

Pengembangan Model Gamifikasi Akuntansi berbasis Kurikulum 2013 untuk Meningkatkan *Financial Skills* Siswa SMK Bisnis dan Manajemen

Sukirno
Purwanto
Endra Murti Sagoro
Lina Nur Hidayati

RINGKASAN

Tujuan penelitian ini mengembangkan model gamifikasi akuntansi berbasis kurikulum 2013 untuk meningkatkan *financial skills* siswa SMK Bisnis dan Manajemen. Gamifikasi akuntansi diharapkan dapat digunakan sebagai model pembelajaran akuntansi bagi siswa SMK Bisnis dan Manajemen agar mampu memahami pengimplementasian akuntansi sehingga mereka memiliki keterampilan yang memadai dan mampu bersaing untuk memperebutkan profesi yang sesuai dengan bidangnya.

Penelitian pengembangan model gamifikasi berbasis kurikulum 2013 ini menggunakan pendekatan Research and Development (R & D) dan Experimental Research. Studi pendahuluan dilakukan dengan pendekatan Forum Group Discussion dengan Dinas Pendidikan, pakar, akademisi, praktisi pendidikan, dan praktisi bisnis. Pengembangan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan metode pembelajaran dengan pendekatan R & D. Untuk mengetahui keefektifan model gamifikasi digunakan pendekatan Experimental Research sehingga dapat diketahui keefektifan model gamifikasi akuntansi berbasis kurikulum 2013 untuk meningkatkan *financial skills* siswa SMK Bisnis dan Manajemen.

Hasil penelitian ini yaitu pengembangan perangkat pembelajaran, khususnya untuk akuntansi dasar atau akuntansi perusahaan jasa. Perangkat pembelajaran disusun berbasis gamifikasi yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Selain perangkat, media berbasis game juga dikembangkan untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, hasil eksperimen menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan gamifikasi lebih efektif untuk meningkatkan *financial skills* siswa dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan ceramah, diskusi, dan latihan.

Kata kunci: gamifikasi akuntansi, kurikulum 2013, *financial skills*