

# Implementasi Media Pembelajaran COA Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Akuntansi Siswa SMK PGRI 2 Cimahi

Riani Tanjung<sup>1</sup>, Mohamad Nurkamal Fauzan<sup>2</sup>, Surya Ramadhan Noor<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan D 3 Akuntansi, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Bandung 40154

<sup>2</sup>Jurusan D 4 Teknik Informatika, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Bandung 40154

<sup>1</sup>Email: rianitanjung@ulbi.ac.id

<sup>2</sup>Email: m.nurkamal.f@ulbi.ac.id

<sup>3</sup>Email: suryarn@ulbi.ac.id

---

*Abstract— This community service program aims to enhance students' accounting literacy through the implementation of interactive learning media combining game-based and digital applications, namely COA Quartet and Easy COA. The program was conducted at SMK PGRI 2 Cimahi involving 103 students from the Accounting and Financial Institution Department. The activity consisted of several stages: socialization, training, implementation of learning media, and evaluation through pre-test and post-test assessments. The results indicate a significant improvement in students' conceptual understanding and practical ability to identify and classify accounting accounts. The average score increased from 61 in the pre-test to 84 in the post-test, while the standard deviation decreased from 9 to 6, reflecting a more even distribution of student achievement. Beyond cognitive gains, the program fostered accounting literacy through collaborative, engaging, and interactive learning experiences. Therefore, COA Quartet and Easy COA are proven to be effective and suitable for integration into accounting instruction at the vocational school level.*

*Keywords : Chart of Accounts; COA Quartet, Easy COA; accounting literacy; interactive learning*

**Abstrak—** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi akuntansi siswa melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan dan aplikasi, yaitu COA Kuartet dan Easy COA. Program dilaksanakan di SMK PGRI 2 Cimahi dan diikuti oleh 103 siswa dari program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. Metode pelaksanaan mencakup tahap sosialisasi, pelatihan, penerapan media pembelajaran, serta pengukuran hasil belajar menggunakan pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman dan kemampuan aplikatif siswa dalam mengenali serta mengklasifikasikan akun-akun akuntansi. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61 pada pre-test menjadi 84 pada post-test, dengan penurunan standar deviasi dari 9 menjadi 6 yang menandakan pemerataan tingkat pemahaman antar siswa. Selain peningkatan hasil kognitif, kegiatan ini juga memperkuat literasi akuntansi melalui pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, media COA Kuartet dan Easy COA terbukti efektif dan layak diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran akuntansi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

**Kata Kunci :** *Chart of Accounts; COA Kuartet; Easy COA; literasi akuntansi; pembelajaran interaktif*

---

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan akuntansi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran yang sangat penting dalam menyiapkan peserta didik agar siap menghadapi dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan tinggi (Audrey dkk., 2023). Lulusan akuntansi dari SMK berpotensi menempati berbagai posisi, seperti staf akuntansi, asisten auditor, maupun pelaku usaha di bidang keuangan dan jasa. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan akuntansi yang baik menjadi bekal utama bagi lulusan agar mampu bersaing secara profesional.

Sebagai salah satu sekolah kejuruan yang berfokus pada bidang keuangan, SMK PGRI 2 Cimahi memiliki program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga yang dirancang untuk

membekali siswa dengan kemampuan praktis sesuai kebutuhan industri. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran akuntansi di sekolah ini masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis yang cenderung monoton (Nadolny dkk., 2020), sehingga motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akuntansi, khususnya mengenai *Chart of Accounts (CoA)* belum optimal.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan aplikatif (Alotaibi, 2024). Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif pada kegiatan pengabdian sebelumnya adalah penggunaan COA Kuartet dan Easy COA. COA Kuartet merupakan permainan kartu edukatif yang dirancang untuk membantu siswa mengenal dan memahami akun-akun dasar akuntansi secara menyenangkan (Tanjung, 2020; Tanjung & Fauzan, 2024, 2025). Sementara itu, Easy COA adalah aplikasi berbasis teknologi yang mempermudah siswa dalam memahami siklus akuntansi secara praktis dan interaktif (Fauzan dkk., 2021).

Program pengabdian di SMK PGRI 2 Cimahi ini berfokus pada implementasi dan evaluasi efektivitas kedua media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai *Chart of Accounts*. Kegiatan dilakukan melalui tahap sosialisasi dan pelatihan kepada guru serta siswa, diikuti dengan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* (Mulya dkk., 2023; Yusniawati dkk., 2023) untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan mudah memahami konsep dasar akuntansi (Apostolou dkk., 2023), sehingga kompetensi mereka dalam bidang akuntansi dapat meningkat secara signifikan.

## II. METODE PENELITIAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK PGRI 2 Cimahi terhadap materi *Chart of Accounts (CoA)* melalui penerapan media pembelajaran inovatif COA Kuartet dan Easy COA. Kegiatan ini merupakan implementasi lanjutan dari program serupa yang sebelumnya terbukti efektif di sekolah lain (Tanjung, 2020; Tanjung & Fauzan, 2024, 2025). Tahapan kegiatan dalam program ini meliputi :

1. Tahap Persiapan
  - a. Menyusun materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum akuntansi di SMK PGRI 2 Cimahi serta menyiapkan media edukatif berupa permainan COA Kuartet dan aplikasi Easy COA.
  - b. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, termasuk guru akuntansi dan kepala program keahlian, untuk menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan serta menyesuaikan kebutuhan teknis di lapangan.
2. Sosialisasi dan Pelatihan
  - a. Memberikan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai tujuan program, manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif, serta cara penerapan COA Kuartet dan Easy COA dalam kegiatan belajar.
  - b. Menyelenggarakan pelatihan langsung kepada siswa mengenai cara bermain COA Kuartet dan penggunaan aplikasi Easy COA secara mandiri.
3. Pengukuran Pemahaman Awal (Pre-Test)

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan pre-test menggunakan aplikasi Easy COA untuk menilai tingkat pemahaman awal siswa terhadap klasifikasi akun dan konsep dasar *CoA*.

4. Pelaksanaan Media Pembelajaran
  - a. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan COA Kuartet secara bergantian sehingga terjadi interaksi dan diskusi antaranggota kelompok.
  - b. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan, memastikan siswa memahami aturan permainan, serta membantu mengaitkan hasil permainan dengan konsep akuntansi yang sebenarnya.
5. Pengukuran Pemahaman Akhir (*Post-Test*)  
Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengikuti *post-test* menggunakan aplikasi Easy COA untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.
6. Analisis dan Evaluasi
  - a. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran COA Kuartet dan Easy COA mampu meningkatkan pemahaman siswa.
  - b. Selain itu dilakukan evaluasi kualitatif melalui observasi dan wawancara singkat dengan guru serta siswa guna menilai respon, minat, dan efektivitas kegiatan.

Melalui tahapan ini diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep *Chart of Accounts* secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks praktik akuntansi melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi (Gambar 1) dan demonstrasi (Gambar 2) yang dilaksanakan di SMK PGRI 2 Cimahi berlangsung dengan baik dan mendapat sambutan positif dari pihak sekolah. Para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti sesi pelatihan dan permainan. Mereka terlihat lebih tertarik mempelajari materi akuntansi setelah berinteraksi langsung dengan media pembelajaran COA Kuartet dan aplikasi Easy COA. Permainan COA Kuartet membantu siswa memahami klasifikasi akun secara menyenangkan dan kompetitif, sedangkan aplikasi Easy COA mempermudah siswa mengenali istilah dan siklus akuntansi dengan pendekatan visual yang interaktif.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi kepada guru dan siswa, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran. Setelah seluruh peserta memahami cara bermain dan menggunakan aplikasi, dilakukan pengukuran kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) untuk menilai efektivitas penerapan media tersebut terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terhadap 103 siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Rata-Rata Skor
  - a. Pada *pre-test*, rata-rata skor siswa adalah 61.
  - b. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media COA Kuartet dan Easy COA, rata-rata skor meningkat menjadi 84 pada *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan aplikatif siswa dalam mengenali, mengelompokkan, dan menggunakan akun-akun dasar akuntansi dalam konteks transaksi sederhana. Hal ini mencerminkan tumbuhnya literasi akuntansi siswa secara lebih menyeluruh.
2. Standar Deviasi
  - a. Standar deviasi skor pada *pre-test* sebesar 9, menandakan variasi kemampuan siswa sebelum kegiatan masih cukup tinggi.

- b. Setelah kegiatan, standar deviasi menurun menjadi 6, menunjukkan hasil yang lebih merata dan adanya pemerataan tingkat literasi akuntansi di antara siswa.
3. Jumlah Siswa  
Total peserta yang mengikuti *pre-test* dan *post-test* adalah 103 siswa dari program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Cimahi. Jumlah ini dianggap representatif untuk menilai efektivitas kegiatan dalam meningkatkan literasi akuntansi dasar.
4. Visualisasi  
Grafik perbandingan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan (Gambar 3). Nilai rata-rata *post-test* secara konsisten lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, yang menandakan bahwa penerapan media COA Kuartet dan Easy COA tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperluas kemampuan literasi akuntansi siswa dalam menerapkan konsep tersebut pada situasi pembelajaran yang lebih kontekstual.

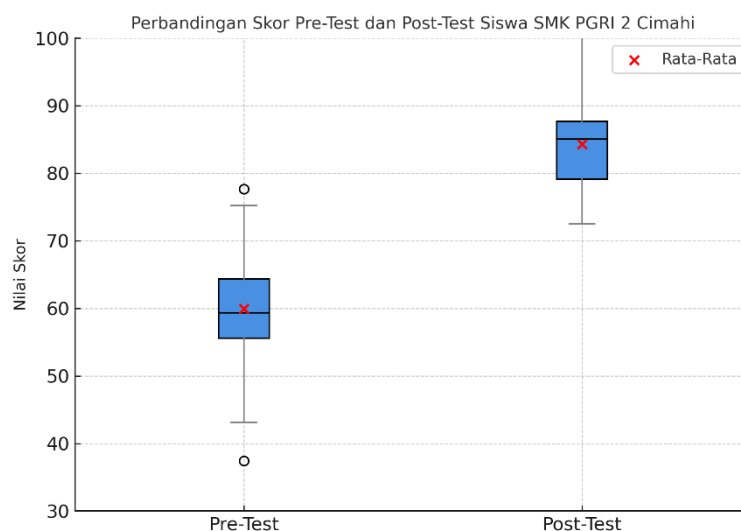


Gambar 1. Siswa Bermain CoA Kuartet



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PKM





Gambar 3. Skor Pre-Test dan Post-Test

Secara keseluruhan, kegiatan implementasi media pembelajaran COA Kuartet dan Easy COA di SMK PGRI 2 Cimahi berhasil meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi *Chart of Accounts*. Siswa menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran akuntansi.

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan implementasi media pembelajaran COA Kuartet dan Easy COA di SMK PGRI 2 Cimahi telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap 103 siswa, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 61 menjadi 84, disertai penurunan standar deviasi dari 9 menjadi 6. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata dan pemahaman mereka terhadap *Chart of Accounts (CoA)* meningkat secara signifikan.

Selain peningkatan hasil belajar, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap penguatan literasi akuntansi siswa. Melalui kombinasi permainan COA Kuartet dan aplikasi Easy COA, siswa tidak hanya memahami klasifikasi akun secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks transaksi sederhana. Aktivitas interaktif yang menuntut diskusi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan dalam permainan turut menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan COA Kuartet dan Easy COA merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan literasi akuntansi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Media ini direkomendasikan untuk diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi, serta dikembangkan lebih lanjut agar mencakup materi-materi lain yang relevan dengan kurikulum akuntansi keuangan lembaga.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada SMK PGRI 2 Cimahi 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

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. Dalam *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Apostolou, B., Churyk, N. T., Hassell, J. M., & Matuszewski, L. (2023). Accounting education literature review (2022). *Journal of Accounting Education*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2023.100831>
- 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). <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). <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). <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i7.9667>
- Nadolny, L., Valai, A., Cherrez, N. J., Elrick, D., Lovett, A., & Nowatzke, M. (2020). Examining the characteristics of game-based learning: A content analysis and design framework. *Computers and Education*, 156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103936>
- Tanjung, R. (2020). Analisis Penerapan Media Pembelajaran COA QUARTET untuk Memudahkan Mahasiswa Jurusan Akuntansi Dalam Mempelajari Chart Of Account. *Competitive*, 14(2). <https://doi.org/10.36618/competitive.v14i2.623>
- Tanjung, R., & Fauzan, M. N. (2024). Pendekatan Baru dalam Pembelajaran Akuntansi: Implementasi CoA Quartet di SMAN 6 Cimahi. *JURNAL DAYA-MAS*, 9(2), 64–70.
- Tanjung, R., & Fauzan, M. N. (2025). SOSIALISASI COA KUARTET DAN EASY COA BAGI SISWA SMK BHAKTI NUSANTARA 666 CILEUNYI. *JURNAL DAYA-MAS*, 10(1), 24–28.
- 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). <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i3.8502>