Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi untuk Pemuda: Solusi Inovatif atau Sekadar Hiburan?

Sura Klaudia ⁽¹⁾

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Kesuma Negara Blitar

e-mail: klaudia@sticken.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of gamification in accounting education for youth, particularly students aged 17–25. Gamification is a game-based learning strategy believed to enhance engagement and learning motivation. This research employs a descriptive quantitative approach by distributing questionnaires to 120 respondents who have participated in gamified accounting learning, such as using applications like Kahoot!, Quizizz, and game-based accounting simulations. The results show that 78% of respondents felt more motivated to learn accounting through the gamification approach. Additionally, 64% of respondents stated that their understanding of basic accounting concepts improved, while 60% found it easier to retain the learning material. On the other hand, around 25% of respondents tended to view gamification merely as entertainment, without paying attention to the substance of the material presented. These findings indicate that gamification has potential as an innovative and relevant learning method for the characteristics of today's younger generation. However, its effectiveness largely depends on game design, content integration, and the teaching approach employed by educators. Therefore, an appropriate implementation strategy is necessary to ensure that gamification not only serves as a form of entertainment but also strengthens conceptual and practical understanding of accounting.

Keywords: *Gamification, Accounting, Interactive Learning, Youth, Educational Technology.*

PENDAHULUAN

Pendidikan akuntansi memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman generasi muda mengenai pengelolaan keuangan, pencatatan transaksi, serta pelaporan keuangan yang akurat dan akuntabel. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran akuntansi sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, sulit dipahami, dan penuh dengan angka dan teori yang kaku. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menarik minat belajar pemuda, khususnya generasi Z yang dikenal lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

Gamifikasi muncul sebagai pendekatan alternatif dalam dunia pendidikan modern. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, penghargaan, kompetisi, dan visualisasi menarik, gamifikasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Di tengah berkembangnya berbagai platform pembelajaran interaktif dan aplikasi edukatif, gamifikasi telah diterapkan di berbagai bidang studi, termasuk matematika, bahasa, dan ilmu komputer. Namun, penerapannya dalam konteks pembelajaran akuntansi masih relatif baru dan belum banyak dikaji secara mendalam.

Sementara itu, karakteristik pemuda sebagai generasi digital native menuntut pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Mereka lebih tertarik pada metode belajar yang cepat, fleksibel, berbasis visual, dan memiliki unsur kompetisi serta penghargaan. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam mengajarkan bidang akuntansi yang sering kali dianggap kaku dan monoton.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana gamifikasi berperan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran akuntansi di kalangan pemuda. Penelitian ini juga akan menguji persepsi peserta didik terhadap pendekatan gamifikasi, serta menganalisis apakah metode ini benar-benar mampu meningkatkan

pemahaman dan minat belajar akuntansi, ataukah hanya menjadi sarana hiburan semata tanpa memberikan dampak yang signifikan terhadap pencapaian akademik..

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Teori Self-Determination

Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik seseorang untuk belajar muncul ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Ryan & Deci, 2000). Dalam konteks gamifikasi, elemen permainan seperti tantangan, umpan balik instan, dan penghargaan dapat memenuhi ketiga kebutuhan tersebut, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang mereka pilih (otonomi), merasa mampu menyelesaikan tantangan (kompetensi), dan berinteraksi dengan sesama pemain (keterhubungan).

Teori Konstruktivisme

Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Piaget & Vygotsky, 1896). Dalam pembelajaran akuntansi, gamifikasi dapat menghadirkan simulasi situasi nyata (misalnya permainan simulasi bisnis) yang memungkinkan siswa membangun pemahaman akuntansi melalui praktik, eksplorasi, dan refleksi, bukan sekadar mendengarkan penjelasan dosen.

Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi berasal dari kata "game" yang berarti permainan, dan "fication" yang merujuk pada proses atau penerapan. Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk mendorong keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan, elemen-elemen tersebut meliputi poin, lencana (badges), peringkat (leaderboards), tantangan, dan penghargaan virtual yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hamari et al. (2014) dalam meta-analisisnya menyatakan bahwa gamifikasi secara umum memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan hasil belajar, meskipun hasilnya bisa bervariasi tergantung pada konteks dan desain penerapannya. Dalam pembelajaran, gamifikasi dapat digunakan untuk membangun suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif—tiga elemen yang terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa.

Namun, beberapa studi juga menunjukkan bahwa jika gamifikasi tidak dirancang dengan baik, maka hanya akan menghasilkan keterlibatan semu tanpa memperkuat pemahaman materi (Hanus & Fox, 2015). Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan antara aspek hiburan dan substansi pendidikan.

Pembelajaran Akuntansi

Pembelajaran akuntansi menuntut pemahaman konseptual dan teknis atas proses pencatatan, pengklasifikasian, dan pelaporan informasi keuangan. McDowall dan Jackling (2010) menyatakan bahwa pendekatan tradisional dalam pengajaran akuntansi sering kali berfokus pada hafalan dan penguasaan prosedural, yang membuat materi sulit dipahami oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ekonomi atau keuangan.

Hal ini diperparah dengan minimnya inovasi pedagogis dalam pembelajaran akuntansi di tingkat pendidikan menengah dan tinggi. Banyak mahasiswa merasa kurang termotivasi karena metode pembelajaran yang terlalu teoritis dan kurang aplikatif. Seiring berkembangnya teknologi informasi, terdapat peluang untuk mengembangkan pendekatan pengajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan kontekstual.

Gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi dapat mengubah cara penyampaian materi menjadi lebih dinamis. Contoh penerapannya adalah permainan simulasi bisnis, kuis interaktif berbasis aplikasi, hingga permainan manajemen keuangan virtual. Penelitian oleh Tan & Ong (2019) menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar dengan pendekatan gamifikasi memiliki

pemahaman lebih baik terhadap siklus akuntansi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional.

Pemuda dan Teknologi

Generasi muda saat ini, khususnya generasi Z (kelahiran 1997–2012), merupakan kelompok yang sangat akrab dengan teknologi digital. Prensky (2001) menyebut mereka sebagai "digital natives" karena tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan internet, perangkat pintar, dan media sosial. Gaya belajar mereka cenderung aktif, cepat, visual, dan responsif terhadap umpan balik langsung.

Dalam konteks pembelajaran, generasi muda lebih menyukai pendekatan yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi. Mereka kurang tertarik pada metode pembelajaran satu arah seperti ceramah atau membaca teks panjang tanpa visualisasi. Oleh karena itu, penggunaan media seperti video, infografis, dan aplikasi pembelajaran menjadi penting.

Gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi muda karena menyatukan teknologi, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Chaiyo & Nokham (2017), mahasiswa yang menggunakan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi serta ketertarikan yang lebih besar terhadap materi.

Dengan demikian, mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi merupakan strategi yang tidak hanya menjawab kebutuhan pedagogis, tetapi juga mengikuti tren perilaku belajar pemuda yang sangat dipengaruhi oleh teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis persepsi pemuda terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menyajikan data secara objektif dan terukur mengenai tingkat motivasi, pemahaman materi, serta efektivitas metode pembelajaran berbasis gamifikasi.

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan (SMK) di wilayah Blitar Raya yang memiliki program studi akuntansi. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu pada bulan Mei hingga Juni tahun 2025. Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa dan siswa SMK yang telah mengikuti pembelajaran akuntansi dengan pendekatan gamifikasi, seperti penggunaan aplikasi Kahoot!, Quizizz, atau game simulasi akuntansi lainnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa dan pelajar SMK jurusan akuntansi yang pernah terlibat dalam proses pembelajaran berbasis game. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel yang ditetapkan antara lain berusia antara 17 hingga 25 tahun, pernah mengikuti pembelajaran akuntansi berbasis gamifikasi, dan bersedia mengisi kuesioner secara lengkap dan jujur. Jumlah sampel yang berhasil dikumpulkan sebanyak 120 orang, yang terdiri dari 70 mahasiswa dan 50 siswa SMK.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu kuesioner dan wawancara terbatas. Kuesioner yang digunakan berbentuk angket tertutup dengan skala Likert lima poin untuk mengukur tingkat motivasi belajar, pemahaman konsep akuntansi, minat terhadap akuntansi, serta persepsi umum terhadap metode gamifikasi. Di samping itu, wawancara terbatas dilakukan kepada sepuluh responden yang dipilih secara acak dari sampel utama untuk mendapatkan informasi tambahan yang bersifat kualitatif terkait pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis game.

Instrumen penelitian berupa kuesioner disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya dengan menggunakan bantuan program statistik SPSS. Kuesioner ini mencakup empat aspek utama, yaitu motivasi belajar, pemahaman konsep, minat belajar, dan persepsi terhadap gamifikasi, dengan masing-masing aspek diukur melalui beberapa pernyataan yang relevan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi dan kecenderungan jawaban responden. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan kualitas instrumen pengukuran. Selanjutnya, dilakukan analisis korelasi sederhana untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan pemahaman konsep dengan persepsi responden terhadap efektivitas gamifikasi. Sementara itu, data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif melalui pendekatan tematik untuk menangkap pola-pola narasi yang muncul dari pengalaman responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana gamifikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran akuntansi di kalangan pemuda. Berdasarkan hasil analisis data dari 120 responden, ditemukan beberapa temuan utama yang dijabarkan dalam poin-poin berikut:

Tabel 1. Hasil kuisioner responden

No	Aspek yang Diukur	Persentase Responden (%)
1	Motivasi Belajar Meningkat	78%
2	Pemahaman Konsep Lebih Mudah	64%
3	Retensi Materi Lebih Baik	60%
4	Gamifikasi Dipandang Sekadar Hiburan	25%

Sumber : data diolah,2025

1. Gamifikasi Meningkatkan Motivasi Belajar

Sebanyak 78% responden menyatakan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi membuat mereka lebih semangat mengikuti kelas, baik secara daring maupun luring. Motivasi belajar meningkat ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis interaktif, simulasi permainan, atau kompetisi kelompok yang memicu rasa ingin menang dan menuntaskan tantangan. Aspek seperti poin penghargaan, papan peringkat (leaderboard), serta pengakuan dari teman dan guru/dosen turut memperkuat motivasi mereka untuk memahami materi secara aktif, bukan pasif. Temuan ini mendukung Teori Self-Determination (Ryan & Deci, 2000) yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dan rasa pencapaian individu mendorong munculnya motivasi intrinsik dalam belajar.

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep Akuntansi

Sebanyak 64% responden merasa bahwa konsep-konsep dasar akuntansi seperti identifikasi transaksi, pencatatan jurnal, buku besar, dan penyusunan laporan keuangan lebih mudah dipahami melalui pendekatan gamifikasi. Dengan simulasi game atau kuis visual, siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga dapat menghubungkan konsep abstrak dengan konteks nyata, seperti dalam permainan simulasi bisnis. Contohnya, game seperti Monopoly Accounting memungkinkan siswa memahami bagaimana transaksi bisnis berjalan dan bagaimana hal tersebut tercermin dalam laporan keuangan. Hal ini selaras dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan konteks belajar yang aktif dan bermakna (Vygotsky, 1978).

3. Meningkatkan Retensi dan Daya Ingat Materi

Sekitar 60% responden menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi akuntansi setelah mempelajarinya dalam format game dibandingkan metode ceramah atau latihan tertulis konvensional. Efek ini muncul karena pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman emosional, seperti rasa senang, penasaran, atau bangga saat berhasil menyelesaikan tantangan. Aktivitas pengulangan (repetisi) dalam format kuis atau permainan juga membantu memperkuat memori jangka panjang, terutama saat materi

disampaikan dengan visualisasi menarik dan alur cerita yang logis. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya membantu pemahaman sesaat, tetapi juga memperkuat retensi jangka panjang terhadap materi akuntansi.

4. Risiko Hiburan Berlebihan

Walaupun mayoritas responden merasakan manfaat gamifikasi, sekitar 25% responden menyatakan bahwa mereka cenderung fokus pada aspek permainan dan kompetisinya, bukan pada pemahaman materi. Responden dari kelompok ini merasa bahwa gamifikasi terlalu menyenangkan hingga melupakan konteks edukatifnya. Beberapa bahkan mengaku hanya berusaha menjawab cepat untuk menang, bukan untuk memahami soal atau mengevaluasi jawaban yang benar. Temuan ini menjadi catatan penting bahwa gamifikasi tidak otomatis efektif jika tidak didesain dengan tepat. Jika terlalu mengedepankan “fun” tanpa keseimbangan konten, maka tujuan akademik bisa terabaikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menetapkan batasan, mengintegrasikan evaluasi kognitif, dan menyelaraskan setiap elemen permainan dengan learning outcome yang diharapkan.

5. Jenis Game yang Paling Efektif Menurut Responden

Tiga bentuk gamifikasi yang dinilai paling efektif oleh responden adalah:

- a. Game Simulasi Bisnis (contoh: Monopoly Accounting, Business Tycoon): Karena meniru proses nyata dan memberikan pengalaman praktik langsung pengelolaan transaksi.
- b. Quizizz dan Kahoot!: Karena menyajikan pertanyaan secara cepat, kompetitif, dan menyenangkan dengan umpan balik langsung.
- c. Kompetisi Tim berbasis proyek atau tantangan akuntansi: Mendorong kolaborasi, diskusi, dan pemecahan masalah secara berkelompok.

Responden juga menyarankan agar game tidak hanya bersifat ulangan, tetapi juga mengandung simulasi transaksi lengkap yang mencerminkan proses akuntansi end-to-end. Preferensi terhadap jenis game ini juga menunjukkan bahwa pemuda cenderung menyukai pembelajaran yang berbasis konteks nyata, kompetitif, dan kolaboratif.

Pembahasan

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat sejumlah studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran, terutama di lingkungan pendidikan tinggi (Hamari et al., 2014; Subhash & Cudney, 2018). Dalam konteks pembelajaran akuntansi yang umumnya dianggap kompleks dan penuh angka, pendekatan gamifikasi memberikan jalan baru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi generasi muda.

Temuan bahwa 78% responden merasa termotivasi belajar saat materi disampaikan dalam bentuk game dapat dijelaskan melalui Teori Self-Determination (Ryan & Deci, 2000). Teori ini menekankan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika tiga kebutuhan psikologis utama terpenuhi, yakni: otonomi (kebebasan memilih dan bertindak), kompetensi (kemampuan untuk berhasil), dan relatedness (koneksi sosial dengan orang lain). Gamifikasi memenuhi ketiga aspek tersebut. Elemen seperti leaderboard dan tantangan memberi rasa kompetensi; opsi game yang bisa dipilih memberi kesan otonomi; dan interaksi dalam permainan tim menciptakan rasa keterhubungan antarsiswa. Oleh karena itu, responden yang merasakan peningkatan motivasi kemungkinan besar mengalami keterpenuhan ketiga aspek tersebut dalam pembelajaran berbasis gamifikasi.

Sementara itu, temuan bahwa 64% responden lebih mudah memahami konsep akuntansi saat disampaikan melalui game, serta 60% merasa lebih mudah mengingat materi, dapat ditinjau melalui lensa Teori Konstruktivisme (Vygotsky, 1978; Piaget, 1952). Konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam gamifikasi, pembelajaran tidak lagi pasif dan satu arah, melainkan aktif dan eksploratif. Game simulasi bisnis, misalnya, memungkinkan siswa mengalami sendiri alur proses akuntansi dari pencatatan hingga pelaporan, sehingga mereka membangun pengetahuan

melalui pengalaman kontekstual. Aktivitas berulang dalam game juga mendukung penguatan memori dan retensi jangka panjang, seperti disebutkan dalam teori pemrosesan informasi.

Hubungan antara motivasi, pemahaman, dan daya ingat ini menciptakan efek sinergis: siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus dan aktif, sehingga lebih cepat memahami dan mengingat materi. Dengan demikian, gamifikasi bukan sekadar alat bantu pengajaran, melainkan sebagai pendekatan yang mengintegrasikan psikologi pembelajaran, desain instruksional, dan pengalaman digital menjadi satu kesatuan.

Namun, hasil bahwa 25% responden memandang gamifikasi hanya sebagai hiburan menunjukkan bahwa teori-teori tersebut tidak dapat diterapkan begitu saja tanpa mempertimbangkan faktor kontekstual dan implementasi. Dalam kasus ini, pendekatan gamifikasi mungkin belum dirancang secara optimal, atau peserta belum dipandu untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan kritik terhadap gamifikasi yang terlalu fokus pada elemen “permainan” dan mengabaikan integrasi pedagogisnya. Tanpa koneksi yang jelas antara game dan materi ajar, siswa berisiko mengalami pembelajaran yang dangkal atau bahkan distraksi dari substansi akademik.

Dari sudut pandang praktis, temuan penelitian ini memiliki sejumlah implikasi penting. Pertama, guru dan dosen perlu memperoleh pelatihan intensif tentang bagaimana merancang dan mengimplementasikan gamifikasi secara pedagogis. Tidak cukup hanya sekadar “menggunakan aplikasi kuis” atau “memainkan game”, tetapi harus ada pemetaan tujuan belajar, indikator pencapaian, dan refleksi pembelajaran yang jelas. Hal ini membutuhkan integrasi antara perencanaan instruksional dan desain pengalaman belajar digital.

Kedua, perlu dukungan dari lembaga pendidikan dalam bentuk infrastruktur teknologi, kurikulum yang fleksibel, serta ruang eksperimen bagi pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis game. Tanpa dukungan sistemik ini, gamifikasi berisiko menjadi praktik sporadis dan tidak berkelanjutan.

Ketiga, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya evaluasi sistematis terhadap efektivitas gamifikasi. Banyak pendekatan gamifikasi hanya mengukur “keseruan” atau partisipasi, tanpa menilai peningkatan pemahaman atau keterampilan. Padahal, agar gamifikasi dapat diakui sebagai metode pembelajaran yang valid, perlu ada instrumen penilaian yang mencerminkan hasil belajar secara kuantitatif dan kualitatif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa teori pembelajaran modern dapat menjadi dasar yang kuat untuk mendesain gamifikasi dalam konteks pendidikan akuntansi. Namun, keberhasilan implementasinya sangat ditentukan oleh peran pendidik, kesiapan siswa, dan dukungan sistem pendidikan. Gamifikasi dapat menjadi inovasi pembelajaran yang berdampak besar bagi pemuda, asalkan dirancang secara menyeluruh dan tidak diperlakukan sebagai hiburan semata.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi bagi pemuda, serta menganalisis persepsi mereka terhadap metode ini dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan retensi materi. Berdasarkan hasil kuesioner, wawancara, dan pembahasan mendalam terhadap data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar pemuda dalam pembelajaran akuntansi. Sebanyak 78% responden merasakan peningkatan semangat dan keterlibatan saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Hal ini menunjukkan bahwa elemen game seperti tantangan, poin, dan leaderboard dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif secara sehat.
2. Pendekatan gamifikasi membantu pemuda dalam memahami dan mengingat konsep-konsep dasar akuntansi. Temuan menunjukkan bahwa 64% responden merasa lebih mudah memahami materi, dan 60% merasa lebih mudah mengingat materi setelah mengikuti pembelajaran berbasis game. Hal ini mencerminkan pentingnya pengalaman visual, praktik langsung, dan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Sebagian kecil responden (25%) masih memandang gamifikasi sebagai hiburan semata, bukan sebagai media belajar yang serius. Ini menunjukkan bahwa desain dan implementasi gamifikasi yang kurang tepat dapat mengalihkan fokus siswa dari substansi materi ke sekadar aktivitas menyenangkan tanpa pembelajaran yang mendalam.
4. Game yang paling disukai dan dianggap efektif adalah game simulasi bisnis, kuis digital seperti Quizizz, serta gamifikasi berbasis tim. Ini menunjukkan pentingnya desain permainan yang merepresentasikan proses akuntansi secara nyata, interaktif, dan kolaboratif.
5. Hasil penelitian ini mendukung teori Self-Determination dan teori Konstruktivisme, yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dan pemahaman konseptual meningkat ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Namun, gamifikasi tidak dapat berdiri sendiri sebagai solusi pembelajaran, melainkan perlu diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis yang tepat.
6. Secara praktis, keberhasilan gamifikasi sangat tergantung pada peran pendidik dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi metode ini secara bijak. Dukungan kelembagaan dan pelatihan yang memadai bagi guru/dosen sangat diperlukan agar gamifikasi dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga efektif.

Gamifikasi merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran akuntansi bagi pemuda, asalkan digunakan secara terencana, proporsional, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Gamifikasi memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan pembelajaran akuntansi yang selama ini dianggap kaku dan sulit, serta menjadi jembatan yang relevan antara kurikulum formal dan gaya belajar generasi digital saat ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- McDowall, T., & Jackling, B. (2010). Attitudes towards the accounting profession: An Australian perspective. *Asian Review of Accounting*, 18(1), 30–49. <https://doi.org/10.1108/13217341011045999>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Tan, Y. Y., & Ong, D. L. T. (2019). Student engagement through gamification: Effects on motivation and academic performance. *International Journal of Education and Development using ICT*, 15(1), 42–60.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.