

Sosialisasi *CoA Kuartet* dan *Easy CoA* bagi Siswa SMK Bhakti Nusantara 666 Cileunyi

Riani Tanjung¹, Mohamad Nurkamal Fauzan²

¹Jurusan D 3 Akuntansi, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Bandung 40154

²Jurusan D 4 Teknik Informatika, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Bandung 40154

¹ Email: rianitanjung@ulbi.ac.id

² Email: m.nurkamal.f@ulbi.ac.id

Abstract— *This community service program aims to enhance students' understanding of the Chart of Accounts (CoA) through educational innovation using CoA Quartet learning media and Easy CoA. SMK Bhakti Nusantara Cileunyi, located in Bandung Regency, West Java, is an educational institution offering an Accounting and Financial Institution program. Despite being equipped with various facilities and professional educators, students still face challenges in grasping basic accounting concepts, particularly the CoA. This is attributed to conventional teaching methods that are less interactive and fail to create engaging and inspiring learning experiences. To address these issues, we propose the use of CoA Quartet, an enjoyable educational card game, and Easy CoA, a technology-based application that helps students understand CoA more practically and comprehensively. The conclusion from the use of COA Quartet and Easy COA as learning media has proven effective in enhancing the understanding of SMK Bhakti Nusantara 666 Cileunyi students regarding the Chart of Accounts (CoA) material. This is evidenced by a significant increase in average scores and a significant decrease in score variation among students. This learning media is very good to be included in regular learning.*

Keywords : *Accounting; Learning Media; CoA Quartet, Easy CoA; Vocational School*

Abstrak— Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Chart of Accounts (CoA) melalui inovasi edukasi menggunakan media pembelajaran COA Kuartet dan Easy COA. SMK Bhakti Nusantara Cileunyi, yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat, adalah institusi pendidikan yang memiliki program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. Meskipun telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan tenaga pengajar profesional, siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep dasar akuntansi, terutama CoA. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif dan tidak menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan inspiratif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kami mengusulkan penggunaan CoA Kuartet, permainan kartu edukatif yang menyenangkan, serta Easy CoA, aplikasi berbasis teknologi yang membantu siswa memahami CoA dengan lebih praktis dan mendalam. Kesimpulan dari penggunaan *CoA Kuartet* dan *Easy CoA* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SMK Bhakti Nusantara 666 Cileunyi terhadap materi *Chart of Accounts (CoA)*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata dan penurunan yang signifikan dalam variasi skor siswa. Media pembelajaran ini sangat baik untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran rutin.

Kata Kunci : Akuntansi; Media Pembelajaran; COA Kuartet; Easy COA; SMK

I. PENDAHULUAN

Pendidikan akuntansi di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) memegang peranan penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja maupun pendidikan tinggi (Audrey dkk., 2023). Lulusan akuntansi dari SMK memiliki peluang kerja yang cukup luas,

termasuk posisi sebagai staf akuntansi, asisten auditor, atau bahkan pelaku usaha di bidang jasa keuangan. Keterampilan akuntansi yang solid menjadi bekal utama bagi lulusan untuk dapat bersaing di dunia kerja.

SMK memiliki peran strategis dalam memberikan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan industri. Dengan adanya program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga, siswa dilatih agar siap langsung bekerja setelah lulus. Namun, metode pembelajaran yang monoton seringkali menjadi kendala dalam menciptakan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akuntansi yang rumit. Untuk mengatasi tantangan ini, media pembelajaran inovatif berbasis permainan dan aplikasi teknologi seperti CoA Kuartet (Tanjung, 2020) dan Easy CoA (Fauzan dkk., 2021) dapat menjadi solusi efektif.

CoA Kuartet adalah permainan kartu edukatif yang dirancang untuk membantu siswa menguasai akun-akun dasar akuntansi secara menyenangkan. Sementara itu, Easy CoA adalah aplikasi berbasis teknologi yang memudahkan siswa dalam memahami siklus akuntansi secara praktis dan interaktif. Program ini dimulai dengan sosialisasi dan pelatihan kepada siswa dan guru mengenai penggunaan kedua media ini. Setelah penyampaian materi, dilakukan pre-test dan post-test (Mulya dkk., 2023; Yusniawati dkk., 2023) untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari akuntansi terkait Chart of Accounts (CoA), sehingga meningkatkan kompetensi mereka di bidang ini.

II. METODE PENELITIAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang CoA melalui inovasi media pembelajaran *CoA Kuartet* dan *Easy CoA*. Tahapan kegiatan dalam program ini mencakup :

1. Tahap Persiapan

1. Menyusun materi pembelajaran serta mengembangkan media edukasi berupa *CoA Kuartet* dan aplikasi *Easy CoA*.
2. Melakukan koordinasi dengan SMK Bhakti Nusantara Cileunyi untuk menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan.

2. Sosialisasi dan Pelatihan

1. Memberikan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai manfaat serta tata cara penggunaan *CoA Kuartet* dan *Easy CoA*.
2. Mengadakan pelatihan untuk siswa tentang cara menggunakan aplikasi *Easy CoA* dan aturan bermain *CoA Kuartet*.

3. Pengukuran Pemahaman Awal (Pre-Test)

Melakukan *pre-test* melalui aplikasi *Easy CoA* untuk menilai tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi CoA sebelum diberikan intervensi.

4. Pelaksanaan Media Pembelajaran

1. Melibatkan siswa dalam kegiatan bermain *CoA Kuartet* secara berkelompok untuk mendalami konsep CoA secara interaktif dan menyenangkan.
2. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam mendukung penggunaan media pembelajaran selama kegiatan berlangsung.

5. **Pengukuran Pemahaman Akhir (Post-Test)**

Setelah pembelajaran selesai, siswa mengikuti *post-test* menggunakan aplikasi *Easy CoA* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka.

6. **Analisis dan Evaluasi**

1. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *CoA Kuartet* dan *Easy CoA*.
2. Hasil analisis digunakan sebagai dasar rekomendasi kepada pihak sekolah untuk mempertimbangkan integrasi media pembelajaran ini ke dalam proses belajar-mengajar.

Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep CoA secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam situasi praktis melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi (Gambar 2) dan demonstrasi yang dilakukan di SMK Bhakti Nusantara 666 Cileunyi mendapat respons positif dari para siswa. Mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi akuntansi setelah berinteraksi dengan CoA Kuartet dan Easy CoA. Permainan CoA Kuartet membuat proses belajar lebih menyenangkan dan kompetitif, sementara aplikasi Easy CoA membantu siswa dalam memahami istilah akuntansi dengan cara yang lebih santai dan mudah dipahami. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan CoA Kuartet dan Easy CoA, yang mengindikasikan efektivitas media pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil dari pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap 130 siswa, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Rata-Rata Skor :**

1. Pada pre-test, rata-rata skor siswa adalah 60.
2. Setelah menggunakan media pembelajaran *CoA Kuartet* (Gambar 1) dan *Easy CoA*, rata-rata skor siswa meningkat menjadi 85 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan.

2. **Standar Deviasi :**

1. Standar deviasi skor pada pre-test adalah 10, yang menunjukkan adanya variasi skor siswa sebelum intervensi.
2. Pada post-test, standar deviasi menurun menjadi 7, yang berarti hasil siswa lebih merata setelah pembelajaran menggunakan media inovatif ini.

3. **Jumlah Siswa:**

Total siswa yang mengikuti pre-test dan post-test tetap konsisten, yaitu sebanyak 130 siswa, sehingga data cukup representatif untuk dianalisis.

4. **Visualisasi :**

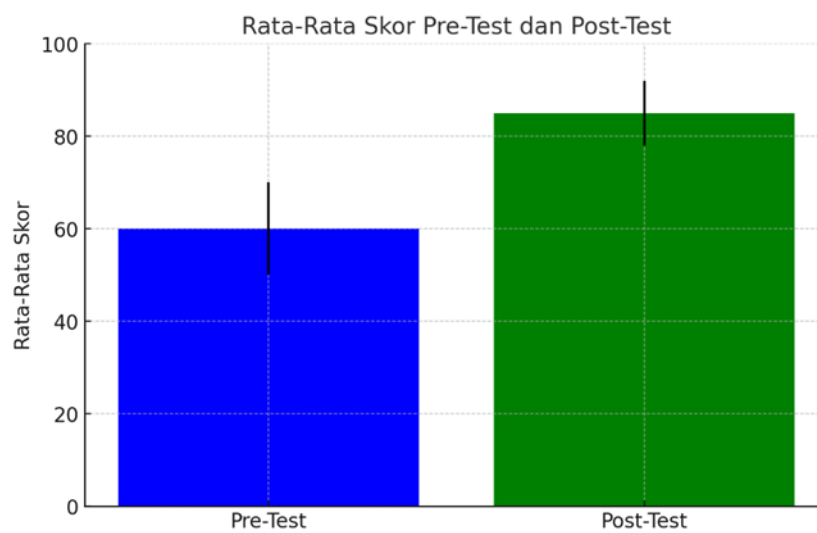
Gambar 3 yang ditampilkan menunjukkan perbandingan skor rata-rata pre-test dan post-test. Peningkatan skor yang signifikan terlihat jelas, dengan nilai post-test jauh lebih tinggi dibandingkan pre-test.



Gambar 1. Siswa Bermain CoA Kuartet



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PKM



Gambar 3. Rata-Rata Skor Pre-Test dan Post-Test

IV. KESIMPULAN

Penggunaan *CoA Kuartet* dan *Easy CoA* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SMK Bhakti Nusantara 666 Cileunyi terhadap materi *Chart of Accounts* (CoA). Hal ini diindikasikan oleh peningkatan rata-rata skor yang signifikan dan berkurangnya variasi skor siswa. Media pembelajaran ini layak untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran reguler.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMK Bhakti Nusantara 666 Cileunyi yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam melaksanakan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dir RPIKK ULBI yang telah memberikan pendanaan kegiatan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Audrey, A. W., Murfiyana, Y. A., Muzaki, A., & Anjarsari, R. (2023). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mendukung Karir Siswa Smk N 3 Metro Melalui Program Bmw. *Pandu : Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 1(4), 36-44. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i4.654>
- 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), 18-26. <https://doi.org/10.36618/merpati.v3i1.1519>
- Mulya, A. P., Sujatmiko, B., & Kosassy, S. M. (2023). Edukasi Pencegehan Bullying pada Anak Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(7), 2597-2605. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i7.9667>
- Tanjung, R. (2020). Analisis Penerapan Media Pembelajaran COA QUARTET untuk Memudahkan Mahasiswa Jurusan Akuntansi Dalam Mempelajari Chart Of Account. *Competitive*, 14(2), 96-103. <https://doi.org/10.36618/competitive.v14i2.623>
- Yusniawati, Y. N. P., Lewar, E. I., Putra, I. G. A. S., & Putra, K. A. N. (2023). Peningkatan Pengetahuan dalam Deteksi Dini Henti Jantung pada Orang Dewasa dan Pelatihan Resusitasi Jantung Paru (Aha 2020) pada Siswa Anggota Palang Merah Remaja (PMR) di SMK Kesehatan PGRI 1 Denpasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(3), 895-906. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i3.8502>