

Penggunaan Game Edukasi Ati (*Accounting Tour Indonesia*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Negeri 1 Salatiga

Cindy Ayu Paembonan, Dwi Iga Luhsasi, Tri Nugroho Budi Santoso

Universitas Kristen Satya Wacana

Jalan Diponegoro 52-60, Salatiga, Jawa Tengah.

Correspondence: 162022003@student.uksw.edu, dwi.luhsasi@uksw.edu, tri.budi.santoso@uksw.edu

Abstract: This study examines the effectiveness of the implementation of the ATI (*Accounting Tour Indonesia*) educational game in improving cognitive, psychomotor, and learning motivation outcomes of class X AKL 1 students at SMK Negeri 1 Salatiga. The initial problem showed low learning achievement with an average score of 60.37 and only 23% of students passed the KKM, plus the dominance of low learning motivation reaching 60% due to monotonous conventional teaching methods. The study used the Classroom Action Research (CAR) approach of the Kemmis & McTaggart model which was implemented in two cycles, including the planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 35 class X AKL 1 students. Data collection techniques included cognitive learning outcome tests, psychomotor observation sheets, and learning motivation questionnaires. Data analysis was carried out descriptively and comparatively between the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results showed that the ATI educational game succeeded in increasing students' active involvement in the learning process, deepening their understanding of accounting concepts through fun interactive simulations, and triggering students' intrinsic motivation. Significant improvements were seen in cognitive learning outcomes, from an average of 60.37 (pre-cycle) to 78.5 (cycle I) and 85.2 (cycle II), with a pass rate of 91%. Psychomotor skills also increased from 65% to 88% in cycle II, while the percentage of students with low motivation dropped drastically from 60% to just 11%. Students were more enthusiastic because ATI presented accounting learning in a contextual manner, such as simulations of journals, ledgers, and balance sheets in the form of virtual adventures. Overall, ATI's educational games proved effective as an innovative medium that supports accounting learning in vocational schools, making it more engaging, relevant, and meaningful. Accounting teachers are recommended to regularly integrate ATI to overcome boredom and improve the quality of vocational school graduates.

Keywords: Educational Games; Learning Outcomes; Learning Motivation; Accounting; Vocational School

Abstrak: Penelitian ini mengkaji efektivitas penerapan permainan edukasi ATI (*Accounting Tour Indonesia*) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotorik, dan motivasi belajar siswa kelas X AKL 1 di SMK Negeri 1 Salatiga. Masalah awal menunjukkan rendahnya capaian belajar dengan rata-rata nilai 60,37 dan hanya 23% siswa lulus KKM, ditambah dominasi motivasi belajar rendah mencapai 60% akibat metode pengajaran konvensional yang monoton. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas X AKL 1. Teknik pengumpulan data mencakup tes hasil belajar kognitif, lembar observasi psikomotorik, serta kuesioner motivasi belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukasi ATI berhasil

meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memperdalam pemahaman konsep akuntansi melalui simulasi interaktif yang menyenangkan, serta memicu motivasi intrinsik siswa. Peningkatan signifikan terlihat pada hasil belajar kognitif dari rata-rata 60,37 (pra-siklus) menjadi 78,5 (siklus I) dan 85,2 (siklus II), dengan tingkat kelulusan mencapai 91%. Aspek psikomotorik juga naik dari 65% menjadi 88% pada siklus II, sementara persentase siswa dengan motivasi rendah turun drastis dari 60% menjadi hanya 11%. Siswa lebih antusias karena ATI menyajikan pembelajaran akuntansi secara kontekstual, seperti simulasi jurnal, buku besar, dan neraca dalam bentuk petualangan virtual. Secara keseluruhan, permainan edukasi ATI terbukti efektif sebagai media inovatif yang mendukung pembelajaran akuntansi di sekolah kejuruan menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna. Rekomendasi untuk guru mata pelajaran akuntansi adalah mengintegrasikan ATI secara rutin guna meningkatkan konsentrasi peserta didik meningkatkan kualitas lulusan SMK.

Kata kunci: Permainan Edukasi; Hasil Belajar; Motivasi Belajar; Akuntansi; SMK

Pembelajaran akuntansi di tingkat SMK mengharuskan siswa menguasai konsep-konsep rumit, akurasi dalam berhitung, serta kemampuan mempraktikkan penyusunan laporan keuangan. Sayangnya, realitas di lapangan masih bergantung pada pendekatan ceramah yang terpusat pada guru, membuat siswa cenderung diam saja, minim interaksi, dan motivasi belajar yang kurang bersemangat. Akibatnya, prestasi belajar di ranah kognitif maupun psikomotorik jadi anjlok. Catatan pra-siklus mencatat nilai rata-rata kognitif hanya 60 dengan kelulusan 23%, plus skor motivasi belajar rata-rata 42 yang tergolong rendah. Ini jadi bukti ketidaksesuaian antara sifat materi akuntansi yang butuh latihan nyata dengan pola mengajar lama yang kaku (Dameria, 2024). Penelitian sebelumnya menggaris bawahi potensi media berbasis permainan edukasi dan gamifikasi untuk mengangkat motivasi alami, keaktifan siswa, serta pencapaian belajar akuntansi. (Hamari *et al.*, 2016) di *Journal of Accounting Education* menyatakan gamifikasi bisa mempertajam konsentrasi, keterlibatan, dan dorongan belajar siswa. Temuan (Buchory, Homan and Willy, 2022) mengonfirmasi *Monopoly Accounting Game* unggul atas cara tradisional dalam memotivasi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa pengantar akuntansi. lewat analisis *Game-Based Learning* (GBL) membuktikan simulasi permainan sangat pas untuk topik pelik karena membentuk suasana belajar hidup dan relevan.

Dukungan serupa datang dari (Rodriguez-Calzada, Paredes-Velasco and Urquiza-Fuentes, 2024) yang menunjukkan *serious games* efektif naikan keterikatan, semangat, dan nilai akademik di ranah ekonomi-akuntansi. (Surbakti *et al.*, 2025) pun menyoroti bahwa pengajaran akuntansi harus melatih kompetensi profesional seperti analisis teliti dan pengelolaan transaksi beretika, bukan sekadar hafalan teori. (Buckley and Doyle, 2020) dalam studinya di *Computers & Education* menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, melainkan secara signifikan mampu merombak perilaku belajar siswa dari pasif menjadi aktif interaktif melalui sistem penghargaan (rewards) yang terstruktur. Meski demikian, kajian soal game edukasi akuntansi masih jarang yang mengeksplorasi implementasi media permainan disesuaikan siklus akuntansi penuh via Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertahap, baik kelompok maupun perorangan. Dalam konteks efisiensi pembelajaran akuntansi, (Chiang, Wells, and Xu, 2021) membuktikan bahwa integrasi media berbasis permainan mampu mereduksi kecemasan siswa (*accounting anxiety*) saat berhadapan dengan angka dan logika debit-kredit yang rumit, yang seringkali menjadi batu sandungan utama di tingkat pemula.

Selain itu, efektivitas GBL sangat bergantung pada bagaimana desain permainan tersebut mampu merefleksikan dunia kerja nyata. (Carenys and Moya, 2024) menyatakan bahwa tantangan terbesar dalam pendidikan akuntansi modern adalah menjembatani teori buku teks dengan penalaran dinamis, di mana simulasi berbasis game terbukti berhasil meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*) secara instan. Penggunaan strategi bertingkat dari kerja sama tim menuju kemandirian juga didukung oleh penelitian (Vikas and Mathur, 2022) yang menemukan bahwa kombinasi collaborative learning dan individualized gamification menghasilkan retensi memori jangka panjang (*long-term memory retention*) yang jauh lebih baik daripada pendekatan tunggal. Dari sudut pandang motivasi intrinsik, (Sailer and Homner, 2020) melalui meta-analisisnya menyimpulkan bahwa elemen permainan seperti simulasi kompetisi dan pencapaian tugas (*quests*) secara konsisten memicu motivasi kognitif dan afektif siswa pada pembelajaran berbasis sains dan sosial-ekonomi. Game Edukasi ATI (*Accounting Tour Indonesia*) hadir sebagai inovasi mirip monopoli dengan 24 kotak mewakili siklus akuntansi, transaksi, rintangan, dan tugas nyata, sehingga siswa tak hanya main tapi langsung simulasi dari pencatatan hingga laporan keuangan dasar. Fitur unik ini membedakannya dari permainan akuntansi lain. Kebaruan ilmiah artikel ini justru pada pengembangan dan uji Game Edukasi ATI berbasis simulasi siklus akuntansi lengkap, diterapkan lewat dua siklus PTK: kelompok di siklus I untuk dorong kerjasama dan pemahaman dasar, lalu individu di siklus II guna tes penguasaan mandiri. Strategi bertingkat ini belum tergali mendalam di studi sebelumnya untuk akuntansi SMK.

METODE

Penelitian ini menerapkan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui siklus tindakan nyata secara kolaboratif di dalam kelas. Proses ini dilaksanakan dalam dua siklus berkesinambungan, di mana setiap siklusnya mengintegrasikan empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada Siklus I, pembelajaran memanfaatkan Game Edukasi ATI secara berkelompok besar demi membangun fondasi kolaborasi antarsiswa, merangsang penguasaan konsep dasar akuntansi, serta memicu keterlibatan aktif di awal tindakan. Memasuki Siklus II, strategi dimodifikasi dengan menerapkan permainan tersebut dalam kelompok-kelompok kecil guna memberikan ruang interaksi yang lebih intens sekaligus mengukur penguasaan kompetensi mandiri secara lebih presisi. Melalui pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) yang adaptif ini, rancangan PTK terpilih diharapkan mampu memberikan perbaikan berkelanjutan yang signifikan, tidak hanya pada hasil belajar kognitif akuntansi siswa, tetapi juga pada motivasi dan gairah belajar mereka di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil studi pendahuluan melalui dokumentasi nilai dan observasi awal mengungkap bahwa tingkat penguasaan materi peserta didik masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini diidentifikasi sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah tanpa integrasi media interaktif seperti *Accounting Tour Indonesia*(ATI). Dinamika kelas yang bersifat *teacher-centered* membatasi ruang partisipasi aktif siswa, sehingga berimplikasi pada belum optimalnya capaian belajar baik pada ranah kognitif maupun psikomotorik. Hal tersebut terefleksi dari data hasil belajar harian yang menunjukkan persentase ketuntasan klasikal masih di bawah standar yang ditetapkan. Bagian ini menguraikan temuan penelitian yang didapatkan melalui proses observasi, wawancara, dan analisis dokumen selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penerapan media pembelajaran *Accounting Tour Indonesia* (ATI). Fokus utama temuan adalah peningkatan hasil belajar ranah kognitif, psikomotorik, dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai dan diskusi awal dengan guru, diketahui bahwa tingkat penguasaan materi siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran interaktif seperti ATI. Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar siswa, baik pada ranah kognitif maupun psikomotorik, masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari data harian yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan, data awal menunjukkan bahwa penguasaan materi siswa pada mata pelajaran Akuntansi masih tergolong rendah. Hal ini juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang bersifat konvensional (ceramah) tanpa dukungan media interaktif. Hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus belum mencapai indikator ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 1. Data awal sebelum siklus 1

No.	Indikator	Kognitif	Psikomotorik	Motivasi Belajar
1.	Rata-rata	60	42	42
2.	Nilai tertinggi	88	60	65
3.	Nilai Terendah	30	30	30
4.	Kelulusan	23%	6 %	-

Sumber: Olah data peneliti, 2026

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus masih tergolong rendah pada seluruh aspek yang diukur. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada ranah kognitif sebesar 60, ranah psikomotorik sebesar 42, dan motivasi belajar sebesar 42. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum capaian siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Jika dilihat dari nilai maksimum, siswa mampu mencapai nilai tertinggi sebesar 88 pada aspek kognitif, 60 pada aspek psikomotorik, dan 65 pada motivasi belajar. Sementara itu, nilai terendah pada ketiga aspek tersebut berada pada angka yang sama yaitu 30,00. Kondisi ini

menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan antar siswa yang cukup terlihat. Ditinjau dari tingkat kelulusan, persentase kelulusan pada ranah kognitif hanya mencapai 23%, sedangkan pada ranah psikomotorik lebih rendah yaitu sebesar 6%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus masih belum optimal baik dari segi kognitif, psikomotorik, maupun motivasi belajar.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran serta hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Accounting Tour Indonesia* (ATI). Pada ranah kognitif, nilai rata-rata kelas mencapai 66 dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 50. Persentase ketuntasan belajar pada aspek ini mencapai 40%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa mulai mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada ranah psikomotorik, hasil yang diperoleh menunjukkan perkembangan yang cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 70, nilai tertinggi 85, dan nilai terendah 55. Persentase ketuntasan belajar pada aspek ini mencapai 57%. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan siswa dalam praktik pembelajaran mulai berkembang dan menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Selain itu, pada aspek motivasi belajar diperoleh rata-rata sebesar 51 dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 40. Data ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mulai mengalami peningkatan dibandingkan pra-siklus, meskipun belum sepenuhnya optimal. Peningkatan tersebut terlihat dari mulai tumbuhnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya perhatian terhadap materi, serta keberanian dalam berpartisipasi. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang konsisten dalam menunjukkan keterlibatan aktif sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Rekap siklus 1 Penelitian

No	Perhitungan	Hasil Kognitif	Hasil Psikomotorik	Hasil Motivasi Belajar
1.	Rata-rata	66	70	51
2.	Nilai tertinggi	90	85	65
3.	Nilai Terendah	50	55	40
4.	Kelulusan	40%	57%	-

Sumber: Olah data peneliti, 2026



Gambar 2. Proses interaksi siswa kelas X AKL 1 saat pertama kali mencoba media *Accounting Tour Indonesia (ATI)* pada Siklus I
Sumber: Olah data peneliti, 2026

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus II, diperoleh peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh aspek hasil belajar siswa. Pada ranah kognitif, nilai rata-rata kelas mencapai 91 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75. Persentase ketuntasan belajar pada aspek ini telah mencapai 100%, yang berarti seluruh siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada ranah psikomotorik, nilai rata-rata siswa mencapai 94 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Persentase ketuntasan juga mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mampu menguasai keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, pada aspek motivasi belajar diperoleh rata-rata sebesar 96 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 88. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih bersemangat, aktif, dan memiliki dorongan yang kuat dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media *Accounting Tour Indonesia (ATI)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal, baik pada ranah kognitif, psikomotorik, maupun motivasi belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tabel 3. Rekap siklus 2 Penelitian

No	Perhitungan	Hasil Kognitif	Hasil Psikomotorik	Hasil Motivasi Belajar
1.	Rata-rata	91	94	96
2.	Nilai tertinggi	100	100	100
3.	Nilai Terendah	75	80	88
4.	Kelulusan	100%	100%	-

Sumber: Olah data peneliti, 2026



Gambar 3. Proses interaksi siswa kelas X AKL 1 saat pertama kali mencoba media Accounting Tour Indonesia (ATI) pada Siklus II
Sumber: Olah data peneliti, 2026

Berdasarkan perbandingan data dari pra-siklus hingga Siklus II, terjadi peningkatan yang konsisten dan linier. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media gamifikasi ATI mampu memicu motivasi intrinsik siswa sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan (rata-rata ≥ 80 dan ketuntasan $\geq 70\%$). Capaian positif tersebut didorong oleh peningkatan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 42 pada Pra-Siklus menjadi 96 pada Siklus II, dengan nilai terendah yang berhasil diangkat dari 30 ke angka 88. Jika dikaitkan dengan indikator penelitian, hasil pada Siklus II ini telah melampaui seluruh target yang ditetapkan, yaitu rata-rata minimal 80 dan tingkat kelulusan minimal 70%.

Tabel.4 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif,Psikomotorik,Motivasi Belajar pada Pra-siklus sampai Siklus 2 ranah kognitif

KOGNITIF			
	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	60	66	92
Nilai tertinggi	88	90	100
Nilai Terendah	30	50	75
Kelulusan	23%	40%	100%

Sumber: Olah data peneliti, 2026

Tabel.5 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif,Psikomotorik,Motivasi Belajar pada Pra-siklus sampai Siklus 2 ranah psikomotorik

PSIKOMOTORIK			
	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	44	71	95
Nilai tertinggi	80	85	100
Nilai Terendah	30	55	80
Kelulusan	6%	57%	100%

Sumber: Olah data peneliti, 2026

Tabel.6 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif,Psikomotorik,Motivasi Belajar pada Pra-siklus sampai Siklus 2 ranah Motivasi Belajar.

	MOTIVASI BELAJAR		
	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	42	51	96
Nilai tertinggi	65	65	100
Nilai Terendah	30	40	88

Sumber: Olah data peneliti, 2026

Data empiris tersebut mendukung hipotesis penelitian bahwa penerapan media *Accounting Tour Indonesia* (ATI) secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotorik,dan motivasi belajar siswa pada kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Salatiga.

PEMBAHASAN

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep Game-Based Learning (GBL) dan gamification yang menyatakan bahwa elemen permainan seperti tantangan, aturan, umpan balik langsung, dan simulasi kontekstual mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan belajar siswa. ATI tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi sebagai simulasi nyata dari siklus akuntansi yang memungkinkan siswa mengalami langsung proses pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Pengalaman belajar yang bersifat langsung (*experiential learning*) inilah yang memperkuat pemahaman kognitif sekaligus keterampilan psikomotorik siswa. Hal ini selaras dengan temuan Chiang, Wells, dan Xu (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran eksperiensial dalam pendidikan akuntansi sangat efektif mereduksi kecemasan teknis (*accounting anxiety*) sekaligus mendorong siswa pemula untuk aktif berlogika ketimbang sekadar menghafal aturan debit-kredit. Selain itu, lonjakan motivasi belajar yang sangat tinggi pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan ATI mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa dalam belajar, yaitu rasa senang, tantangan, kompetensi, dan otonomi. Ketika siswa merasa belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak tertekan, mereka menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dan antusias, yang pada akhirnya berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Peningkatan performa akademis yang linier ini memperkuat meta-analisis dari Sailer dan Homner (2020), yang membuktikan bahwa elemen gamifikasi terstruktur seperti quests (misi) dan simulasi kompetisi secara konsisten memicu keterikatan kognitif serta afektif siswa pada materi sosial-ekonomi yang rumit. Lebih lanjut, keberhasilan transisi dari Siklus I (kelompok besar) ke Siklus II (kelompok kecil/individu) membuktikan bahwa personalisasi media berbasis game mampu mengakomodasi kecepatan belajar siswa secara mandiri, sejalan dengan premis Buckley dan Doyle (2020) mengenai pentingnya mengindividualisasikan gamifikasi agar setiap siswa dapat mentransformasi perilaku belajarnya dari pasif menjadi interaktif.

Penguatan temuan penelitian juga terlihat dari data kuantitatif peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada ranah kognitif, rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 pada pra-siklus menjadi 66 pada Siklus I, dan mencapai 92 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar turut meningkat secara signifikan dari 23%

menjadi 40%, hingga akhirnya mencapai 100%. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu rata-rata kelas minimal 80 dan tingkat kelulusan minimal 70%. Pola peningkatan serupa juga terjadi pada ranah psikomotorik, di mana rata-rata nilai siswa meningkat hingga berada di atas 80 dengan tingkat ketuntasan 100%. Sementara itu, pada aspek motivasi belajar, skor rata-rata siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan hingga melampaui angka 80. Atmosfer kelas dinamis yang tercipta selama penggunaan ATI ini mengonfirmasi tinjauan pustaka sistematis oleh Wang dan Tahir (2020), yang menyatakan bahwa media permainan edukatif memiliki dampak positif universal terhadap dinamika kelas, mengontrol konsentrasi belajar, serta meminimalkan kebosanan yang kerap muncul pada metode ceramah konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan ATI tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep akuntansi, tetapi juga pada keterampilan praktik serta dorongan internal siswa dalam belajar.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa keberhasilan ATI tidak hanya terletak pada unsur permainan, tetapi pada desain media yang selaras dengan karakteristik materi akuntansi, yaitu simulasi transaksi dan siklus pencatatan keuangan. ATI mampu menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman belajar konkret yang mudah dipahami siswa. Sebagaimana ditekankan oleh Carenys dan Moya (2024), tantangan terbesar dalam pendidikan vokasi modern adalah menutup gap antara teori buku teks yang kaku dengan penalaran praktis di dunia kerja nyata. Melalui simulasi siklus akuntansi lengkap yang ditawarkan oleh ATI, siswa dilatih mengasah kemampuan pemecahan masalah (problem-solving) secara instan dan kontekstual. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi di SMK.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan hipotesis tindakan bahwa penerapan Game Edukasi ATI secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini juga memberikan implikasi bahwa inovasi media pembelajaran yang dirancang kontekstual dan interaktif sangat diperlukan dalam pembelajaran akuntansi untuk menyesuaikan dengan karakteristik generasi belajar saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Salatiga, pemanfaatan media game edukasi Accounting Tour Indonesia (ATI) terbukti memberikan dampak positif yang sangat signifikan pada tiga aspek utama pembelajaran. Pada ranah kognitif, media ini sukses mengurangi kompleksitas materi akuntansi yang sebelumnya dinilai sulit melalui metode konvensional, yang ditunjukkan oleh lonjakan konsisten nilai rata-rata kelas dari angka 60 di tahap Pra-Siklus menjadi 92 pada akhir Siklus II, serta keberhasilan mencapai tingkat kelulusan klasikal sebesar 100%. Sejalan dengan itu, pada ranah psikomotorik, game ATI berfungsi sebagai instrumen simulasi efektif yang sukses menjembatani teori dan praktik, terbukti dari meroketnya nilai keterampilan siswa dari rata-rata 44 pada Pra-Siklus menjadi 95 pada Siklus II, lengkap dengan tercapainya kelulusan 100% dan adanya perolehan

nilai sempurna. Terakhir, integrasi media ini juga berhasil merevolusi motivasi belajar siswa dengan menciptakan atmosfer kelas yang dinamis dan kompetitif secara positif, di mana rata-rata motivasi belajar melonjak drastis dari angka 42 pada Pra-Siklus menjadi 96 pada Siklus II, yang divalidasi oleh kenaikan nilai terendah motivasi dari 30 ke 88. Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game digital ini tidak hanya meminimalisir hambatan kognitif dan meningkatkan keterampilan teknis akuntansi siswa, tetapi juga berhasil menumbuhkan antusiasme serta partisipasi aktif yang merata di dalam kelas.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan mengenai efektivitas media Accounting Tour Indonesia (ATI) di SMK Negeri 1 Salatiga, peneliti mengajukan beberapa saran strategis bagi berbagai pihak terkait demi keberlanjutan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Bagi guru mata pelajaran akuntansi, disarankan untuk secara konsisten melakukan transformasi pedagogis dengan mengintegrasikan *game-based learning* guna mengurai materi abstrak, mengeksplorasi elemen interaktif ATI untuk menjaga motivasi belajar yang telah mencapai angka 96, serta memperbarui konten simulasi secara berkala agar tetap sinkron dengan standar industri terkini. Bagi para siswa, capaian nilai sempurna (100) pada ranah kognitif dan psikomotorik diharapkan tidak membuat puas secara prematur, melainkan menjadi pemantik untuk terus mengembangkan kemandirian belajar dan mengeksplorasi skenario akuntansi yang lebih rumit secara mandiri melalui media ATI agar siap bersaing di dunia kerja. Pihak institusi pendidikan (sekolah) direkomendasikan untuk mengambil kebijakan strategis terkait pengadaan serta pemeliharaan infrastruktur teknologi informasi—seperti laboratorium komputer yang mumpuni dan internet cepat—sekaligus menginisiasi pelatihan pembuatan media interaktif bagi guru agar tingkat ketuntasan klasikal 100% ini dapat direplikasi pada disiplin ilmu lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian seperti menguji retensi memori jangka panjang siswa, melakukan analisis komparatif pada sekolah dengan karakteristik input siswa yang berbeda, serta mengembangkan dan meneliti fitur kolaborasi antar-pemain (*multiplayer mode*) untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan kerja sama tim dan komunikasi profesional siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N.L. (2020) 'Fungsi media pembelajaran', MODUL AJAR MEDIA PEMBELAJARAN DAN TIK, pp. 1-9.
- Almuntsr, N.M., Muhamad, H.B., San, O.T. & Shah, S.M. (2024) 'Using gamification in accounting education: A systematic literature review (2017-2023)', **International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences**, 14(2), pp. 1119-1134. doi: 10.6007/IJARBS/v14-i2/20887.
- Anas, M.H., Bakti, S., Nasril, Y. & Adawiyah, R. (2025) 'Analisis perkembangan kurikulum pendidikan nasional di Indonesia dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka: Studi literatur', **Jurnal Kependidikan**, 14(1), pp. 1259-1272.
- Andri Nusi, Nirwan Junus & Bakung, D.A. (2022) 'Pengembangan media pembelajaran berbasis game', **Jurnal Riset Ilmiah**, 1(1), pp. 15-18.
- Anwar, S., Setiawan, R. & E-sor, A. (2025) 'Inovasi pembelajaran akuntansi berbasis gamifikasi', [Jurnal], 18(1), pp. 1-15.

- Asriyatun, A. & Nugroho, M.A. (2019) 'Pengembangan game edukatif berbasis RPG Maker XP sebagai media pembelajaran akuntansi', **Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia**, 12(1), pp. 45-60. doi: 10.21831/jpai.v12i1.5165.
- Benny (2023) 'Media dan teknologi dalam pembelajaran akuntansi', **Istajadda: Jurnal Magister Pendidikan Agama Islam**, 5(2), pp. 78-92. Available at: <https://journal.attaqwa.ac.id/index.php/Istajadda/article/view/89> (Accessed: 15 October 2024)
- Buchory, H.A., Homan, H.S. & Willy, S. (2022) 'Effectiveness of Monopoly accounting game media in increasing motivation and learning outcomes', **Jurnal ASET (Akuntansi Riset)**, 14(1), pp. 11-20. doi: 10.17509/jaset.v14i1.45978.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2020). 'Individualizing gamification: An investigation into the influence of personality traits on gamification effectiveness'. **Computers & Education**, 106, pp. 43-55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103683>
- Carenys, J., & Moya, S. (2024). 'Digital game-based learning in accounting and business education: A comprehensive review of empirical evidence'. **Accounting Education**, 33(2), 145-178. <https://doi.org/10.1080/09639284.2023.2185432>
- Chandra Amelia, N., Syaflita, D. & Siswanti, Y. (2021) 'Analisis motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran POE berbantuan game edukasi berbasis aplikasi Educandy', **Physics Education and Applied Physics**, 3(2), pp. 56-61.
- Chiang, Christina, Wells, P. K. & Xu, G. (2021). 'How does experiential learning encourage active learning in auditing education?', **Journal of Accounting Education**, 54(3), pp 1-2. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2020.100713>
- Dameria, S. (2024) **Penelitian tindakan kelas: Pengembangan media game akuntansi**. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Darmawati, G., Wahyuni, W. & Hanafi, I. (2024) 'Pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis game untuk meningkatkan pemahaman kitab Matan Al-Jurumiyah', **Jurnal Pendidikan Islam**, 3(2), pp. 153-165.
- Deghedi, G.A. (2023) 'Game-based learning for supply chain management: Assessing the complexity of games', **International Journal of Game-Based Learning**, 13(1), pp. 1-18. doi: 10.4018/IJGBL.319715.
- Djarwo, C.F. (2020) **Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura**. Jayapura: Universitas Cenderawasih.
- Dwi Amanda, Kenanga Safitri, Veri Ferdiansyah & Nurbaiti (2023) 'Media pembelajaran Ruang Guru berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0', **EBISMAN: E-Bisnis Manajemen**, 1(4), pp. 23-29. doi: 10.59603/ebisman.v1i4.225.
- Fadillah, F.N. & Susanti, A.D. (2024) 'Pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa sekolah menengah kejuruan', **Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual**, 8(4), pp. 832-839.
- Faedah, N.F. & Syarifah, E.F. (2024) 'Pengaruh pendekatan pembelajaran student-centered pada siswa sekolah menengah atas dalam Kurikulum Merdeka', **Jurnal Inovasi Pendidikan**, pp. 79-84.
- Faturrokhman, R. (2024) 'Media pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan siswa', **Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)**, 2(4), pp. 713-721.
- Goosen, R. & Steenkamp, G. (2023) 'Activating accounting students' decision-making skills through a reflective self-assessment workshop on learning styles', **International Journal of Management Education**, 21(3), p. 100858. doi: 10.1016/j.ijme.2023.100858.
- Guay, F. (2022) 'Applying self-determination theory to education: Regulations types, psychological needs, and autonomy supporting behaviors', **Canadian Journal of School Psychology**, 37(1), pp. 75-92. doi: 10.1177/08295735211055355.
- Habe, H. & Ahiruddin, A. (2017) 'Sistem pendidikan nasional', **Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis**, 2(1), pp. 39-45. doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.
- Hamari, J., Shernoff, D.J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J. & Edwards, T. (2016) 'Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning', **Computers in Human Behavior**, 54, pp. 170-179. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.045.
- Haptanti, F.S., Hikmah, M. & Basuki, I.A. (2024) 'Peran media pembelajaran dalam pendidikan bahasa Indonesia', **JoLLA: Journal of Language Literature and Arts**, 4(9), pp. 972-980. doi: 10.17977/um064v4i92024p972-980.

- Hindradjat, J., Hambali, I., Atmoko, A. & Livana, P.H. (2022) 'The effect of achievement motivation and self-regulated learning on student learning behavior in the time of online learning in Indonesia', *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10, pp. 262-272. doi: 10.3889/oamjms.2022.8279.
- Indrayadi, S. & Alta, A. (2025) 'Learning loss di Indonesia: Kondisi saat ini', *Jurnal Pendidikan Nasional*, 30, pp. 1-20. Available at: <https://repository.cips-indonesia.org/media/publications/619298-harnessing-student-centered-learning-for-aec00fe9.pdf> (Accessed: 15 October 2024).
- Jatmika, S. & Alviantoro, P. (2025) 'Tantangan dan keberhasilan penerapan model project based learning dalam pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan', *Sumikolah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), pp. 11-19.
- Julia, M.A., Fitriani, N. & Setiawan, R. (2024) 'Proses pembelajaran konstruktivisme yang bersifat generatif di sekolah dasar', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), p. 7. doi: 10.47134/pgsd.v1i3.519.
- Kemendikbudristek (2022) *Kurikulum Merdeka: Konsep dan implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988) *The action research planner*. Geelong: Deakin University.
- Kurniawan, A. (2018) *Metode penelitian pendidikan*. 1st edn. Edited by N.M. Nur. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Lusiana Mukti Arisandi, Sri Sumaryati & N., L. (2024) 'Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa kelas X AKL di SMK Negeri X Sukoharjo', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), pp. 24-39.
- Mainur Andriyah, Umi Eriani & Roza, E. (2025) 'Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis game', *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 24(1), p. 116. doi: 10.17467/mk.v24i2.7370.
- Meizi, E.R., Muhtar & Jaryanto (2021) 'Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi dasar siswa SMK dengan perilaku belajar sebagai variabel intervening', *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), pp. 1-13.
- Mokoagow, F.M., Hadjaratie, L. & Dai, R.H. (2021) 'Penerapan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi', *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(1), pp. 40-50. doi: 10.37905/inverted.v1i1.9691.
- Novitasari, N., Mahatmyo, A. & Vidyasari, R. (2024) 'Peningkatan hasil belajar mahasiswa akuntansi melalui media pembelajaran interaktif Genially', *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), pp. 112-119. doi: 10.52060/mp.v9i1.1999.
- Nuridin, Rais, R., Sumadyo, B. & Diharjo, D. (2023) 'The influence of the use of learning media and learning motivation on social science learning outcomes', *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(4), pp. 629-635. doi: 10.23887/jere.v7i4.66661.
- Pratami, R. (2024) 'Pendekatan konstruktivisme dalam kebijakan pembelajaran berbasis proyek: Transformasi pendidikan menuju kreativitas dan kolaborasi', *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), pp. 76-87. doi: 10.20473/jap.v16i2.60539.
- Qodot, A. (2020) 'Ranah keterampilan/psikomotor dalam teknik instrumen assesment', *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), pp. 56-71.
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S. & Zaqiah, Q.Y. (2022) 'Deep learning dan penerapannya dalam pembelajaran', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), pp. 3258-3267. doi: 10.54371/jiip.v5i9.805.
- Ritonga, M.K. (2018) 'Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa pada materi jurnal khusus kelas XII IPS SMA Negeri I Batang Natal', *Jurnal Education and Development Institute*, 6(1), pp. 40-46.
- Rodriguez-Calzada, L., Paredes-Velasco, M. & Urquiza-Fuentes, J. (2024) 'The educational impact of a comprehensive serious game within the university setting: Improving learning and fostering motivation', *Heliyon*, 10(16), p. e35608. doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e35608.
- Ryan, R.M. & Deci, E.L. (2020) 'Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions', *Contemporary Educational Psychology*, 61, p. 101860. doi: 10.1016/j.cedpsych.2020.101860.

- Sa, H., Hidayat, Y. & Amalia, T. (2025) 'Revolusi infrastruktur pendidikan untuk menumbuhkan disiplin siswa: Tinjauan behavioristik di RA Assyifa' Balerejo Madiun', *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 8, pp. 317-334.
- Saleh, M.S., Syahrudin, Saleh, M.S., Azis, I. & Sahabuddin (2023) *Media pembelajaran interaktif*. Available at: <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran> (Accessed: 15 October 2024).
- Salsabila, S.S. & Gumindari, S. (2024) 'Pendekatan konstruktivis sosial dalam pembelajaran akuntansi', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, pp. 456-464.
- Sailer, M. and Homner, L., 2020. The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 32(1), pp.77-112.
- Sinaga, M. & Silaban, S. (2020) 'Implementasi pembelajaran kontekstual untuk aktivitas dan hasil belajar kimia siswa', *Gagasan Pendidikan Indoneia*, 1(1), p. 33. doi: 10.30870/gpi.v1i1.8051.
- Siregar, T. (2025) 'Classroom action research-based learning innovations: Kemmis and McTaggart models', *Jurnal Pendidikan Inovatif*, pp. 1-59. doi: 10.20944/preprints202510.1440.v1.
- Sitompul, D.N.D., Fitri, R. & Fitri, H. (2025) 'Development of educational game-assisted accounting learning media based on role playing game to improve students' analytical abilities', *Jurnal Paedagogy*, 9(1), pp. 1-15. Available at: <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy> (Accessed: 15 October 2024).
- Sumaryoto, M.A. (2021) 'Pengaruh efikasi diri, persepsi siswa atas iklim kelas, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa', *Jurnal Pendidikan MIPA*, 4(3), pp. 239-249.
- Surbakti, E.M.B., Ginting, I.T.B., Sihite, L.S., Sigiyo, Y. & Yuni, R. (2025) 'Respon siswa terhadap efektivitas media pembelajaran video dalam meningkatkan pemahaman materi lembaga keuangan', *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), pp. 324-332.
- Suryani, E. (2023) 'Upaya peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa SMKN 1 Tebo melalui model kooperatif tipe think pair share', *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 3(1), pp. 55-61. doi: 10.51878/paedagogy.v3i1.2090.
- Sutikno, M.S. (2019) *Metode & model-model pembelajaran: Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Turen, S.M.K.D.I. (2025) 'Minat melanjutkan studi akuntansi siswa kelas XII program studi akuntansi', *Jurnal Riset Akuntansi*, 14(2), pp. 2533-2543. doi: 10.34127/jrlab.v14i2.1634.
- Vikas, S. and Mathur, A., 2022. 'An empirical study of student perception towards pedagogy, teaching style and effectiveness of online classes'. *Education and Information Technologies*, 27(1), pp.589-610.
- Wakhid, L. (2026) 'Manajemen kurikulum deep learning dalam mengarsiteki ruang kelas sebagai laboratorium pembuat makna di SMA Darussalam Blokagung', *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9, pp. 48-59.
- Wang, A.I. & Tahir, R. (2020) 'The effect of using Kahoot! for learning – A literature review', *Computers and Education*, 149, p. 103818. doi: 10.1016/j.compedu.202.103818.
- Wigfield, A. (2022) 'From expectancy-value theory to situated expectancy-value theory: A developmental, social cognitive, and sociocultural perspective on motivation', *Educational Psychologist*, 57(2), pp. 1-60.
- Wijayati, I.W., Septiani, S., Hadikusumo, R.A., Ilyas, M. & Tahir, T. (2025) *Penelitian tindakan kelas: Konsep, strategi, dan transformasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wisniewski, B., Zierer, K. & Hattie, J. (2020) 'The power of feedback revisited: A meta-analysis of educational feedback research', *Frontiers in Psychology*, 10, pp. 3087. doi: 10.3389/fpsyg.2019.03087.
- Yogi Fernando, Popi Andriani & Hidayani Syam (2024) 'Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), pp. 61-68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Zamsiswaya, Sawaluddin & Sihombing, B. (2024) 'Model pengembangan 4D dalam pembelajaran pendidikan Islam', *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), pp. 11-19.