengan baik, dan permainan dirancang dengan buruk dapat mempengaruhi motivasi siswa (Hartati, et al., 2020; Markopoulos et al., 2015; Toda et al., 2019) hati-hati membangun dan mengkomunikasikan kegiatan gamified sangat penting. Studi telah menunjukkan bahwa ketika permainan terlalu sulit, peraturan tidak dipahami dengan baik, dan permainan dirancang dengan buruk dapat mempengaruhi motivasi siswa (Hartati et al., 2020; Markopoulos et al., 2015; Toda et al., 2019) hati-hati membangun dan mengkomunikasikan kegiatan gamified sangat penting. Studi telah menunjukkan bahwa ketika permainan terlalu sulit, peraturan tidak dipahami dengan baik, dan permainan dirancang dengan buruk dapat mempengaruhi motivasi siswa (Hartt et al., 2020; Markopoulos et al., 2015; Toda et al., 2019). Studi ini menemukan bahwa gamifikasi melalui DAP telah membantu sebagian besar siswa dalam memahami mata pelajaran akuntansi mereka. Dengan kata lain, penggunaan unsur gamifikasi dalam pengajaran akuntansi telah menjadikan mata pelajaran tersebut lebih banyak dapat diakses dan menarik bagi sebagian besar siswa. Namun, studi tersebut juga menemukan bahwa sejumlah kecil siswa tidak menganggap gamifikasi bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan akuntansi mereka. Untuk menyajikan temuan ini, para peneliti telah menggunakan Tabel 1 untuk meringkas tanggapan siswa. Tabel tersebut mungkin mencakup jumlah atau persentase siswa yang menganggap gamifikasi berguna, cukup berguna, atau tidak berguna sama sekali dalam membantu mereka dalam mata pelajaran akuntansi.

Tabel 1.
Rangkuman Jawaban Siswa

Tingkat Pemintaan	Mendukung	Biasa	Sangat Penting
Tingkat respons (%)	14.38	51.54	34.08

Data Diolah, 2023

Siswa juga menjelaskan ilmu akuntansi yang mereka pelajari melalui DAP. Tanggapan mereka antara lain memahami istilah dan konsep akuntansi, laporan keuangan, Dan kesempatan untuk

memvisualisasikan lingkungan bisnis yang nyata. Hampir semua siswa setuju bahwa DAP membantu mereka memahami istilah akuntansi, seperti amortisasi, provisi, aset berwujud dan tidak berwujud, serta aset lancar dan tidak lancar: "[DAP] membantu saya memahami semua istilah dan konsep akuntansi, seperti amortisasi, aset lancar dan tidak lancar, dll., yang tidak saya pahami sebelum memainkan game. Persamaan akuntansi adalah konsep dasar dalam akuntansi, dan memahaminya sangat penting bagi siswa untuk membangun dasar yang kuat dalam mata pelajaran tersebut. Kutipan dari Siswa 22 menyoroti efektivitas DAP dalam membantu siswa belajar dan menerapkan persamaan akuntansi dalam konteks praktis.

Siswa juga melaporkan bahwa mereka memahami perbedaan antara posisi keuangan dan kinerja keuangan melalui permainan: "Saya memperoleh pemahaman yang jauh lebih kuat tentang laporan [keuangan] tersebut. Misalnya, saya memiliki sedikit pengetahuan tentang perbedaan antara laporan kinerja keuangan dan laporan posisi keuangan, serta nama-nama lain dan isinya. Namun, sekarang saya telah memperluas pengetahuan saya tentang perbedaan-perbedaan tersebut dan bagaimana membedakan pernyataan-pernyataan tersebut". (Siswa 09). Bagi beberapa siswa, DAP juga membantu mereka memahami laporan keuangan dan bagaimana setiap akun dipengaruhi oleh transaksi: "DAP membantu saya dalam memahami akuntansi untuk bisnis. Misalnya di laporan arus kas. Awalnya saya tidak mengerti transaksi apa saja yang mempengaruhi [aktivitas] pembiayaan, apakah itu inflow atau outflow, atau apakah meningkat atau menurun. Bu game membantu saya lebih memahami tentang akuntansi laporan keuangan. (Siswa 11).

Laporan keuangan adalah konsep penting dalam akuntansi, dan memahami perbedaan di antara Temuan bahwa hampir semua siswa setuju bahwa DAP membantu mereka untuk memahami istilah akuntansi adalah signifikan, karena menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep yang kompleks. Dalam hal konsep akuntansi, banyak siswa merasa bahwa DAP membantu mereka dalam memahami persamaan akuntansi dan perhitungan dasar, seperti keuntungan: "Saya juga mempelajari persamaan akuntansi yang diperlukan, seperti menyeimbangkan aset = liabilitas + ekuitas dan menemukan laba kotor dalam bisnis." (Siswa 22) mereka dan bagaimana transaksi memengaruhi setiap pernyataan sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang subjek tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajarkan konsep akuntansi yang

kompleks yang mungkin sulit dipahami siswa melalui metode pengajaran tradisional.

Siswa yang tidak memiliki latar belakang akuntansi juga menganggap DAP sebagai metode yang bermanfaat untuk memahami akuntansi: "Bagi saya, DAP memang membantu saya untuk lebih memahami tentang akuntansi. Apalagi bagi orang yang sebelumnya tidak belajar akuntansi seperti saya." (Siswa 15). Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajarkan konsep akuntansi kepada siswa dengan sedikit atau tanpa pengetahuan sebelumnya tentang subjek tersebut. Pemahaman dan penguasaan konsep yang kompleks. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi, khususnya DAP, dapat menjadi alat yang berharga dalam pendidikan akuntansi.

Meskipun ada berbagai pengetahuan yang dipelajari, beberapa siswa menganggap DAP kurang bermanfaat karena tidak membantu mereka dalam memahami aspek teknis akuntansi "Permainannya lumayan bagus karena mengedepankan konsep akuntansi. Tapi dari segi perhitungan akuntansi *terkendala*." (Mahasiswa 05). Kutipan di atas menunjukkan bahwa untuk beberapa siswa, bagian teknis akuntansi sama pentingnya dengan konsep dan istilah akuntansi. Temuan ini juga menegaskan penelitian sebelumnya di mana sebagian besar siswa menganggap akuntansi bersifat teknis dan prosedural (Brown & Tegeler, 2022; Tahir et al., 2018). Terlepas dari bagaimana siswa memandang kursus akuntansi, temuan di atas juga menunjukkan keterbatasan DAP.

Sementara DAP ditemukan efektif dalam membaik siswa memahami dari konsep dan istilah akuntansi, ternyata tidak berdampak signifikan terhadap perkembangan pengetahuan teknis. Namun demikian, menyeimbangkan aspek teknis dan konseptual pendidikan akuntansi untuk memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman menyeluruh tentang materi pelajaran juga penting. Ini juga menunjukkan bahwa pendidik perlu menggunakan berbagai alat dan metode untuk memastikan bahwa siswa mengembangkan keterampilan konseptual dan teknis dalam akuntansi. Selain itu, bagi sebagian siswa, permainan dianggap kurang berharga karena tidak secara langsung membantu mereka dalam ujian Permainan membantu saya memahami dan menghafal beberapa istilah akuntansi dasar, tapi tidak membantu di materi ujian akhir macam soal-soal." (Siswa 38)

Kutipan di atas menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai implikasi langsung antara gamifikasi dan penilaian. Dengan kata lain, mereka lebih suka bahwa latihan pembelajaran berbasis permainan memiliki format dan isi yang mirip dengan ujian yang sebenarnya

pertanyaan. Ketika ada kekurangan kesamaan antara keduanya, siswa mungkin menjadi tidak puas dengan pendekatan pembelajaran gamified. Temuan ini juga menggarisbawahi pentingnya menyelaraskan latihan pembelajaran gamified dengan hasil belajar yang diinginkan dan kriteria penilaian. Jika tujuan dari latihan pembelajaran gamified adalah untuk mempersiapkan siswa menghadapi ujian, maka latihan tersebut harus menyerupai soal ujian dalam hal format dan isi. Ini membantu siswa memahami apa yang diharapkan dari mereka dalam ujian dan membantu mereka mempersiapkan diri dengan lebih efektif. kursus - pengantar akuntansi keuangan." (Mahasiswa 33).

Temuan bahwa banyak siswa menemukan kuis pada akhir setiap tingkat membantu untuk memahami topik akuntansi mereka adalah signifikan karena menyoroti pentingnya penguatan dan praktik pengambilan dalam pembelajaran. Ketersediaan kuis setelah setiap tingkat mendorong siswa untuk meninjau dan mengkonsolidasikan konsep akuntansi yang baru saja mereka pelajari, yang dapat berkontribusi pada retensi dan pemahaman materi yang lebih baik. Namun, penting untuk dicatat bahwa pembelajaran gamified tidak boleh dilihat hanya sebagai sarana persiapan ujian. Meskipun hal ini mungkin merupakan salah satu penerapan pendekatan, pembelajaran gamified juga dapat digunakan untuk mengembangkan serangkaian keterampilan dan kompetensi yang mungkin tidak dinilai dalam format ujian tradisional.

2. Fitur DAP mendukung mahasiswa dalam memahami akuntansi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan partisipasi siswa, terutama saat permainan dimainkan dalam kelompok (Moncada & Moncada, 2014; Rosli et al., 2019; Tahir et al., 2018). Interaksi teman sebaya membantu pengetahuan dan interaksi sosial (Hartt et al., 2020). Selain itu, para ahli juga berpendapat bahwa fitur permainan, seperti musik, visual, karakter, papan skor, dan alur cerita, meningkatkan partisipasi siswa, memberikan otonomi, dan menawarkan hadiah yang bermakna (Beatson et al., 2019; Carenys & Moya, 2016).

Dalam penelitian ini, mahasiswa menyebutkan beberapa alasan mengapa DAP membantu mereka memahami mata pelajaran akuntansi, diantaranya pertanyaan kuis berulang, umpan balik langsung, dan metode gamifikasi in mempelajari. Selain itu, temuan tersebut juga mengkonfirmasi penelitian sebelumnya, di mana penilaian yang tertanam dalam permainan merangsang pembelajaran, pemahaman, dan keterlibatan (Aljaloud et al., 2015; Hartt et al., 2020).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa adalah kunci keberhasilan dalam pendidikan (Martin & Bolliger, 2018; Nguyen et al., 2018; Poondej & Lerdpornkulrat, 2016). Namun demikian, keterlibatan siswa terus menjadi masalah. Oleh karena itu, penelitian yang berbeda berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dilengkapi dengan umpan balik langsung dapat menjembatani kesenjangan dalam keterlibatan siswa (Aljaloud et al., 2015; Blasco-Arcas et al., 2013). Menurut Hartt et al., (2020) umpan balik merupakan salah satu alasan siswa terus bermain dan belajar dalam gamifikasi. Umpan balik konstan yang tertanam dalam gamifikasi juga dapat menanamkan pembelajaran yang mendalam (Aljaloud et al., 2015).

Selain itu, siswa juga mengklaim bahwa pertanyaan berulang di setiap kuis juga membantu membuat mereka mengingat pelajaran sebelumnya: Permainan banyak membantu saya karena pertanyaan [kuis]. Tanpa saya sadari, saya mengingat banyak [pelajaran yang lalu]. Itu karena pertanyaan terus berulang.” (Siswa 10) mata pelajaran akuntansi. Studi ini menunjukkan bahwa strategi pengulangan yang ditanamkan dalam gamifikasi menghasilkan keakraban. Banyak siswa mengklaim bahwa ketersediaan kuis di akhir setiap level membantu mereka memahami topik akuntansi mereka: “DAP membantu saya lebih memahami topik karena setiap bulan dalam satu tahun [dari kalender simulasi], pemain diberikan pertanyaan pilihan ganda mengenai istilah yang sering digunakan dalam yang pada akhirnya membuat siswa mengingat pelajaran mereka. Dengan demikian, siswa merasakan strategi pengulangan dengan baik. Temuan ini juga meningkatkan kesadaran di kalangan pendidik tentang pentingnya pengulangan di kelas. Pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang gamified yang mengintegrasikan pengulangan, seperti review sesi, latihan praktik, dan kuis penilaian diri untuk membantu siswa dalam mengingat konsep dan informasi penting.

Selain itu, karena game ini merupakan simulasi bisnis, maka memberikan lingkungan belajar yang aman bagi para siswa. Oleh karena itu, setiap kali siswa tidak memiliki jawaban yang benar, permainan langsung memberikan jawaban yang benar sebagai umpan balik langsung: “Game ini memungkinkan saya membuat kesalahan, tetapi pada saat yang sama memberikan jawaban yang benar. Oleh karena itu, saya dapat mendeteksi kesalahan saya dan belajar darinya.” (Siswa 25)

Temuan di atas menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk belajar. Temuan ini juga mengkonfirmasi penelitian sebelumnya (Silva et al.,

2021). Penting untuk dicatat bahwa lingkungan aman yang diciptakan oleh gamifikasi tidak berarti bahwa siswa terlindung dari tantangan atau kesulitan. Sebaliknya, itu berarti mereka merasa didukung dan didorong untuk mengambil risiko dan mengeksplorasi ide-ide baru tanpa takut akan konsekuensi negatif. Hal ini dapat membantu menumbuhkan mindset berkembang dan mendorong siswa untuk mendekati pembelajaran sebagai proses perbaikan terus-menerus. Dengan kata lain, potensi gamifikasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menarik bagi siswa dapat berdampak positif pada motivasi, kepercayaan diri, dan kemauan siswa untuk mengambil risiko dan mengeksplorasi ide-ide baru. kelas akuntansi, karena memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Temuan ini menguatkan literatur yang ada bahwa gamifikasi memungkinkan siswa belajar sambil bermain (Moncada & Moncada, 2014; Prensky, 2003). Oleh karena itu, gamifikasi dapat menjadi alternatif untuk pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang inovatif di kelas akuntansi, yang mempromosikan keterlibatan, motivasi, dan rasa bermain-main (Poondej & Lerdpornkulrat, 2016).

Namun, bagi sebagian siswa, sifat wajib dari gamifikasi membuat mereka kecewa. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, semua mahasiswa yang mengikuti mata kuliah akuntansi pada semester tersebut wajib mengikuti gamifikasi. Maka sebagian dari mereka berkata: "Permainan ini tidak banyak membantu; menurut saya permainan hanya membantu saya sedikit. Sementara fungsi kuis membantu kita memahami istilah akuntansi baru dan menjelaskan istilah umum secara lengkap, saya tidak merasa itu membantu. Saya merasa terpaksa untuk berpartisipasi dalam permainan." (Siswa 17).

Studi menunjukkan bahwa bermain game secara sukarela memiliki efek positif pada pengetahuan dan keterampilan pemain (Beatson et al., 2019). Demikian pula, siswa di atas merasa seperti dipaksa untuk bermain, dan ini mengurangi kesenangan gamifikasi. Mungkin juga siswa memiliki harapan yang berbeda dalam bermain game. Jadi, ketika dia mengetahui bahwa permainan tersebut berfokus pada peningkatan istilah dan konsep akuntansi, dia menjadi enggan untuk memainkan permainan tersebut. Selain itu, beberapa siswa lebih menyukai metode gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi daripada tradisional. Alasan mereka adalah gamification lebih menyenangkan dan menarik dan membantu mereka untuk fokus: "Melalui game, saya juga bisa belajar akuntansi dengan cara yang jauh lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan ceramah atau video yang bisa saya katakan sangat membantu

pemahaman saya karena saya tidak bosan atau terganggu oleh telepon/komputer/sosial saya. media." (Siswa 27).

Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi adalah pendekatan yang efektif untuk mengajar dan belajar di. Selain itu, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, permainan tersebut mengharuskan siswa untuk melewati skor minimal sebelum naik ke level berikutnya. Sementara kuis membantu mereka untuk menghafal dan memahami istilah dan konsep akuntansi, beberapa siswa tidak menyukai pengulangan kuis tersebut. Bagi beberapa siswa, persyaratan dan pengulangan seperti itu dianggap sebagai hukuman: fakta bahwa game tersebut akan menghukum saya jika saya tidak memenuhi persyaratan membuatnya tidak menyenangkan untuk dimainkan." (Siswa 19). Pendukung gamification telah membahas efek positif dari hadiah dan motivasi siswa, (Beatson et al., 2019; Blankley et al., 2019; Hartt et al., 2020). Namun demikian, ada pemahaman yang terbatas tentang konsekuensi memberikan kriteria minimum untuk melanjutkan permainan. Studi ini menunjukkan bahwa ketika siswa mencapai skor yang diinginkan, itu meningkatkan motivasi mereka. Namun, motivasi mereka terpengaruh ketika skor di bawah persyaratan minimum.

Selain itu, beberapa siswa mengamati bahwa pertanyaan kuis pilihan ganda membatasi pengalaman belajar mereka. Untuk jenis siswa ini, mereka lebih suka pertanyaan esai yang mencakup aspek teknis kursus: "Namun, karena game ini hanya mengulas istilah akuntansi dalam format MCQ, pengalaman belajarnya terbatas. Game ini dapat menguji pengetahuan akuntansi pemain dengan menggunakan pertanyaan esai jawaban singkat dan lebih banyak lagi ke bagian perhitungan." (Siswa 18)

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih memilih soal esai karena kemungkinan persepsi tingkat pengetahuan yang lebih tinggi yang diperoleh dalam penilaian esai. Namun, penting untuk dicatat bahwa preferensi untuk pertanyaan esai belum tentu mencerminkan cara yang paling efektif untuk menilai hasil belajar akuntansi. Pertanyaan pilihan ganda, misalnya, bisa menjadi cara yang efektif untuk menilai pengetahuan konsep teknis dan bisa lebih tidak mencapai hasil yang diinginkan, ia mungkin menjadi kesal dan frustrasi, menunjukkan perilaku yang tidak diinginkan. Sementara studi ini menemukan bahwa bukan papan skor yang menyebabkan persepsi negatif, fitur dan penerapan gamifikasi perlu dirancang dengan hati-hati untuk meminimalkan respons yang tidak diinginkan.

3. Kegunaan gamifikasi dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran akuntansi

Siswa pada umumnya menyukai pendekatan pembelajaran gamifikasi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Beberapa siswa melaporkan bahwa permainan bisa menjadi alternatif untuk mendengarkan ceramah atau membaca buku teks: "Menurut saya game seperti kuis ini adalah alternatif yang baik untuk siswa yang tidak bisa fokus saat mendengarkan ceramah atau membaca buku yang tebal." (Siswa 40)

Tanggapan siswa mencerminkan sentimen umum di antara siswa yang menganggap metode pembelajaran tradisional membosankan atau monoton. Gamifikasi telah dipuji karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi, dan ini terutama berlaku bagi siswa yang lebih memilih pengalaman belajar yang interaktif dan imersif. Dengan menggabungkan elemen permainan seperti kuis, penghargaan, dan papan peringkat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan merangsang siswa. efisien dalam hal penilaian dan umpan balik.

Lainnya menekankan elemen menyenangkan dari permainan: "[...] permainan serupa akan membantu. Selain itu, temuan bahwa siswa lebih memilih fitur teknis akuntansi menegaskan keterbatasan DAP sebelumnya dalam mempromosikan perkembangan kognitif siswa dalam hal keterampilan teknis. Ini menyoroti pentingnya mempertimbangkan berbagai pendekatan untuk mengajar dan belajar di kelas akuntansi, termasuk gamifikasi dan pendekatan yang lebih tradisional yang berfokus pada pengetahuan dan keterampilan teknis.

Secara keseluruhan, aspek DAP yang tidak menguntungkan beresonansi dengan penelitian sebelumnya. Misalnya, Toda et al. (2018) menjelaskan bahwa ketika siswa terobsesi dengan papan skor, maka dapat menciptakan semangat bersaing yang tinggi. Ketika seorang siswa melakukannya banyak orang untuk memahami akuntansi dan materi pembelajaran. Kebanyakan orang akan lebih tertarik dengan pendekatan gamifikasi karena lebih interaktif dan lebih menyenangkan bagi kebanyakan orang.

Beberapa juga akan merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan permainan." (Siswa 25) Gagasan bahwa memasukkan unsur kesenangan dapat memfasilitasi pembelajaran adalah prinsip utama gamifikasi dalam pendidikan. Gamifikasi menggunakan elemen seperti permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan umpan balik, untuk melibatkan pelajar dan memotivasi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini telah ditunjukkan

untuk meningkatkan motivasi peserta didik, keterlibatan, dan hasil pembelajaran (Buckley & Doyle, 2016; Prensky, 2003; Silva et al., 2019).

Komentar siswa di atas bahwa gamifikasi lebih menyenangkan dan mendukungnya dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi sejalan dengan prinsip ini. Persepsi siswa bahwa gamifikasi itu menyenangkan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi efektif dalam melibatkan dan memotivasi mereka untuk mempelajari konsep-konsep akuntansi. Khususnya, ketika siswa mengamati bahwa permainan tersebut menguntungkan mereka, minat dan motivasi mereka meningkat. Misalnya, siswa berikut secara eksplisit mengatakan bahwa hanya jika gamifikasi berkaitan dengan studinya, maka itu berguna:

"Itu mungkin tergantung pada apa yang ada di dalam game. Jika itu terkait dengan studi, maka itu bisa membantu, tetapi jika ada yang tidak berhubungan dan bahkan beberapa istilah membuat kebingungan, itu mungkin tidak banyak membantu." (Siswa 17). Kutipan di atas menyoroti pentingnya memastikan bahwa pendekatan pembelajaran gamified relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum siswa. Ketika siswa merasa bahwa permainan bermanfaat bagi mereka dan berhubungan dengan studi mereka, mereka menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat dengan permainan tersebut. Ini sejalan dengan prinsip gamifikasi, yang bertujuan untuk menyelaraskan mekanika permainan dan konten dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Prensky, 2003; Silva et al., 2019).

Komentar siswa juga menekankan perlunya pembelajaran gamified dirancang dengan baik dan relevan dengan tujuan pembelajaran siswa. Jika permainan membingungkan atau tidak berhubungan dengan materi pelajaran, mungkin tidak berguna dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, desainer game dan pengajar harus mempertimbangkan kebutuhan siswa dan menyesuaikan mekanisme dan konten game agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum mereka. Siswa lain mengakui bahwa permainan yang meniru lingkungan bisnis kehidupan nyata membantu dalam memahami mata pelajaran akuntansi dan meningkatkan motivasinya: "Menurut saya, permainan sejenis seperti simulasi berbisnis membantu pemahaman subjek dan meningkatkan soft skill saya. Jika permainan ini hanya berisi kuis dan hadiah, saya tidak akan memainkan ini." (Siswa 18)

Komentar siswa ini menyoroti pentingnya memasukkan skenario kehidupan nyata dalam gamifikasi untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Permainan simulasi, yang meniru lingkungan bisnis

kehidupan nyata, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan istilah akuntansi (Beatson et al., 2019). Selain itu, permainan semacam itu dapat membantu siswa mengembangkan soft skill mereka, seperti komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, yang penting untuk sukses dalam profesi akuntansi. Temuan ini mendukung argumen bahwa gamifikasi dapat mendorong pembelajaran yang lebih dalam dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi kehidupan nyata (Silva et al., 2019). Selain itu, komentar tersebut menunjukkan bahwa konten dan desain game memainkan peran penting dalam memotivasi siswa.

Namun demikian, beberapa siswa percaya bahwa gamifikasi hanya berlaku sampai batas tertentu, dan tidak dapat menggantikan belajar mandiri: “Meskipun menurut saya game berguna untuk mengklarifikasi konsep yang sulit dipahami jika kita mencoba memahaminya dalam pembelajaran mandiri, game tidak dapat sepenuhnya menggantikannya [belajar mandiri].” (Siswa 27). Perspektif mahasiswa ini menyoroti keterbatasan gamifikasi dalam pendidikan akuntansi. Meskipun gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan memotivasi siswa, ini tidak boleh dilihat sebagai pengganti metode belajar mandiri tradisional. Belajar mandiri dan belajar mandiri adalah keterampilan penting yang perlu dikembangkan siswa agar berhasil dalam pengejaran akademik dan profesional mereka. Temuan di atas juga mirip dengan penelitian sebelumnya dimana para sarjana menemukan hasil yang acuh tak acuh gamifikasi. Cueli hasil berarti gamifikasi tidak berdampak positif atau negatif terhadap peserta didik (Toda et al., 2018). Dalam Haaranen et al. (2014) studi, mereka menemukan bahwa siswa tidak menunjukkan antusiasme atau terganggu dengan gamification. Demikian pula, Buisman dan Van Eekelen (2014) tidak menemukan pengaruh positif atau negatif dari gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Studi lain oleh De- Marcos et al. (2014) juga menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil kinerja akademik antara pembelajaran berbasis permainan dan metode pembelajaran lainnya.

Selain itu, meskipun gamifikasi dapat menjadi cara yang menarik untuk mengklarifikasi konsep, mungkin tidak efektif untuk semua siswa. Beberapa siswa mungkin lebih menyukai metode pembelajaran yang berbeda, seperti membaca atau mendengarkan ceramah dan mungkin menganggap gamifikasi tidak membantu. Oleh karena itu, pendidik harus mempertimbangkan berbagai metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Penting

untuk dicatat bahwa gamifikasi harus dipandang sebagai alat pelengkap metode pengajaran tradisional, bukan sebagai pengganti. Ketika digunakan dengan tepat, gamifikasi dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Demikian pula, siswa berikut dengan jelas menjelaskan kurangnya kegunaan gamifikasi: "Maaf, tapi menurutku game tidak akan pernah menggantikan pembelajaran langsung. Itu hanya akan membantu untuk melengkapi kekurangan seperti mengingat definisi istilah akuntansi." (Mahasiswa 02)

Kutipan dari Siswa 02 menyoroti bahwa beberapa siswa mungkin menganggap gamifikasi tidak berguna dalam proses pembelajaran mereka. Penting untuk mengakui bahwa siswa yang berbeda memiliki gaya belajar, preferensi, dan kebutuhan yang berbeda. Beberapa mungkin memerlukan metode pembelajaran yang lebih terstruktur dan langsung, sementara yang lain mungkin mendapat manfaat dari pendekatan yang lebih interaktif dan menarik seperti gamifikasi. Temuan menunjukkan bahwa gamifikasi mungkin bukan pengganti yang lengkap untuk metode pengajaran tradisional atau belajar mandiri, tetapi dapat melengkapinya. Misalnya, gamifikasi dapat digunakan sebagai alat untuk memperkuat pembelajaran, menguji pengetahuan, dan mendorong keterlibatan. Oleh menggabungkan elemen gamifikasi dalam metode pembelajaran tradisional, pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih seimbang yang memenuhi gaya belajar yang berbeda (Lestari & Hertati, 2020).

Selain itu, temuan bahwa tidak ada satu pendekatan yang cocok untuk semua pembelajaran memperkuat hal tersebut pentingnya dari dipersonalisasi pendidikan. Pendidik harus mempertimbangkan untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka agar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan gaya belajar masing-masing siswa. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan akuntansi dapat memberikan pilihan yang berharga bagi para pendidik untuk dipertimbangkan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan personal. Studi ini unik karena mengeksplorasi bagaimana siswa non-akuntansi merasakan gamifikasi dalam pemahaman mereka tentang mata pelajaran akuntansi, yang merupakan topik yang saat ini memiliki literatur yang terbatas (Silva et al., 2021).

Selain itu, sebagian besar literatur yang ada tentang gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran berfokus pada perilaku belajar daripada pemahaman kognitif (Calabor et al., 2019; Rosli et al., 2019; Silva et al., 2019; 2021), membuat penelitian ini mengeksplorasi Persepsi gamifikasi mahasiswa non akuntansi dalam memahami mata

kuliah akuntansi pun semakin unik. Terlepas dari kontribusinya, penelitian ini tidak mengukur keefektifan gamifikasi jangka panjang dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi. Studi selanjutnya dapat menganalisis apakah manfaat yang dilaporkan oleh siswa dipertahankan dari waktu ke waktu atau apakah gamifikasi dapat menghasilkan kinerja akademik yang lebih baik dalam mata pelajaran akuntansi.

Selain istilah dan konsep akuntansi dan laporan keuangan, siswa juga menemukan DAP memberikan proyeksi berharga dari bisnis nyata: "Melalui permainan saya bisa membayangkan diri saya menjalankan bisnis saya sendiri, menjual berbagai barang, mendapatkan pendapatan, membayar pengeluaran, mendapatkan keuntungan. Dan yang terpenting, saya tahu bagaimana mendefinisikan yang mana" (Siswa 08). Temuan menunjukkan bahwa gamification dapat membantu siswa menerapkan konsep akuntansi dalam konteks praktis, yang mengarah ke pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana konsep ini bekerja dalam situasi kehidupan nyata. Permainan ini juga memungkinkan siswa membayangkan konsekuensi dari keputusan bisnis mereka: "Saya belajar bagaimana menyeimbangkan antara permintaan pelanggan dan inventaris untuk mempertahankan operasi yang sehat. [Permainan] membantu saya memahami beberapa konsekuensi yang datang dengan keputusan." (Siswa 29)

Kutipan di atas menunjukkan bahwa DAP dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan pemahaman praktis tentang konsep akuntansi dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang mengarah pada kemampuan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang lebih baik di kalangan siswa. Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membantu siswa dalam pemahaman kognitif mereka. Dalam studi ini, DAP membantu memahami istilah dan konsep akuntansi, laporan keuangan, dan simulasi bisnis. Temuan ini melengkapi literatur yang ada, yang terutama membahas dampak gamifikasi terhadap perilaku belajar (Beatson et al., 2019; Silva et al., 2019). Temuan ini menambah literatur ini dengan menunjukkan bagaimana gamifikasi juga dapat berdampak positif pada hasil belajar kognitif. Ini menyoroti potensi gamifikasi untuk tidak hanya memotivasi dan melibatkan siswa tetapi juga untuk memfasilitasi lebih dalam.

Simpulan

Hasil penelitian ini mengeksplorasi bagaimana persepsi mahasiswa non-akuntansi terhadap gamifikasi sebagai pendekatan

pembelajaran dalam memahami mata kuliah akuntansi. Temuan mengungkapkan bahwa gamifikasi dianggap sebagai alat yang efektif dan menyenangkan untuk mempelajari konsep akuntansi yang kompleks, dengan strategi pengulangan menghasilkan keakraban dan sistem umpan balik langsung membantu dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan gamifikasi sebagai alat pengajaran, seperti ketidakmampuannya untuk sepenuhnya menggantikan pembelajaran mandiri atau pengajaran berbasis kuliah tradisional dan kebutuhan untuk memainkannya secara sukarela. Siswa juga menyarankan bahwa pertanyaan gamifikasi harus melampaui pertanyaan pilihan ganda dan mencakup keterampilan teknis yang relevan dengan mata pelajaran akuntansi. Studi ini menunjukkan bahwa pendidik dapat memanfaatkan gamifikasi sebagai alat pelengkap untuk memperkuat pembelajaran, terutama untuk topik yang kompleks, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang mendorong pemahaman kognitif siswa. Namun demikian, pendidik juga harus berhati-hati tentang ketergantungan berlebihan pada gamifikasi sebagai satu-satunya metode pengajaran. Studi ini menyoroti pentingnya menyeimbangkan gamifikasi dengan metode pengajaran lainnya. Pendidik juga harus mempertimbangkan preferensi dan umpan balik siswa saat merancang strategi gamifikasi.

Daftar Pustaka

- Aljaloud, A., Gromik, N., Billingsley, W., & Kwan, P. (2015). Tren penelitian dalam sistem respons siswa: Tinjauan literatur. *Jurnal Internasional Teknologi Pembelajaran*, 10(4), 313–325.
- Beatson, N., Gabriel, CA, Howell, A., Scott, S., van der Meer, J., & Wood, LC (2019). Ikut serta saja: Bagaimana memilih untuk terlibat dengan teknologi memengaruhi kinerja akademik siswa bisnis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 50, 100641.
- Blankley, AI, Kerr, DS, & Wiggins, CE (2019). Sebuah Pemeriksaan dan Analisis Teknologi Dipekerjakan oleh Pendidik Akuntansi. *Jurnal Pendidik Akuntansi*, 28(0), 75–98.
- Blasco-Arcas, L., Buil, I., Hernández-Ortega, B., & Sese, FJ (2013). Menggunakan clicker dikelas. peran interaktivitas, pembelajaran kolaboratif aktif dan keterlibatan dalam prestasi belajar. *Komputer dan Pendidikan*, 62, 102–110.

- Boud, D., Keogh, R., & Walker, D. (1985). *Refleksi Mengubah Pengalaman menjadi Pembelajaran*. Halaman Kogan.
- Brown, VL, & Tegeler, AC (2022). Memberi Akuntansi Kesempatan Kedua: Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Siswa yang Kembali Memilih Akuntansi. *Masalah dalam Pendidikan Akuntansi*, 37(1), 1–18.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamifikasi dan motivasi siswa. *Lingkungan Pembelajaran Interaktif*, 24(6), 1162–1175.
- Buisman, ALD, & Van Eekelen, MCJD (2014). Gamifikasi dalam pengembangan perangkat lunak pendidikan. *Prosiding - CSERC 2014: Konferensi Penelitian Pendidikan Ilmu Komputer*, 9–20. Calabor,
- Darmawan, A., Hertati, L., Puspitawati, L., Gantino, R., & Ilyas, M. (2023). Pengaruh Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Virtual Di Indonesia. *Indonesian Journal of Thousand Literacies*, 1(2), 137-148.
- MS, Mora, A., & Moya, S. (2019). Masa depan 'permainan serius' dalam pendidikan akuntansi: Sebuah studi Delphi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 46(Desember), 43–52.
- Carenys, J., & Moya, S. (2016). Permainan digital-pembelajaran berbasis akuntansi dan pendidikan bisnis. *Pendidikan Akuntansi*, 25 (6), 598–651.
- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-De- Navarrete, J., & Pages, C. (2014). Studi empiris yang membandingkan gamifikasi dan jejaring sosial pada e-learning. *Komputer & Pendidikan*, 75, 82–91.
- Haaranen, L., Ihantola, P., Hakulinen, L., & Korhonen, A. (2014). Bagaimana (tidak) Memperkenalkan Lencana ke Latihan Online. *Prosiding Simposium Teknis ACM ke-45 tentang Pendidikan Ilmu Komputer, SIGCSE*, 33–38.
- Hartati, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Menjelajahi Keefektifan Pembelajaran Berbasis Game. *Praktek Perencanaan dan Penelitian*, 35(5), 589–604.
- Hertati, L. Widiyanti.M.Desfitrina. Syafarudin.A. (2020). The Effects Of Economic Crisis On Business Finance. *International Journal of Economics and Financial Issues* 10, (3) 236-244.
- Hertati.L, Fery.I, Safkaur.O.2020. Pengaruh Komitmen Organisasi Terhadap Sistem Informasi Keuangan. *Akuntabilitas: Jurnal Ilmu Akuntansi* Volume 13 (1),125-136
- Hertati, Lesi. "BAB 3 Fungsi Sistem Akuntansi." *Sistem Akuntansi* (2023):

30.

- Hastutik, S., Agus Yulistiyono, S. E., Nurofik, A., Lesi Hertati, & Darmaesti, S. E. (2022). Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen. Cendikia Mulia Mandiri.
- Hertati, L., & Safkaur, O. (2021). The Influence Of Human Resource Competencies To Improve The Internal Control System For Patients In The Covid-19 Era Hospital. *International Journal Economic And Business Applied*, 2(1), 57-71.
- Hertati, et al. 2022 "Implementing Management Accounting Information Systems using Software Applications and its Implications on Individual Performance." *Jurnal Ilmu Keuangan dan Perbankan (JIKA)* 12.1 (2022): 104-116.
- Lestari.R & Hertati.L.(2020). Bagaimana Pengaruh Strategi Bisnis, Kekuatan Produk Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Manajemen: Studi Kasus Pada Usaha Kecil Dan Menengah Di Indonesia. *Kajian Akuntansi*. 21(1)1-12
- Markopoulos, AP, Frangkou, A., Kasidiaris, P. D., & Davim, JP (2015). Gamifikasi dalam pendidikan teknik dan pelatihan profesional. *Jurnal Internasional Pendidikan Teknik Mesin*, 43(2), 118–131.
- Martin, F., & Bolliger, DU (2018). Masalah keterlibatan: Persepsi siswa tentang pentingnya strategi keterlibatan dalam pembelajaran online lingkungan. *Jurnal Pembelajaran Online*, 22(1), 205–222.
- Moncada, SM, & Moncada, TP (2014). Gamifikasi Pembelajaran dalam Pendidikan Akuntansi. *Jurnal Teori dan Praktek Pendidikan Tinggi*, 14(3), 9–19. [http:// ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS &PAGE=reference&D=emed16&NEWS= N&AN=71438034](http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=emed16&NEWS=N&AN=71438034)
- Nguyen, TD, Cannata, M., & Miller, J. (2018). Memahami keterlibatan perilakusiswa: Pentingnya interaksi siswa dengan teman sebaya dan guru. *Itu Jurnal Penelitian Pendidikan*, 111(2), 163–174.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). Itu pengembangan kegiatan pembelajaran gamifi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Komputasi Pendidikan Australia*, 31(2), 1–16.
- Prensky, M. (2003). Berbasis Game Digital Sedang belajar. *Komputer dalam Hiburan*, 1(1), 1–4.
- Virginia, M., & Hertati, L. (2023). User Competence And Business Digitalization For The Successful Performance Of The Financial Statements. *Jurnal Akuntansi*, 27(1), 80-98.

- Quinton, S., & Smallbone, T. (2010). Makanan maju: Menggunakan umpan balik untuk mempromosikan refleksi dan pembelajaran siswa - model pengajaran. *Inovasi dalam Pendidikan dan Pengajaran Internasional*, 47(1), 125–135.
- Rosli, K., Khairudin, N., & Saat, RM (2019). Gamifikasi dalam kewirausahaan dan pendidikan akuntansi. *Jurnal Akademi Kewirausahaan*, 25(3).
- Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2019). Mainkan lagi: bagaimana pembelajaran berbasis permainan meningkatkan aliran dalam pendidikan Akuntansi dan Pemasaran. *Pendidikan Akuntansi*, 28(5), 484–507.
- Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2021). Pengaruh Faktor Sosial terhadap Sikap Mahasiswa Akuntansi dalam Menggunakan Pembelajaran Berbasis Games. Dalam C. Kalloniatis (Ed.), *Peran Gamifikasi dalam Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak* (hlm. 109–124).
- Tahir, WMMW, Noor, IHM, Daud, D., & Hussin, AH (2018). Menuju Gaya Belajar Interaktif Akuntansi : The Game Approach. *Jurnal Akademik dari Bisnis dan Ilmu Sosial*, 2(Oktober 2018), 1–8.
- Toda, AM, do Carmo, RMC, da Silva, A.P., Bittencourt, II, & Isotani, S. (2019). Sebuah pendekatan untuk merencanakan dan menerapkan konsep gamifikasi dengan jejaring sosial dalam konteks pendidikan. *Jurnal Internasional Manajemen Informasi*, 46(Mei 2018), 294–303.
- Wang, AI, & Tahir, R. (2020). Efek dari menggunakan Kahoot! untuk belajar – Sastra tinjauan. *Komputer dan Pendidikan*, 149(Mei 2019), 103818.
- Zhao, F. (2019). Menggunakan quizizz untuk mengintegrasikan kesenangan aktivitas multipemain di kelas akuntansi. *Jurnal Internasional Pendidikan Tinggi*, 8(1), 37–43.
- Zulfikar, T. (2009). Pembuatan Bahasa Indonesia Pendidikan: Sekilas tentang Pemberdayaan Guru Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Indonesia*, 2, 13–39.

