

Pendekatan Baru dalam Pembelajaran Akuntansi : Implementasi CoA Quartet di SMAN 6 Cimahi

Riani Tanjung¹, Mohamad Nurkamal Fauzan²

¹D3 Akuntansi, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Bandung 40154

²D4 Teknik Informatika, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Bandung 40154

¹Email: rianitanjung@ulbi.ac.id

²Email: m.nurkamal.f@ulbi.ac.id

Abstract— Accounting learning in high schools is often perceived as boring and difficult by many students. At SMAN 6 Cimahi, the learning model employed involves teacher lectures, instructions to complete student worksheets (LKS), and individual interactive computer games. While this method has its advantages, there is a need for a more innovative and collaborative approach. This PKM examines the implementation of the CoA Quartet method, a game-based learning approach that promotes teamwork and healthy competition, in an effort to enhance student engagement, understanding, and social skills. The CoA Quartet consists of various activities that encourage student collaboration to solve accounting tasks in an interactive and enjoyable way. An evaluation was conducted through questionnaires filled out by 180 students after the CoA Quartet was implemented. Data analysis using the Chi-square test showed that this method had a significant impact on student engagement, increasing their interest and understanding in accounting learning. The results of this study support the application of CoA Quartet as an effective method in high school accounting education. The PKM also provides recommendations for implementing similar methods in other schools to improve the quality of accounting education.

Keywords : accounting learning; innovative methods; CoA Quartet; Chi-square test.

Abstrak— Pembelajaran akuntansi di sekolah menengah atas sering kali dianggap membosankan dan sulit oleh banyak siswa. Di SMAN 6 Cimahi, model pembelajaran yang digunakan melibatkan ceramah oleh guru, pemberian instruksi untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), dan permainan komputer interaktif secara perorangan. Meskipun metode ini memiliki manfaat, ada kebutuhan untuk pendekatan yang lebih inovatif dan kolaboratif. PKM ini mengkaji implementasi metode CoA Quartet, sebuah metode pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan kerja sama tim dan kompetisi sehat, dalam upaya meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa. CoA Quartet terdiri dari berbagai aktivitas yang mendorong kolaborasi antar siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akuntansi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Evaluasi dilakukan melalui kuisioner yang diisi oleh 180 siswa setelah pelaksanaan CoA Quartet. Analisis data menggunakan uji Chi-square menunjukkan bahwa metode ini berdampak signifikan terhadap keterlibatan siswa, meningkatkan minat dan pemahaman mereka dalam pembelajaran akuntansi. Hasil PKM ini mendukung penerapan CoA Quartet sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran akuntansi di sekolah menengah atas. PKM ini juga memberikan rekomendasi untuk implementasi metode serupa di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi.

Kata kunci : pembelajaran akuntansi; metode inovatif; CoA Quartet; uji Chi-square.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi di sekolah menengah atas (SMA) sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit oleh banyak siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung konvensional dan kurang menarik. Di SMAN 6 Cimahi, model pembelajaran akuntansi yang saat ini digunakan melibatkan ceramah oleh guru, pemberian instruksi untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), dan permainan komputer interaktif yang dilakukan secara perorangan oleh siswa. Meskipun metode ini memiliki beberapa manfaat, seperti penyampaian informasi yang sistematis dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pendekatan ini sering kali kurang berhasil dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi akuntansi.

Ceramah oleh guru biasanya bersifat satu arah, di mana siswa hanya menerima informasi tanpa adanya interaksi yang signifikan (Fauzan dkk, 2021). Pemberian instruksi untuk mengerjakan LKS dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan teknis mereka (Ma'ruf, 2022), namun cenderung membosankan dan tidak menantang kreativitas mereka. Sementara itu, permainan komputer interaktif yang dilakukan secara perorangan dapat memberikan variasi dalam pembelajaran, tetapi tidak cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.

Permainan komputer interaktif sering kali hanya berfokus pada penyelesaian tugas individu dan kurang memperhatikan aspek kerja sama tim dan komunikasi antar siswa (Siddik & Kholisho, 2019). Padahal, keterampilan sosial dan kolaboratif sangat penting dalam dunia kerja saat ini, terutama dalam bidang akuntansi yang sering memerlukan kerja sama dalam tim.

Kondisi ini menimbulkan kebutuhan untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan kolaboratif dalam pembelajaran akuntansi, yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah CoA Quartet (Fauzan, Tanjung dan Casmadi, 2021), sebuah metode pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan kerja sama tim dan kompetisi sehat diantara siswa. CoA Quartet dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Game-based learning (GBL) (Jääskä dkk., 2022; Liu dkk., 2020) memanfaatkan elemen permainan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, GBL bukan hanya sekadar bermain game, tetapi juga melibatkan elemen pembelajaran yang terintegrasi dengan tujuan pendidikan tertentu. Dengan menggunakan mekanisme permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, GBL dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa elemen kolaboratif dan kompetitif dalam GBL dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa. Kolaborasi dalam game mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau mengatasi tantangan, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja tim mereka. Kompetisi yang sehat juga dapat memacu siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik dan mengembangkan semangat juang mereka. Dalam lingkungan yang mendukung, kompetisi dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Teori konstruktivis yang mendasari GBL menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif. Teori ini menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan sesama siswa. Pengalaman belajar yang aktif memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari dalam situasi nyata atau simulasi, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Partisipasi aktif juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan memecahkan masalah secara mandiri atau dalam kelompok, yang merupakan keterampilan penting untuk keberhasilan akademis dan profesional mereka di masa depan.

CoA Quartet adalah salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan prinsip-prinsip GBL dengan fokus khusus pada pembelajaran akuntansi. Metode ini melibatkan kerja sama tim dan kompetisi sehat di antara siswa, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. CoA Quartet terdiri dari beberapa aktivitas yang memerlukan kolaborasi antara anggota tim untuk menyelesaikan tugas-tugas akuntansi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Fauzan, Tanjung, Casmadi, dkk., 2021).

Dalam CoA Quartet, siswa dibagi menjadi beberapa tim kecil yang masing-masing memiliki tugas tertentu yang harus diselesaikan bersama-sama. Tugas-tugas ini dirancang untuk menguji dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akuntansi melalui kegiatan yang mirip dengan permainan. Misalnya, siswa mungkin diminta untuk membuat laporan keuangan berdasarkan skenario tertentu, atau menyelesaikan teka-teki yang melibatkan perhitungan akuntansi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar konsep-konsep akuntansi, tetapi juga mengembangkan keterampilan analitis dan problem-solving mereka.

Selain itu, CoA Quartet juga menekankan pentingnya komunikasi dan kerja sama dalam tim. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang spesifik, sehingga mereka harus bekerja sama secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Ini membantu siswa untuk belajar bagaimana berkomunikasi secara jelas dan efektif, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja menuju penyelesaian masalah secara kolaboratif. Keterampilan ini sangat penting dalam dunia kerja, di mana kemampuan untuk bekerja dalam tim dan berkomunikasi dengan baik seringkali menjadi kunci keberhasilan.

Komponen kompetitif dalam CoA Quartet juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Kompetisi yang sehat antara tim dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan mencapai hasil yang lebih baik. Namun, kompetisi ini dirancang sedemikian rupa sehingga tetap mendukung kolaborasi dan saling menghormati antara siswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif, dimana setiap siswa merasa didukung dan dihargai.

Secara keseluruhan, CoA Quartet menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran akuntansi. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan, kerja sama tim, dan kompetisi, metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep akuntansi, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Implementasi CoA Quartet di SMAN 6 Cimahi diharapkan dapat memberikan hasil yang positif dan menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

PKM ini bertujuan untuk :

1. Mengevaluasi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran akuntansi setelah implementasi metode CoA Quartet.
2. Menilai efektivitas metode CoA Quartet dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akuntansi.
3. Mengukur dampak metode CoA Quartet terhadap keterampilan sosial siswa, khususnya dalam kerja sama tim dan komunikasi.
4. Dengan mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor ini, hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai penerapan metode CoA Quartet dalam pembelajaran akuntansi dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan metode pembelajaran di masa depan.

II. METODE PELAKSANAAN

Populasi responden adalah 180 siswa kelas XI di SMAN 6 Cimahi. Instrumen pengukuran berupa kuisioner yang terdiri dari 10 pertanyaan menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa setelah mengikuti CoA Quartet. PKM ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji Chi-square untuk mengetahui apakah distribusi jawaban siswa berbeda secara signifikan dari distribusi yang diharapkan (Alotiby & Khalid, 2022; Mutaqorribain dkk., 2022). Implementasi CoA Quartet di SMAN 6 Cimahi melibatkan beberapa tahapan :

1. Sosialisasi : Guru memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat CoA Quartet kepada siswa.
2. Pelatihan Guru : Guru dilatih untuk mengimplementasikan metode ini secara efektif.
3. Pembentukan Tim : Siswa dibagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari 4-5 orang.
4. Pelaksanaan Kegiatan : Tim-tim tersebut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan akuntansi yang dirancang sebagai permainan interaktif.
5. Evaluasi : Setelah kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas pendekatan ini.

Untuk mengevaluasi apakah pendekatan CoA Quartet dapat diterima dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap akuntansi, diperlukan metode evaluasi yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah kuisioner. Kuisioner diberikan kepada 180 siswa setelah pengenalan dan pelaksanaan CoA Quartet. Kuisioner ini akan mencakup pertanyaan yang dirancang untuk mengukur :

1. Keterlibatan Siswa : Sejauh mana siswa merasa terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran.
2. Pemahaman Konsep : Apakah siswa merasa pemahaman mereka terhadap konsep akuntansi meningkat.
3. Keterampilan Sosial : Sejauh mana siswa merasa kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sebaya meningkat.

Untuk menganalisis data dari kuisioner, metode statistik yang dapat digunakan adalah uji Chi-square. Uji ini cocok untuk menganalisis frekuensi jawaban siswa dan menguji apakah distribusi jawaban berbeda secara signifikan dari distribusi yang diharapkan.

Kuisioner dengan pertanyaan berikut :

1. "Saya merasa lebih terlibat dalam pembelajaran akuntansi setelah mengikuti CoA Quartet."
2. "Pemahaman saya tentang konsep akuntansi meningkat setelah mengikuti CoA Quartet."
3. "Kemampuan saya dalam bekerja sama dengan teman sekelas meningkat setelah mengikuti CoA Quartet."

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) sedang berlangsung di SMAN 6 Cimahi dengan penuh semangat. Siswa-siswa terlihat antusias mengikuti berbagai aktivitas yang telah disiapkan oleh panitia. Salah satu kegiatan yang menjadi sorotan adalah permainan CoA Quartet, yang dirancang untuk mengajarkan konsep akuntansi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Narasumber juga hadir untuk memberikan penjelasan mendalam tentang CoA Quartet dan Chart of Account, membuat sesi ini semakin informatif dan bermanfaat. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memahami materi akuntansi dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan sosial serta kerja sama tim. Kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan akademis siswa, tetapi juga membangun semangat kebersamaan dan kolaborasi di antara mereka.



Gambar 1. Pemaparan dari Narasumber

Narasumber, Kaprodi D3 Akuntansi, Riani Tanjung S.E.,M.Si.,Ak.,CA sedang menjelaskan konsep CoA Quartet dan Chart of Account kepada siswa. Narasumber menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan untuk membuat materi akuntansi lebih menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik (Gambar 1).



Gambar 2. Pembagian kartu CoA Quartet

Pembagian kartu CoA Quartet kepada siswa (Gambar 2). Setiap kartu berisi informasi penting terkait Chart of Account yang digunakan dalam permainan interaktif ini. Kartu-kartu ini membantu siswa memahami konsep akuntansi secara menyenangkan dan kolaboratif, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka melalui aktivitas berbasis tim.



Gambar 3. Kelompok Siswa sedang bermain CoA Quartet

Gambar 3 menampilkan kelompok siswa yang sedang bermain CoA Quartet dengan suasana yang menyenangkan dan penuh antusiasme. Siswa-siswa tampak bersemangat, berkolaborasi, dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas-tugas akuntansi dalam permainan. Interaksi antar siswa yang aktif, menunjukkan betapa efektifnya metode ini dalam membuat pembelajaran akuntansi menjadi menarik dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya memahami konsep akuntansi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim.

Data Hasil Kuisioner, kuisioner telah disebarkan kepada 180 siswa, dikumpulkan, dan siap diolah. Kuisioner ini dirancang untuk mengevaluasi dampak metode CoA Quartet terhadap keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran akuntansi di SMAN 6 Cimahi, berikut hasilnya (Tabel 1).

Tabel 1. hasil Kuisioner

Kategori	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Keterlibatan	50	70	30	20	10
Pemahaman	45	75	30	20	10
Keterampilan Sosial	55	65	30	20	10

Selanjutnya pengujian apakah distribusi jawaban untuk pertanyaan tentang keterlibatan siswa berbeda dari distribusi yang diharapkan.

1. Frekuensi Observasi :
 - a. Sangat Setuju: 50
 - b. Setuju: 70
 - c. Netral: 30
 - d. Tidak Setuju: 20
 - e. Sangat Tidak Setuju: 10
2. Frekuensi yang diharapkan dengan distribusi seragam :
 - a. Sangat Setuju: $180/5 = 36$
 - b. Setuju: $180/5 = 36$
 - c. Netral: $180/5 = 36$
 - d. Tidak Setuju: $180/5 = 36$
 - e. Sangat Tidak Setuju: $180/5 = 36$

Rumus Uji Chi-square :

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

di mana O_i adalah frekuensi observasi dan E_i adalah frekuensi yang diharapkan

Perhitungan:

$$\chi^2 = \frac{(50 - 36)^2}{36} + \frac{(70 - 36)^2}{36} + \frac{(30 - 36)^2}{36} + \frac{(20 - 36)^2}{36} + \frac{(10 - 36)^2}{36}$$

$$\chi^2 = \frac{196}{36} + \frac{1156}{36} + \frac{36}{36} + \frac{256}{36} + \frac{676}{36}$$

$$\chi^2 = 5.44 + 32.11 + 1 + 7.11 + 18.78 = 64.44$$

Menentukan Nilai Kritikal:

Derajat kebebasan (df) = jumlah kategori - 1 = 5 - 1 = 4

Nilai kritikal untuk df = 4 dan tingkat signifikansi 0.05 (menggunakan tabel Chi-square) adalah sekitar 9.49.

Karena nilai χ^2 yang dihitung (64.44) jauh lebih besar daripada nilai kritikal (9.49), kita dapat menyimpulkan bahwa distribusi jawaban berbeda secara signifikan dari distribusi yang diharapkan, menunjukkan bahwa metode CoA Quartet berdampak signifikan pada keterlibatan siswa.

IV. KESIMPULAN

Implementasi CoA Quartet di SMAN 6 Cimahi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran akuntansi. Metode pembelajaran berbasis permainan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang berdampak positif pada motivasi dan kinerja siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotiby, A. A., & Khalid, B. (2022). The Correlation between Stress Levels among Undergraduate Medical Students and Their Motivation for Studying Medicine. *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/1605435>
- Fauzan, M. N., Tanjung, R., & Andarsyah, R. (2021). Pelatihan Google Form dan Pengenalan Konsep Akuntansi Dasar Bagi Karang Taruna RW 16 Moch Yamin Cimahi Tengah. *Merpati: Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.36618/merpati.v2i2.1076>
- Fauzan, M. N., Tanjung, R., Casmadi, Y., & Ramadhan Noor, S. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Easy COA Berbasis Aplikasi Android untuk Memudahkan Siswa/i jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMKN 11 Bandung dalam Mempelajari Chart Of Account (COA). *Merpati: Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.36618/merpati.v3i1.1519>
- Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100055>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Ma'ruf, R. (2022). Bahan Ajar Berupa LKS Berbasis Metakognisi dengan Materi Kimia: Perspektif Guru Kimia di Provinsi Jambi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1382>
- Mutaqorribain, S., Asrori, A., & Rusman, R. (2022). The Effect of Teacher's Motivation on Student Learning Activities in Islamic Education Lessons. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3). <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i3.2101>
- Siddik, B., & Kholisho, Y. N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1). <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1389>