

PENERAPAN GAMIFIKASI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN FINANCIAL KNOWLEDGE MAHASISWA PADA MATA KULIAH STUDI KELAYAKAN BISNIS

Oleh: Ratna Candra Sari, Sumarsih, Mimin Nur Aisyah, Endra Murti Sagoro, Eka Ary Wibawa, Adetia Ratih Pratiwi, Erna Fitriana

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan gamifikasi akuntansi untuk meningkatkan financial knowledge mahasiswa pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Jenis penelitian ini yakni lesson study dengan pendekatan kuantitatif. Metode pembelajaran yang digunakan yakni gamifikasi akuntansi. Subjek penelitian adalah mahasiswa peserta mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis sebanyak 35 mahasiswa, sedangkan objek penelitian ini adalah financial knowledge. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan tindak lanjut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah tes dan kuesioner. Tes digunakan untuk mengetahui skor tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi penyusunan dan analisis laporan keuangan sebagai indikator financial knowledge. Kuesioner digunakan untuk mengetahui peningkatan persepsi mahasiswa tentang financial knowledge. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan uji beda dengan paired sample t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre test dan post test mahasiswa peserta mata kuliah studi kelayakan bisnis dengan t hitung sebesar 4.187 dan Sig. = 0,000. Jadi penerapan gamifikasi akuntansi dapat meningkatkan financial knowledge mahasiswa pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Peningkatan skor financial knowledge mahasiswa sebesar 20,4. Penerapan gamifikasi akuntansi juga dapat meningkatkan persepsi mahasiswa tentang financial knowledge.

Kata Kunci: *gamifikasi akuntansi, financial knowledge*