

## Peningkatan Pemahaman Akuntansi Siswa Melalui Media Ludo Edukasi Berbasis Gamifikasi

Evi Juita Wailan'An<sup>1\*</sup>, Sonya Enda Natasha S Pandia<sup>2</sup>, Taufiq Azmi Harahap<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Mikroskil

\*Corresponding author, e-mail: [evijuita.wailanan@mikroskil.ac.id](mailto:evijuita.wailanan@mikroskil.ac.id)

### Abstrak

Pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dasar masih menjadi tantangan, terutama karena metode pembelajaran yang cenderung teoritis dan kurang interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui permainan Ludo Edukasi Akuntansi di SMK Swasta Era Utama. Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra yang menunjukkan perlunya metode belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Selanjutnya, tim bersama mahasiswa merancang media permainan berupa papan ludo, kartu soal, serta materi akuntansi dasar. Permainan menggunakan tiga jenis kartu, yaitu Kartu Hadiah, Kartu Bom, dan Kartu Pertanyaan, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas bermain. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu hari yang meliputi *pre-test*, permainan kelompok, diskusi reflektif, *post-test*, dan pemberian hadiah. Hasil analisis terhadap 40 siswa menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 51,1 meningkat menjadi 77,0 pada *post-test*, dengan kenaikan rata-rata sebesar 25,9 poin. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 25,8% menjadi 82,5%. Selain itu, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui Ludo Edukasi Akuntansi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar akuntansi, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Akuntansi Dasar; Gamifikasi; Ludo Edukasi; Media Pembelajaran.

### Abstract

Students' understanding of basic accounting materials remains a challenge, particularly due to learning methods that tend to be theoretical and less interactive. To address this issue, the community service team developed a gamification-based learning medium through the Accounting Educational Ludo game at SMK Swasta Era Utama. The activity began with identifying the partner school's needs, which indicated the necessity for a more engaging and participatory learning method. Furthermore, the team, together with university students, designed the game media consisting of a Ludo board, question cards, and basic accounting materials. The game utilized three types of cards, namely Reward Cards, Bomb Cards, and Question Cards, which were designed to improve students' understanding through play-based activities. The program was conducted in one day and included a pre-test, group game sessions, reflective discussions, a post-test, and prize distribution. The analysis of 40 students showed a significant improvement in learning outcomes. The average pre-test score of 51.1 increased to 77.0 in the post-test, with an average increase of 25.9 points. Learning mastery also improved from 25.8% to 82.5%. In addition, students demonstrated higher levels of participation and enthusiasm throughout the learning process. These findings indicate that the implementation of gamification through Accounting Educational Ludo was effective in improving students' understanding of basic accounting concepts, learning motivation, and active participation in classroom learning.

**Keywords:** Capacity building; Hands-on training; Instrument training; Physical oceanography.

**How to Cite:** Wailan'An, E. J., Pandia, S. E. N. S., & Harahap, T. A. (2026). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Siswa Melalui Media Ludo Edukasi Berbasis Gamifikasi. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 601-605.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

---

## Pendahuluan

Pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dasar masih menjadi tantangan, terutama pada aspek pencatatan transaksi, penyusunan laporan keuangan, dan analisis laporan keuangan. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa dipengaruhi oleh penguasaan materi oleh guru, metode pembelajaran, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan (Haryani et al., 2021).

Pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan pencatatan transaksi dan penyusunan laporan keuangan sesuai kebutuhan dunia kerja. Siswa tidak hanya dituntut memahami konsep teoritis, tetapi juga mampu menerapkan prinsip dan prosedur akuntansi secara praktis (Wahyuningsih et al., 2020). Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru di SMK Era Utama, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami materi akuntansi dasar. Siswa cenderung kurang aktif selama pembelajaran dan mudah merasa bosan ketika proses belajar hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil akademik siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa (Rejeki et al., 2024). Dalam kegiatan ini, gamifikasi diterapkan melalui media Ludo Edukasi Akuntansi yang dirancang secara khusus dengan memadukan permainan papan dan soal-soal akuntansi dasar. Berbeda dengan media pembelajaran digital seperti Quizizz atau Kahoot yang berfokus pada evaluasi berbasis teknologi, Ludo Edukasi menekankan interaksi langsung antar siswa melalui diskusi, kerja sama tim, dan penyelesaian tantangan secara bertahap. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Permainan Ludo Edukasi menggunakan beberapa jenis kartu, seperti Kartu Pertanyaan, Kartu Hadiah, dan Kartu Bom, yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Selain meningkatkan pemahaman materi, permainan ini juga mendorong keterampilan komunikasi dan kolaborasi antarsiswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan permainan Ludo dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa hingga mencapai kriteria keberhasilan minimal di atas 75% (Mardiana & Djazari, 2015). Selain itu, model pembelajaran gamifikasi juga dapat meningkatkan keaktifan, ketekunan, dan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara bertahap (Putri et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa melalui penerapan media gamifikasi Ludo Edukasi Akuntansi di SMK Swasta Era Utama. Program ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan dalam mendukung proses pembelajaran akuntansi dasar.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Swasta Era Utama dengan menggunakan pendekatan gamifikasi melalui media pembelajaran Ludo Edukasi Akuntansi. Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran akuntansi yang dihadapi siswa. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep dasar akuntansi karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal konvensional.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa Ludo Edukasi Akuntansi yang memadukan unsur permainan dan materi pembelajaran akuntansi dasar, seperti persamaan akuntansi, jurnal umum, buku besar, aturan debit-kredit, dan laporan keuangan. Media permainan dirancang dalam bentuk papan ludo yang dilengkapi tiga jenis kartu, yaitu Kartu Pertanyaan, Kartu Hadiah, dan Kartu Bom. Kartu Pertanyaan berisi soal-soal akuntansi dasar yang harus diselesaikan siswa untuk melanjutkan permainan. Kartu Hadiah memberikan poin tambahan atau keuntungan tertentu, sedangkan Kartu Bom berisi tantangan atau pengurangan poin untuk meningkatkan unsur kompetitif dan partisipatif dalam pembelajaran. Sebelum digunakan, media pembelajaran direview dan divalidasi oleh tim pelaksana bersama guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian materi dan mekanisme permainan dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan 40 siswa yang dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi akuntansi

dasar. Selanjutnya, siswa mengikuti sesi permainan Ludo Edukasi Akuntansi secara berkelompok dengan pendampingan dari tim pelaksana dan guru. Pendekatan gamifikasi diterapkan melalui unsur tantangan, kompetisi, pemberian poin, dan kerja sama antarsiswa selama permainan berlangsung. Setelah sesi permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi reflektif dan pemberian post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media gamifikasi. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Ludo Edukasi Akuntansi dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada pembelajaran akuntansi dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMK Swasta Era Utama dengan melibatkan 40 siswa. Kegiatan diawali dengan observasi dan komunikasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran akuntansi dasar di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi akuntansi dasar, khususnya pada konsep persamaan akuntansi, jurnal umum, dan aturan debit-kredit.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pelaksana mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi berupa Ludo Edukasi Akuntansi. Media ini dirancang dalam bentuk permainan papan yang dilengkapi dengan tiga jenis kartu, yaitu Kartu Pertanyaan, Kartu Hadiah, dan Kartu Bom. Kartu Pertanyaan berisi soal-soal akuntansi dasar, Kartu Hadiah memberikan keuntungan tertentu kepada pemain, sedangkan Kartu Bom berisi tantangan atau pengurangan poin dalam permainan.



**Gambar 1. Pembuatan Media**

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi akuntansi dasar. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengikuti sesi permainan Ludo Edukasi Akuntansi. Selama permainan berlangsung, siswa menjawab pertanyaan akuntansi dasar yang terdapat pada kartu permainan dengan pendampingan dari tim pelaksana dan guru pendamping. Setelah sesi permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi reflektif terkait materi yang telah dipelajari dan diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media gamifikasi.



**Gambar 2. Penjelasan Singkat Materi Akuntansi Dasar**



**Gambar 3. Pembagian Kelompok**

Setelah sesi permainan selesai, dilakukan diskusi reflektif untuk membahas kembali materi yang telah dimainkan dan dikaitkan dengan konsep akuntansi yang sesungguhnya. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka setelah mengikuti sesi gamifikasi. Serta diakhir kegiatan diberikan hadiah pada peserta yang berhasil menyelesaikan permainan ludo akuntansi tersebut. Melalui program ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap akuntansi secara signifikan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memotivasi siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta prestasi akademik secara keseluruhan ([Saputri et al., 2022](#)).



**Gambar 4. Pemberian Hadiah dan Photo Bersama**

Hasil *Pre Test* dan *Post Test* berdasarkan hasil analisis dari 40 siswa, terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata. Nilai rata-rata *Pre Test* sebesar 51,1 meningkat menjadi 77,0 pada *Post Test*, dengan kenaikan rata-rata sebesar 25,9 poin. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 25,8% pada *Pre Test* menjadi 82,5% pada *Post Test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap materi akuntansi dasar.

### **Pembahasan**

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo Edukasi Akuntansi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi akuntansi dasar. Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar setelah kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti permainan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu permainan. Suasana belajar yang lebih santai dan interaktif membuat siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran.

Melalui permainan Ludo Edukasi Akuntansi, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan mencari jawaban bersama. Proses ini membantu siswa memahami konsep akuntansi dasar secara bertahap, terutama pada materi persamaan akuntansi, jurnal umum, dan aturan debit-kredit yang sebelumnya dianggap sulit.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian [Haryani et al., \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penerapan gamifikasi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung ([Saputri et al., 2022](#)). Temuan ini juga mendukung penelitian [Mardiana et al., \(2015\)](#) yang menunjukkan bahwa permainan Ludo Akuntansi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Dalam konteks pembelajaran akuntansi yang umumnya dianggap kompleks dan penuh angka, pendekatan gamifikasi memberikan jalan baru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang

lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi generasi muda (Klaudia, 2025). Efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran sangat tinggi terhadap kenaikan hasil belajar peserta didik (Jatawitika et al., 2024).

Media Ludo Edukasi Akuntansi juga memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur belajar dan bermain dalam satu kegiatan. Adanya Kartu Pertanyaan, Kartu Hadiah, dan Kartu Bom membuat siswa lebih antusias mengikuti permainan. Selain membantu meningkatkan pemahaman materi, permainan ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan anggota kelompoknya. Dengan demikian, penggunaan media gamifikasi melalui Ludo Edukasi Akuntansi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan lebih menarik bagi siswa dalam mempelajari akuntansi dasar.

## Kesimpulan

Penerapan media gamifikasi melalui Ludo Edukasi Akuntansi pada siswa SMK Swasta Era Utama mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dasar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 51,1 pada pre-test menjadi 77,0 pada post-test, dengan kenaikan sebesar 25,9 poin. Tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 25,8% menjadi 82,5% setelah penerapan media pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Ludo Edukasi Akuntansi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, media gamifikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan menarik dalam membantu siswa memahami konsep dasar akuntansi.

## Daftar Pustaka

- Haryani, E., Ahmad, S., & Aradea, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Daya Serap Siswa pada Pelajaran Akuntansi. *Journal of Education Research*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i2.51>
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas multimedia pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159-168. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.4112](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112)
- Klaudia, S. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi untuk Pemuda: Solusi Inovatif atau Sekedar Hiburan? *Riset Manajemen dan Akuntansi*, 16(1), 34–40.
- Mardiana, S., & Djazari, M. (2015). Teams Games Tournament With Accounting Ludo Game To Improve Accounting Learning Activity. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIII(1), 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5189>
- Mardiana, S., Djazari, M., Pengajar, S., Universitas, J. P. A., & Yogyakarta, N. (2015). Teams Games Tournament dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1), 55–64.
- Putri, R. F. R., Sudyanto, & Muchsin, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(3), 287–299. <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/92831>
- Rejeki, S., Ramadhani, R., & Rifa'i, M. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo For Accounting (Doting) Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas Xii IPS Ma Darussalam. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, (1), 100–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/utility.v8i1.3426>
- Saputri, O. E. W., Sabila, R. I., Sabila, R., Rahaju, M., & Andayani, E. S. (2022, December). Peningkatan Motivasi Siswa Akuntansi SMKN 1 Malang dalam Pembelajaran Tatap Muka Usai Pembelajaran Daring. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*.
- Wahyuningsih, T., Parijo, P. & Rosyid, R. Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Diklat Siklus Akuntansi Kelas XI di SMK. Univeritas Tanjungpura.