

## **Penerapan Gamifikasi Sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Materi Pengenalan Akuntansi dalam Implementasi Program MBKM: Asistensi Mengajar di SMA Budi Mulia Bogor**

**Meta Lestari<sup>1</sup>, Amin Wijoyo<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Tarumanagara, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis** : Meta Lestari

**E-mail**: [meta.125230021@stu.untar.ac.id](mailto:meta.125230021@stu.untar.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital membuka peluang penerapan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berpusat pada peserta didik, salah satunya melalui gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses belajar. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) ini bertujuan meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa pada materi pengenalan akuntansi melalui penggunaan platform Quizizz di SMA Budi Mulia dengan melibatkan tiga kelas XII. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dengan kehadiran mencapai 100% dan tingkat penyelesaian kuis rata-rata di atas 99%. Dari segi hasil belajar, kelas XII-6 berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan capaian 85%, sedangkan kelas XII-4 dan XII-5 memperoleh nilai rata-rata 74% dan 69%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, meskipun efektivitasnya terhadap peningkatan pemahaman materi bervariasi antar kelas. Pemberian apresiasi dan diskusi reflektif pasca kuis turut memperkuat minat serta pemahaman siswa terhadap konsep akuntansi.

**Kata kunci** - gamifikasi, MBKM asistensi mengajar, pembelajaran akuntansi, motivasi, partisipasi siswa

### **Abstract**

The development of digital technology opens up opportunities for implementing more engaging and student-centered learning methods, one of which is gamification, the application of game elements in the learning process. The Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) program aims to increase student participation and motivation in accounting introduction subjects through the use of the Quizizz platform at SMA Budi Mulia, involving three Grade XII classes. The results indicate a high level of participation, with 100% attendance and an average quiz completion rate of over 99%. In terms of learning outcomes, class XII-6 successfully exceeded the Minimum Mastery Criteria (KKM) with an achievement rate of 85%, while classes XII-4 and XII-5 obtained average scores of 74% and 69%, respectively. These findings demonstrate that the gamification method is effective in improving student engagement and learning motivation, although its effectiveness in enhancing conceptual understanding varies across classes. The implementation of reward-giving and post-quiz reflective discussions further strengthened students' interest and comprehension of accounting concepts.

**Keywords** - gamification, MBKM teaching assistance program, accounting learning, student motivation, participation

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha strategis untuk membentuk dan membangun generasi cerdas dan berkualitas yang mampu menghadapi tantangan. Pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pola pikir yang kritis serta kreatif. Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan menjadi pilar utama yang mendorong kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya, serta menjadi kunci bagi negara untuk mencapai stabilitas dan kesejahteraan jangka panjang. Maka dari itu, perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan agar tujuan nasional dapat tercapai.

Salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam dunia ekonomi dan pendidikan adalah Akuntansi. Menurut *American Institute Of Certified Public Accountants* (AICPA) dalam Surnayo, dkk (2021), Akuntansi adalah seni mencatat, mengklasifikasikan, dan meringkas transaksi dan peristiwa keuangan secara efektif dan dalam bentuk unit moneter, serta interpretasi dan hasil dari proses ini. Dalam akuntansi dibutuhkan kemampuan kognitif tinggi karena menuntut kemampuan logika, pemahaman kontekstual, serta ketelitian dalam mengelola angka dan data (Sura, 2025). Maka dari itu, akuntansi menjadi materi yang penting, terutama dalam mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia kerja yang membutuhkan keahlian-keahlian tersebut. Seringkali siswa kesulitan dalam memahami materi akuntansi karena rumit dan membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi sehingga siswa membutuhkan metode pembelajaran yang tepat.

Keputusan memilih metode pembelajaran yang baik menjadi hal yang penting dalam peningkatan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Di tingkat sekolah menengah, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi yang diajarkan, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi. Permasalahan yang sekarang dihadapi oleh pelaku pendidik adalah metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional atau tradisional. Hal ini disebabkan karena belum adanya kreativitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas.

Dengan adanya kunjungan SMA Budi Mulia Bogor, tim Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) menemukan bahwa salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran adalah kurangnya variasi metode yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan monoton menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga mereka tidak sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih sederhana.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Inovasi teknologi memberikan peluang bagi terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional, tetapi dapat dilakukan secara fleksibel dan lebih menarik melalui berbagai platform daring maupun aplikasi edukasi. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya memperkaya pendekatan pedagogis, tetapi juga menyediakan berbagai instrumen yang mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Heriyanto dkk., 2024). Dengan demikian, teknologi menjadi jembatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran (Sri Legowo, 2022). Gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong terciptanya kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Penerapan metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain

secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Elemen permainan yang dihadirkan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan dengan cepat dan tepat. Proses tersebut berdampak positif terhadap peningkatan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena suasana yang diciptakan menjadi lebih menyenangkan sekaligus kompetitif. Dengan demikian, penerapan gamifikasi tidak hanya memperkuat keterkaitan antara konsep yang diajarkan dengan pengalaman belajar, tetapi juga menunjukkan peran teknologi sebagai sarana strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi peserta didik secara berkelanjutan.

Pengabdian yang dilakukan oleh Gusti, dkk (2023) dengan judul “Pelatihan Bahasa Inggris Dengan Metode Gamifikasi di SD Sathya Sai Denpasar” dengan tujuan untuk meningkatkan kepercayaan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Pengabdian ini berhasil menerapkan metode pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam percakapan bahasa Inggris. Selain itu, gamifikasi meningkatkan antusiasme, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan jurnal yang disusun oleh Dewi dkk (2024) dengan judul “Gamifikasi dalam Pendampingan Belajar Mata Pelajaran Matematika”, ditunjukkan bahwa gamifikasi terdapat peningkatan keaktifan siswa dan antusiasme siswa dalam belajar. Keaktifan dan antusiasme tersebut terlihat melalui siswa semakin aktif dalam bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain serta mereka tertantang untuk mengerjakan soal yang memiliki level yang lebih tinggi. Dengan adanya gamifikasi, siswa mampu untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari pertemuan sebelumnya secara efektif.

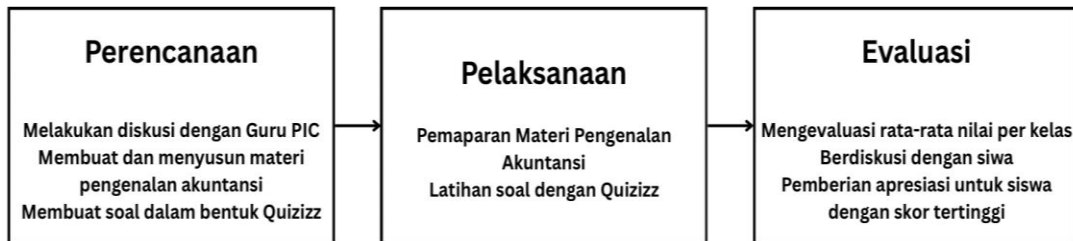
Pengabdian yang dilakukan oleh Bahar, dkk (2024) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMKN 1 Kendari Berbasis Website” bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan fasilitas media pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan pengabdian adalah perancangan sistem media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dinyatakan sangat baik yang artinya dapat digunakan dan layak untuk diterapkan. Penulis menyarankan adanya upaya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan metode gamifikasi berbasis web.

Maka dari itu, Kegiatan MBKM dalam bentuk asistensi mengajar ini dilaksanakan di SMA Budi Mulia, Bogor, dengan fokus pada siswa kelas XII yang sedang mempelajari materi pengenalan akuntansi dengan metode gamifikasi. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep dasar akuntansi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus mendukung guru dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menunjukkan penerapan model pembelajaran gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi akuntansi dengan lebih baik, tetapi juga lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran akuntansi yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi pelajar saat ini yang akrab dengan teknologi digital.

## **METODE**

Kegiatan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berupa Asistensi Mengajar dilaksanakan di SMA Budi Mulia, Bogor, selama periode September hingga November 2025. Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap hari Rabu, Kamis, dan Jumat, dengan jadwal mengajar sebanyak 3 sesi dengan durasi masing-masing 50 menit setiap harinya. Program ini dirancang dengan tujuan utama untuk membantu 102 siswa kelas XII dalam memahami konsep dasar pengenalan akuntansi

secara lebih menarik dan interaktif melalui penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Metode pelaksanaan yang diterapkan adalah sebagai berikut.



**Gambar 1.**  
Alur Pelaksanaan Gamifikasi SMA BUDI MULIA BOGOR

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) ini berhasil dilaksanakan sesuai rencana dengan melibatkan 102 siswa kelas XII yang terdiri dari 34 siswa dari kelas XII-4, 32 siswa dari kelas XII-5, 33 siswa dari kelas XII-6. Berikut rincian dari uraian pelaksanaan gamifikasi.

### 1. Perencanaan

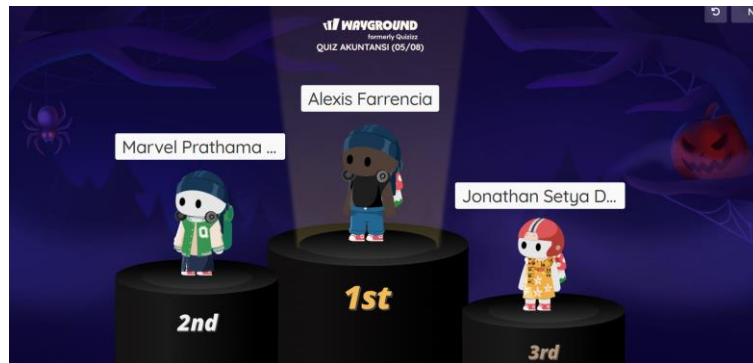
Tahap perencanaan dilakukan dengan berdiskusi bersama guru pembimbing mengenai rencana pembelajaran sekolah untuk materi akuntansi. Kemudian, dilanjutkan dengan menyusun dan membuat pemaparan materi Pengenalan Akuntansi yang terdiri dari pengertian, manfaat, proses akuntansi secara umum, standar akuntansi yang berlaku, dan prinsip akuntansi dengan menggunakan media *powerpoint*. Dari materi yang sudah dibuat, kami membuat 10 soal dan memasukkan soal tersebut ke web Quizizz dengan mode guru. Soal-soal tersebut akan disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan diberi 2 menit per soal.

### 2. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan diawali dengan penyampaian pengenalan akuntansi dengan media *powerpoint*. Materi yang disampaikan terdiri dari pengertian, manfaat, proses akuntansi secara umum, standar akuntansi yang berlaku, dan prinsip akuntansi. Pada tahap ini, pembelajaran masih bersifat satu arah yaitu dari tim pengajar ke siswa. Ketika kami memberikan pertanyaan mengenai materi yang sampaikan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, hanya beberapa siswa yang menjawab dan sisanya pasif.



**Gambar 2.**  
Pelaksanaan Gamifikasi

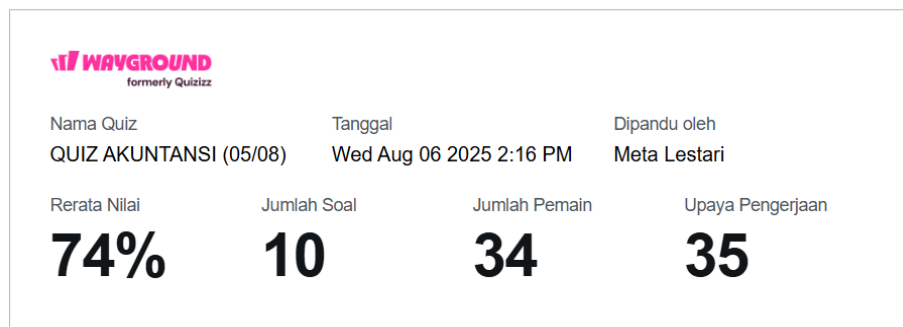


Gambar 3.

Dashboard Realtime untuk Pemilik Poin Tertinggi

Pada gambar 2. merupakan penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah pemaparan materi pengenalan akuntansi, Para siswa diminta memindai kode QR atau memasukkan kode permainan yang telah disediakan pada laman Quizizz dengan handphone masing-masing. Kemudahan akses melalui platform ini mempermudah penerapan metode gamifikasi bagi guru maupun siswa. Proses persiapan hanya memerlukan waktu sekitar 10 menit untuk memastikan seluruh peserta didik telah bergabung dan siap mengikuti permainan. Selanjutnya, para siswa mengerjakan 10 soal selama 30 menit. Kami menampilkan dashboard yang menampilkan siswa yang dengan poin tertinggi secara real-time seperti pada gambar 3.

### 3. Evaluasi



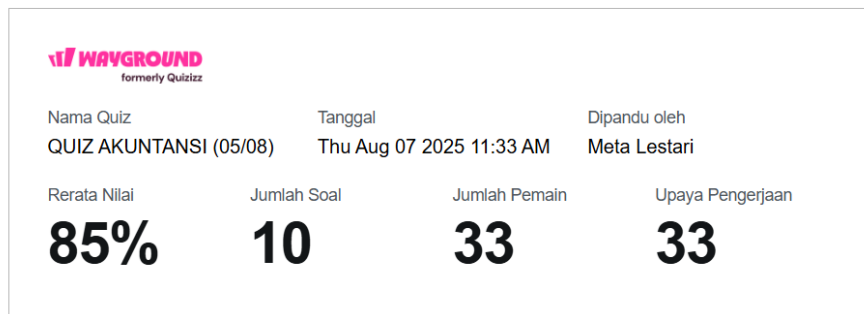
Gambar 4.

Hasil Pelaksanaan Quizizz XII-4



Gambar 5.

Hasil Pelaksanaan Quizizz XII-5



**Gambar 6.**  
Hasil Pelaksanaan Quizizz XII-6

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi melalui platform Quizizz, tingkat partisipasi dan capaian hasil belajar siswa menunjukkan kinerja yang cukup baik. Tingkat kehadiran siswa tercatat tinggi, yaitu 34 siswa di kelas XII-4, 32 siswa di kelas XII-5, 33 siswa di kelas XII-6. Seluruh siswa yang hadir secara keseluruhan menyelesaikan soal kuis yang diberikan, dengan tingkat penyelesaian kuis mencapai 99% di kelas XII-4, 100% di kelas XII-5, 100% di kelas XII-6. Satu dari tiga kelas tidak mencapai tingkat penyelesaian yang sempurna dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan kendala jaringan yang menyebabkan siswa tidak dapat menyelesaikan seluruh soal. Meskipun demikian, dengan melihat kehadiran dan tingkat partisipasi pemain, metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari segi capaian hasil belajar, rata-rata nilai yang diperoleh siswa menunjukkan keberhasilan yang cukup. Dengan mempertimbangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80, diperoleh hasil bahwa kelas XII-6 berhasil melampaui target ketuntasan dengan tingkat pencapaian 85%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik melalui pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan metode interaktif seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta daya serap siswa terhadap konsep akuntansi yang diajarkan. Sementara itu, kelas XII-4 dan kelas XII-5 memperoleh rata-rata nilai 74% dan 69%, yang artinya tidak memenuhi KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa kedua kelas tersebut, tetapi belum efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Faktor-faktor tersebut dipengaruhi oleh tingkat kesiapan belajar siswa, perbedaan gaya belajar, dan kecepatan dalam memahami materi akuntansi yang bersifat konseptual dan numerik. Maka dari itu, perlu adanya metode pembelajaran yang lebih adaptif bagi kedua kelas tersebut.

Sebagai bentuk penghargaan terhadap partisipasi dan pencapaian siswa, tim pengabdian memberikan apresiasi kepada tiga siswa yang meraih skor tertinggi pada papan skor Quizizz, masing-masing satu orang dari setiap kelas. Pemberian apresiasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat diantara siswa. Setelah sesi permainan selesai, dilakukan diskusi bersama untuk membahas soal-soal yang mendapat jawaban salah paling banyak dari siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan penjelasan atas kesalahpahaman konsep dan menguatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi yang telah diajarkan. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang kolaboratif dan reflektif.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan pendekatan gamifikasi melalui platform Quizizz

terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh tingkat kehadiran yang tinggi dan penyelesaian soal yang hampir sempurna di seluruh kelas. satu dari tiga kelas berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara dua kelas mendekati target yang ditetapkan. Pemberian apresiasi bagi peraih skor tertinggi dan diskusi pasca permainan berperan dalam memperkuat pemahaman siswa serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat. Hasil ini menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi di tingkat sekolah menengah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara (FEB UNTAR) atas kesempatan untuk melaksanakan program MBKM dan dukungan dengan menyediakan dosen pembimbing, serta kepada pihak SMA Budi Mulia, khususnya Dra. Julita Winaryanti dan peserta didik kelas XII, yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Kami berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran akuntansi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, H., Anggriawan, R., Saputra, A., Sholeh Qadri, M., Juryan Ladianto, A., Ati, A., Sabir, F. M., & Majid, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Smkn 1 Kendari Berbasis Website (Vol. 1, Issue 2). <https://vinicho.id/index.php/vidheas>
- Dewi, R. M., Dewi Kurnianingtyas, C., & Putri, I. S. (2024). Gamifikasi Dalam Pendampingan Belajar Mata Pelajaran Matematika (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.24002/senapas.v2i1.9285>
- Gusti Ayu Mahatma Agung, I., & Luh Putu Laras Jayanti, N. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Dengan Metode Gamifikasi Di Sd Sathya Sai Denpasar. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i12.4536-4542>
- Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Sebatik*, Vol 28. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Satriawan, R., & Abdullah. (2025). Efektivitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Mahasiswa Di Universitas Hamzanwadi. *Journal Scientific Of Mandalika*, 6, 387–394. <https://doi.org/10.36312/10.36312/Vol6iss2pp387-394>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1, No 1, 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Sunaryo, D., Dadang, & Erdawati, L. (2021). Pengaruh Persepsi Pelaku Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Tentang Akuntansi, Pengetahuan Akuntansi, Dan Skala Usaha Terhadap Penggunaan Informasi Akuntansi. *Competitive Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 5 (No.1), 47–56.
- Sura Klaudia. (2025). Peran Gamifikasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Inovasi Edukasi Atau Sekadar Hiburan. *Penelitian Manajemen Terapan*, 10(Vol. 10 No. 1 (2025)), 134–142.
- Wd Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, Vol 7. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>