

# PELATIHAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS EDUCATION GAME GUNA MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU EKONOMI DI YOGYAKARTA

Oleh: Prof. Sukirno, Ph.D. dkk

## ABSTRAK

Tujuan Program Pengabdian Masyarakat (PPM) ini adalah mengadakan pelatihan Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Education Game* guna Meningkatkan Kreativitas Guru Ekonomi di Yogyakarta. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman akuntansi khususnya laporan keuangan bagi guru ekonomi di Yogyakarta secara mudah dan logis, meningkatkan pemahaman guru terhadap ragam strategi pembelajaran dan memilih strategi yang tepat bagi siswa-siswinya, dan mempraktikkan strategi pembelajaran akuntansi berbasis permainan edukasi yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa.

Kegiatan pelatihan Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Education Game* guna Meningkatkan Kreativitas Guru Ekonomi di Yogyakarta dilaksanakan selama 5 (lima) bulan dari Agustus sampai dengan Desember 2015. Kegiatan ini dihadiri oleh 32 orang guru anggota MGMP Ekonomi Yogyakarta atau sebesar 91% dari undangan yang disebar. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua tahap, yaitu pertama tahap *workshop* dan yang kedua tahap pendampingan.

Secara umum kegiatan ini berjalan lancar dan sukses. Pelaksanaan kegiatan PPM ini dapat dikatakan mampu mencapai tujuan awal yang dicanangkan. Kegiatan ini dapat dilanjutkan untuk peserta yang lebih banyak dan cakupan materi yang lebih luas sehingga guru dapat memperoleh referensi strategi pembelajaran akuntansi berbasis permainan yang beragam yang dapat meningkatkan kreativitas guru.

Kata Kunci: *pembelajaran akuntansi, education game, kreativitas*