

Game Cards Akuntansi Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital Menuju Era Society 5.0

¹Lola Fadhillah, ²Suci Khairani

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Jl. Muchtar Basri No.3, Glugur Darat II, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara

lolafadhillah@gmail.com, sucikhrani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi inovasi media pembelajaran akuntansi berbasis teknologi digital melalui pengembangan Game Cards Accounting dalam menghadapi Era Society 5.0. Dengan menggunakan metode studi literatur, penelitian ini menganalisis berbagai referensi terkait perkembangan teknologi di bidang pendidikan, konsep Society 5.0, dan implementasi pembelajaran berbasis game di bidang akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Cards Accounting dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Kesimpulan ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan dan implementasi lebih lanjut media pembelajaran akuntansi yang inovatif.

Kata Kunci: *Game Cards Accounting, Media Pembelajaran, Teknologi Digital, Society 5.0.*

1. PENDAHULUAN

Memasuki era Society 5.0 yang hampir menjangkau seluruh bidang yang ada dan salah satunya adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan perubahan signifikan pada kemampuan digital dalam mengatur ruang lingkup kehidupan manusia saat ini. Society 5.0 atau bisa diartikan society 5.0 merupakan sebuah konsep yang digagas oleh pemerintah Jepang. Konsep masyarakat 5.0 tidak hanya terbatas pada faktor manufaktur tetapi juga menyelesaikan permasalahan sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Skobelev & Borovik, 2017). Saat ini pendidikan di Indonesia dituntut untuk menguasai media informasi dan perkembangan digital dengan tujuan untuk memudahkan dan pemerataan pendidikan secara menyeluruh. Di era digitalisasi saat ini, guru dan siswa sudah tidak asing lagi dengan gadget dengan teknologi yang semakin canggih dan berkembang. Perkembangan digitalisasi diharapkan dapat memberikan kemudahan dan manfaat yang besar bagi pendidikan di Indonesia untuk mengakses segala informasi, mengembangkan segala media dan alat pendukung pembelajaran serta diharapkan menjadi bagian dari kemajuan pendidikan Indonesia saat ini.

Salah satu cara pendidikan di Indonesia menghadapi masyarakat 5.0 adalah guru harus memiliki keterampilan di bidang digital dan berpikir kreatif. Menurut Zulkifar Alimuddin, Direktur Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services), di era society 5.0 (society 5.0) guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas (Alimuddin, 2019). Dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran akuntansi, tidak jarang guru hanya menyajikan media yang monoton, yang pada akhirnya membuat siswa merasa bosan dan pada akhirnya siswa kesulitan dalam memahami materi akuntansi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam situasi ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang harus selalu diingat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Akuntansi sebagai salah satu disiplin ilmu krusial dalam dunia bisnis juga tidak luput dari pengaruh transformasi tersebut. Pembelajaran akuntansi yang cenderung teoritis dan kurang interaktif seringkali dianggap membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah Game Cards Accounting, sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep akuntansi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Di era globalisasi dan digitalisasi yang pesat ini, teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Setiap aspek kehidupan manusia terkena dampak perkembangan teknologi, termasuk dalam bidang pendidikan. Khususnya dalam pembelajaran akuntansi, teknologi digital menawarkan berbagai peluang dan tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi media pembelajaran akuntansi berbasis teknologi digital sangat relevan dan penting untuk diterapkan terutama dalam rangka persiapan menghadapi Era Society 5.0.

Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang diusulkan oleh pemerintah Jepang, yang bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi canggih, seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan big data, ke dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menciptakan masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dengan menggunakan teknologi, sehingga meningkatkan kualitas hidup manusia secara keseluruhan.

Dalam konteks pendidikan, Society 5.0 menuntut perubahan paradigma dari metode pembelajaran tradisional ke pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Pendidikan akuntansi sebagai salah satu bidang yang berperan besar dalam dunia bisnis dan perekonomian harus mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan tersebut. Pembelajaran akuntansi konvensional cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks, yang seringkali dianggap kurang menarik dan sulit

dipahami siswa. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi.

Pembelajaran akuntansi konvensional seringkali menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Beberapa tantangan utama yang sering dihadapi adalah:

1. Kurangnya Minat Siswa Akuntansi seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks. Akibatnya minat dan motivasi belajar mereka rendah.
2. Metode Pembelajaran yang Monoton Metode pembelajaran yang dominan menggunakan ceramah dan buku teks seringkali kurang mampu menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit berkonsentrasi.
3. Keterbatasan Sarana dan Prasarana Banyak lembaga pendidikan yang masih mempunyai keterbatasan dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran akuntansi. Keterbatasan tersebut antara lain ruang kelas yang tidak memadai, kurangnya perangkat teknologi, dan kurangnya akses terhadap sumber belajar yang berkualitas.
4. Kesenjangan antara Teori dan Praktek: Pembelajaran akuntansi konvensional seringkali lebih fokus pada teori dibandingkan praktek. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Kesenjangan antara teori dan praktik ini menjadi tantangan besar dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber sekunder seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian yang relevan. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai topik yang diteliti melalui tinjauan terhadap berbagai referensi yang ada. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Identifikasi Sumber: Mengidentifikasi sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian yaitu media pembelajaran berbasis game, teknologi digital dalam pendidikan, dan Society 5.0.
2. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data dari sumber-sumber yang teridentifikasi, termasuk artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian.
3. Analisis Data: Menganalisis data yang diperoleh dengan cara mengkaji, membandingkan, dan mensintesis temuan dari berbagai literatur.
4. Penarikan Inferensi : Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian.

3. HASIL

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harafiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi pembelajaran atau penyalur pesan.

Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual dan verbal. Pengertian media yang dikemukakan oleh para ahli dan lembaga, antara lain sebagai berikut:

1. Menurut Ikatan Pendidikan Nasional (Sundayana, 2015) menyatakan bahwa media sebagai bentuk komunikasi baik yang bersifat lokasi maupun audio visual beserta perlengkapannya.
2. Menurut Hamalik (Sundayana, 2015) menyatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal bila menggunakan alat yang disebut media komunikasi.
3. Menurut Gagne dan Briggs (Sundayana, 2015) secara tersirat menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar yang meliputi buku, type-recorder, kaset, kamera video, film, slide (bingkai gambar). foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari beberapa pengertian media menurut para ahli di atas pada dasarnya mempunyai persamaan dalam pengertian media pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima agar penerima mempunyai motivasi belajar sehingga diharapkan memperoleh hasil yang lebih memuaskan. hasil belajar, adapun bentuknya dapat dicetak maupun non-cetak. Tujuan penggunaan media adalah agar siswa mudah memahami dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru kepada mereka. Keterbatasan media yang digunakan di dalam kelas diduga menjadi salah satu penyebab lemahnya kualitas belajar siswa.

Media Pembelajaran Digital

Teknologi digital adalah teknologi yang beroperasi dengan menggunakan sistem komputerisasi, berdasarkan informasi berupa nilai numerik 0 dan 1 yang mengidentifikasi status on dan off. Teknologi ini juga bisa disebut sebagai teknologi nirkabel karena menggunakan sinyal sebagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan. Sinyal digital memiliki keunggulan tersendiri karena kecepatannya melebihi kecepatan cahaya, hal yang tidak ditemukan pada teknologi analog. Dalam perspektif komunikasi, teknologi digital merupakan sistem penyampaian yang efisien, menjadikan komunikasi menjadi lebih dinamis tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Sitepu, 2021).

Media pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan sebuah inovasi di bidang pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mencakup berbagai alat dan platform, seperti komputer, tablet, ponsel pintar, aplikasi pendidikan, perangkat lunak interaktif, dan internet. Teknologi ini tidak hanya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik tetapi juga lebih efisien dan efektif.

Era Masyarakat 5.0

Society 5.0 merupakan sebuah konsep yang dikembangkan oleh pemerintah Jepang dengan fokus pada teknologi untuk memudahkan kehidupan manusia. Namun konsep ini juga memperhatikan humaniora untuk menjamin keseimbangan dalam penerapan teknologi. Untuk mewujudkan masyarakat super cerdas, diperlukan layanan masa depan di berbagai sektor. Hal ini dapat dicapai dengan kemajuan teknologi dan sumber daya manusia yang kompeten di bidangnya masing-masing, mampu bekerja secara digital dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat (Rahayu, 2021).

Prinsip dasar dalam society 5.0 adalah keseimbangan antara pembangunan bisnis dan ekonomi dengan lingkungan sosial. Dengan adanya teknologi di era society 5.0 maka permasalahan yang ditimbulkan pada revolusi industri 4.0 (berkurangnya sosialisasi antar masyarakat, lapangan kerja, dan dampak industrialisasi lainnya) akan berkurang. agar terintegrasi dengan baik (Faruqi, 2019). Pemanfaatan teknologi tidak hanya sekedar alat untuk membuat kehidupan pribadi dan bisnis menjadi menyenangkan, namun juga harus mampu membuat kehidupan masyarakat menjadi menyenangkan. Contoh society 5.0 di bidang sosial adalah penggunaan AI untuk menganalisis big data dari berbagai informasi seperti satelit buatan, radar cuaca darat, pengamatan lokasi bencana dengan drone, informasi kerusakan dari sensor bangunan, dan informasi kerusakan dari sensor bangunan.

Dalam bidang pendidikan di era society 5.0, bisa saja peserta didik atau peserta didik dalam proses pembelajaran berhadapan langsung dengan robot yang dirancang khusus untuk menggantikan pendidik atau dikendalikan oleh pendidik dari jarak jauh. Bukan tidak mungkin proses belajar mengajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, baik ada guru maupun tidak (Rahayu, 2021).

Di era Society 5.0, teknologi memungkinkan pembelajaran yang personal dimana bahan dan metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan minat setiap siswa. Algoritma pembelajaran adaptif dan kecerdasan buatan (AI) dapat menganalisis data kinerja siswa dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan demikian, setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang unik dan disesuaikan. Pemanfaatan big data dalam pendidikan memungkinkan analisis mendalam terhadap proses pembelajaran siswa. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti tes, tugas, dan interaksi online, dapat digunakan untuk memahami pola belajar siswa dan mengidentifikasi bidang-bidang yang memerlukan perhatian khusus. Guru dapat menggunakan data ini untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan tepat sasaran.

Teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Siswa dapat menjelajahi lingkungan virtual, melakukan simulasi dan berinteraksi dengan objek 3D untuk memahami konsep yang kompleks. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi lebih mendalam.

Era Society 5.0 menjanjikan akses pendidikan yang lebih luas dan inklusif. Dengan teknologi digital, pendidikan dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Platform pembelajaran online memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang mendapatkan pendidikan berkualitas tanpa terhalang oleh keterbatasan geografis atau ekonomi. Hal ini penting untuk mencapai pendidikan yang adil dan merata.

4. PEMBAHASAN

Pengaruh terhadap keaktifan siswa

Penelitian Rini Agustin Eka Yanti dan Yuyun Susanti menunjukkan bahwa permainan kartu akuntansi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran akuntansi kartu permainan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (Yanti & Susanti, 2017).

Penelitian Triawati Agusnila juga menunjukkan bahwa permainan kartu akuntansi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan akuntansi permainan kartu mengalami peningkatan keaktifan sebesar 74,08% pada siklus I (Agusnila, 2014).

Penggunaan kartu permainan akuntansi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Akuntansi kartu permainan merupakan sarana pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan materi akuntansi, dirancang untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Pengaruh terhadap hasil belajar siswa

Penelitian Achmad Qomaruz Zaman dan Agung Listiadi menunjukkan bahwa permainan kartu akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran kartu permainan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (Zaman & Listiadi, 2022).

Penelitian Jane Andriani, Luqman Hakim, dan Agung Listiadi juga menunjukkan bahwa permainan kartu akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran

akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran akuntansi kartu permainan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (Andriani et al., 2023).

Penggunaan kartu permainan akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi berbasis teknologi digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap student engagement. Dengan meningkatkan motivasi, interaktivitas, keterampilan kognitif, dan mengurangi kecemasan belajar, media pembelajaran ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Kelayakan akuntansi kartu permainan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi

Penelitian Rini Agustin Eka Yanti dan Yuyun Susanti menunjukkan bahwa kartu permainan akuntansi layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran akuntansi kartu permainan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (Yanti & Susanti, 2017).

Penelitian Triawati Agusnila juga menunjukkan bahwa permainan kartu akuntansi layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran akuntansi kartu permainan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (Agusnila, 2014).

Pembelajaran Berbasis Game dalam Pendidikan

Pembelajaran berbasis permainan (GBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media penyampaian materi dan konsep pembelajaran. GBL telah digunakan di berbagai disiplin ilmu dan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep. Menurut penelitian, permainan dapat membantu siswa belajar lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran akuntansi, GBL dapat diterapkan melalui berbagai bentuk permainan, antara lain permainan digital dan permainan berbasis kartu. Permainan Cards Accounting merupakan salah satu bentuk GBL yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan konsep akuntansi. Permainan ini dirancang agar siswa dapat belajar melalui pengalaman bermain, sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Konsep Society 5.0 dan Implikasinya dalam Pendidikan

Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang memanfaatkan teknologi digital, seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan big data, untuk menciptakan keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial. Dalam Society 5.0, teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, termasuk dalam bidang pendidikan.

Pendidikan di era Society 5.0 harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Hal ini mencakup penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti Game Cards Accounting, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penerapan Game Cards Accounting dalam Pembelajaran Akuntansi

Game Cards Accounting merupakan media pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai alat penyampaian konsep akuntansi. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep akuntansi melalui pengalaman bermain. Berikut beberapa aspek penting dalam penerapan Game Cards Accounting:

1. Desain Game: Kartu Game Akuntansi hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan konsep-konsep akuntansi secara menarik dan interaktif. Desain

permainan harus mempertimbangkan berbagai elemen permainan, seperti aturan permainan, tujuan permainan, dan mekanisme permainan, yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan.

2. Integrasi Teknologi: Game Cards Accounting dapat dipadukan dengan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, penggunaan aplikasi seluler atau platform online dapat memungkinkan siswa mengakses permainan kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan pembaruan materi secara berkala.
3. Evaluasi Pembelajaran : Penerapan Game Cards Accounting hendaknya dibarengi dengan evaluasi pembelajaran untuk menilai efektivitas permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, observasi, dan wawancara, yang dapat memberikan gambaran sejauh mana permainan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan dan Pengembangan Akuntansi Game Cards

Penerapan Game Cards Accounting dalam kurikulum pendidikan akuntansi memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang. Langkah pertama adalah merancang kartu permainan yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya perlu dikembangkan platform digital yang mendukung penggunaan kartu tersebut. Pelatihan bagi guru juga penting agar mereka dapat menggunakan media ini secara efektif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan lebih lanjut dari Game Cards Accounting dapat mencakup penambahan fitur interaktif, seperti simulasi kasus nyata, evaluasi otomatis, dan pelaporan kinerja siswa. Kolaborasi dengan pakar pendidikan dan teknologi juga dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini.

Keuntungan Menggunakan Akuntansi Kartu Permainan

Penggunaan Game Cards Accounting dalam pembelajaran akuntansi mempunyai berbagai keuntungan, antara lain:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar: Permainan dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Memperkuat Pemahaman Konsep: Melalui pengalaman bermain, siswa dapat belajar secara lebih praktis dan aplikatif, sehingga dapat membantu mereka memahami konsep akuntansi dengan lebih baik.
3. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Memfasilitasi Pembelajaran yang Fleksibel: Dengan integrasi teknologi digital, Accounting Game Cards dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga dapat memudahkan.

5. KESIMPULAN

Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Game Cards Accounting sebagai salah satu media pembelajaran yang menggunakan prinsip gamifikasi memiliki berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi. Pembelajaran akuntansi tradisional seringkali dianggap membosankan oleh banyak siswa. Dengan menggunakan elemen gamifikasi seperti tantangan, kompetisi dan reward, Game Cards Accounting membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena mereka merasa terlibat dalam permainan yang menyenangkan. Engagement yang lebih tinggi ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena mereka lebih aktif dan antusias dalam memahami materi.

Permainan Cards Accounting membantu siswa memahami konsep akuntansi dengan lebih baik. Dalam permainan ini, siswa berinteraksi dengan kartu yang dirancang untuk menggambarkan situasi nyata dalam akuntansi. Visualisasi dan interaksi langsung dengan materi ini memudahkan siswa dalam memahami konsep yang kompleks dan abstrak. Dengan menghadapi skenario realistis, siswa dapat melihat bagaimana konsep akuntansi diterapkan dalam praktik, sehingga pemahamannya menjadi lebih mendalam dan kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan retensi informasi dan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Game Cards Accounting adalah contoh bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran akuntansi. Dengan platform digital, Game Cards Accounting dapat diakses secara online sehingga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur seperti umpan balik otomatis, analisis kinerja, dan pembaruan materi secara berkala menjadikan pembelajaran lebih efisien dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Integrasi teknologi ini tidak hanya memodernisasi metode pembelajaran tetapi juga menjadikannya lebih relevan dengan kehidupan digital siswa saat ini.

Studi literatur menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa. Di era Society 5.0, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, dan Game Cards Accounting menjadi salah satu solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Penerapan dan pengembangan lebih lanjut media pembelajaran ini diharapkan dapat membawa dampak positif bagi pendidikan akuntansi di masa depan.

REFERENSI

- Agusnila, T. (2014). Fun Game "Dakocan" Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pencatatan Akuntansi Bagi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, IX (2), 159-169.
- Ahmad, I. 2016. Perguruan Tinggi 4.0 yang mampu meningkatkan daya saing bangsa. *Ristekdikti. Makassar*.
- Andriani, J., Hakim, L., & Listiadi, A. (2023). Accounting Gamified (Accmified) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 7(2), 640-651. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.23259>.
- Alimuddin, Z. 2019. Era Society 5.0 Guru Harus Lebih Inovatif dalam Mengajar. URL: Zulkifar Alimuddin: Di Era Society 5.0, Guru Harus Lebih Inovatif dalam Mengajar - TIMES Indonesia. Diakses 25 Mei 2024.
- Faruqi, U.Al. (2019). Makalah Survei: Layanan Masa Depan di Industri 5.0. *Jurnal Sistem Cerdas*, 2(1), 67-79.
- Manurung, A. A., Azhari, M., & Hasibuan, A. R. (2024). Massive Online Open Course (Mooc) Training Based on Quizizz Share at the SMK Tritech Informatika Medan. *Altafani: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Nurlinda, E., Azis, Z., & Nasution, M. D. (2024). Students' Mathematical Reasoning Ability and Self-Efficacy Viewed from the Application of Problem Based Learning and Contextual Teaching and Learning Models Assisted. *JMEA: Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 54-61.
- Rahayu, K.N.S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87-100.
- Skobelev, P., & Borovik, Y. S. 2017. Dalam Perjalanan Dari Industri 4.0 Ke Industri 5.0: Dari Manufaktur Digital Ke Masyarakat Digital. *Jurnal Penelitian Ilmiah Internasional "Industri4.0"*, 307-311.
- Sitepu, EN (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasae*, 1, 242-248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sundaya, R. 2015. Media dan Alat Ajar dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Yanti, R.A.Ek., & Susanti, Y. (2017). Aplikasi Smart Card Game Uno Accounting Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 5(2), 131-136. <https://doi.org/10.25157/je.v5i2.960>

Zaman, A.Q., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi "LAKEUN" Berbasis Android pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 Surabaya. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 10(2), 138-151. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p138-151>