Jurnal Leverage, Engagement, Empowerment of Community, Vol. 8, No. 1, Mei 2026, 89–106
ISSN 2686-2786 print / ISSN 2685-8630 online

INOVASI EDUKASI AKUNTANSI BERBASIS GAMIFIKASI: IMPLEMENTASI RALLY GAME DAN TRICOIN HUNT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SMA

Ivander Adi Jaya, Nicholas Chang, Luky Patricia Widianingsih[*)]
Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia

[*)]Penulis Korespondensi: luky.patricia@ciputra.ac.id

Abstrak: Rendahnya literasi akuntansi di kalangan siswa SMA/SMK sederajat di Indonesia menjadi permasalahan mendesak yang harus diatasi. Hal ini terjadi akibat kesenjangan signifikan antara tingkat inklusi keuangan yang tinggi dan tingkat pemahaman konsep akuntansi serta keuangan dasar yang masih jauh dari memadai. Metode pembelajaran akuntansi konvensional yang bersifat satu arah dan teoretis terbukti kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam serta menumbuhkan minat siswa terhadap akuntansi secara berkelanjutan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi akuntansi dasar siswa SMA/SMK melalui pendekatan gamifikasi berbasis pembelajaran berbasis gim (*game-based learning*). Metode yang diterapkan mencakup tahap sosialisasi serta pelatihan melalui dua format permainan edukatif, yaitu *rally games* dan tricoin hunt. Kegiatan ini diikuti oleh 77 tim siswa SMA/SMK dari seluruh Indonesia. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi berhasil menghadirkan pengalaman belajar akuntansi yang interaktif, kompetitif, dan bermakna. Keberhasilan tersebut ditandai dengan tingginya antusiasme serta keterlibatan aktif peserta sepanjang kegiatan berlangsung, serta respons positif yang ditunjukkan oleh seluruh peserta, termasuk tim yang tidak berhasil lolos ke babak selanjutnya.

Kata kunci: *game-based learning*, gamifikasi, literasi akuntansi

Abstract: *The low level of accounting literacy among high school and vocational high school students (SMA/SMK) in Indonesia is an urgent issue that needs to be addressed. This stems from a significant gap between high financial inclusion rates and a lack of adequate understanding of basic accounting and financial concepts. Conventional, one-way, and theoretical accounting learning methods have proven ineffective in building a deep understanding and fostering sustainable student interest in the subject. This initiative aims to enhance basic accounting literacy among SMA/SMK students through a gamification approach based on game-based learning. The methods applied include socialization and training stages through two educational game formats: rally games and tricoin hunt. The event was attended by 77 teams of SMA/SMK students from all over Indonesia. The results showed that the gamification approach successfully delivered an interactive, competitive, and meaningful accounting learning experience. This success was highlighted by the high enthusiasm and active engagement of the participants throughout the activity, as well as the positive responses shown by all participants, including the teams that did not advance to the next round.*

Keywords: *game-based learning, gamification, accounting literacy*

Dikirim, 20 April 2026; Direvisi, 19 Mei 2026; Diterima, 21 Mei 2026
DOI: 10.37715/leecom.v8i1.6517
©LPPM Universitas Ciputra Surabaya
Jurnal Leverage, Engagement, Empowerment of Community (LeECom) dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Kondisi literasi keuangan dan akuntansi di Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda, masih menunjukkan angka yang memprihatinkan (Rahayu, 2022). Data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mencatat bahwa tingkat literasi keuangan Generasi Z di Indonesia hanya sebesar 51,7%, sedangkan tingkat inklusi keuangan kelompok yang sama justru mencapai angka yang jauh lebih tinggi (Otoritas Jasa Keuangan & Badan Pusat Statistik, 2024). Kesenjangan antara tingkat inklusi dan literasi ini mengindikasikan bahwa generasi muda memiliki akses terhadap beragam produk keuangan, namun belum dibekali pemahaman yang memadai untuk mengelolanya secara bijak (Ramadhani & Wibowo, 2025).

Kondisi serupa juga ditemukan secara spesifik di tingkat pendidikan menengah. Tingkat literasi keuangan siswa SMA dan SMP di Indonesia masing-masing hanya mencapai 52,88% dan 46,61%, sementara tingkat inklusi keuangan pada kelompok yang sama mencapai 90,46% dan 80,61% (Budidharmanto dkk., 2023). Dalam ranah akuntansi yang lebih spesifik, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di berbagai SMA di Indonesia mengungkapkan bahwa siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai ruang lingkup akuntansi, keterbatasan informasi mengenai prospek karier di bidang tersebut, serta minimnya literasi keuangan dasar. Fenomena ini tetap terjadi meskipun sebagian dari mereka telah mempelajari materi akuntansi secara formal di dalam kelas (Perkasa dkk., 2024). Persoalan serupa juga ditemukan pada siswa SMK. Meskipun akuntansi telah menjadi bagian dari kurikulum kejuruan, tingkat keterampilan akuntansi praktis siswa tetap rendah karena pembelajaran masih bersifat teoretis (Pratiwi, Lestari, & Somantri, 2024). Dengan demikian, terdapat kesenjangan yang nyata antara pembelajaran akuntansi berbasis teori di ruang kelas dan pemahaman serta penerapan konsep akuntansi dalam konteks aplikatif.

Kesenjangan tersebut tidak terlepas dari kelemahan pendekatan pembelajaran akuntansi konvensional yang masih mendominasi ruang kelas di Indonesia. Metode ceramah dan latihan soal yang bersifat repetitif terbukti kurang mampu membangun pemahaman yang mendalam maupun menumbuhkan minat siswa terhadap akuntansi secara berkelanjutan (Tanjung & Fauzan, 2024). Generasi Z, sebagai kelompok yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital, memiliki karakteristik belajar yang distinktif: mereka cenderung menyukai pengalaman belajar yang interaktif, visual, berbasis tantangan, dan memberikan umpan balik secara langsung (*immediate feedback*) (Susanti dkk., 2024). Dalam konteks ini, sistem pendidikan yang masih mengandalkan model pengajaran satu arah dinilai kurang relevan serta tidak responsif terhadap kebutuhan dan gaya belajar generasi tersebut.

Salah satu respons inovatif terhadap permasalahan tersebut adalah penerapan gamifikasi (*gamification*), yakni pengintegrasian elemen-elemen desain permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan bertingkat ke dalam konteks pembelajaran (Queiro-Ameijeiras, Martí-Parreño, & Seguí-Mas, 2025). Tinjauan sistematis terbaru terhadap berbagai penelitian gamifikasi dalam pendidikan akuntansi menunjukkan bahwa pendekatan ini secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah akuntansi, terutama pada topik-topik yang secara inheren bersifat abstrak serta menantang (Almuntsr dkk., 2024).

Kerangka teoretis *Self-Determination Theory* (SDT) memberikan penjelasan bahwa gamifikasi efektif karena mampu memenuhi kebutuhan

dasar siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial. Melalui pemenuhan kebutuhan tersebut, gamifikasi menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong pembelajaran lebih mendalam dan berkelanjutan (Gupta & Goyal, 2022). Lebih jauh, penelitian lain menegaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pengajaran akuntansi menghasilkan peningkatan keterlibatan (*engagement*) mahasiswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan (Gmiñska & Soko^{3}owska, 2025).

Game-Based Learning (GBL) sebagai manifestasi konkret gamifikasi dalam pembelajaran telah banyak diterapkan dan divalidasi efektivitasnya dalam konteks literasi keuangan. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif, baik dalam format *board game* maupun aplikasi *mobile*, secara signifikan meningkatkan literasi keuangan Generasi Z. Peserta melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap aspek kesenangan (*enjoyment*), keterpakaian (*usability*), dan nilai praktis dari permainan tersebut (Alamin, 2025). Penggunaan *educational board game* juga terbukti secara signifikan meningkatkan literasi keuangan masyarakat, yang terlihat dari kenaikan skor rata-rata *post-test* setelah intervensi permainan (Oktaviani dkk., 2025).

Secara khusus, metode *rally games* sebagai salah satu format GBL telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai literasi keuangan bagi remaja di Surabaya dengan hasil yang menunjukkan peningkatan nyata dalam pemahaman peserta terkait konsep-konsep keuangan, termasuk pengenalan instrumen investasi dan pentingnya manajemen keuangan pribadi (Budidharmanto dkk., 2023). Di ranah akuntansi, gamifikasi dalam pembelajaran siklus akuntansi terbukti meningkatkan minat belajar dan pemahaman mahasiswa atas konsep dasar akuntansi secara aplikatif (Nurfitriani & Hakim, 2025). Dalam konteks siswa SMA secara spesifik, penerapan gamifikasi dalam pengenalan profesi akuntansi terbukti membuat konsep-konsep akuntansi yang kompleks menjadi lebih mudah diakses, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan pemecahan masalah, berpikir analitis, dan kolaborasi yang esensial (Tanjung & Fauzan, 2024).

Bertolak dari kondisi dan kajian empiris tersebut, serta dengan mempertimbangkan posisi kebaruan (*novelty*) program ini, perlu ditegaskan bahwa program ini menghadirkan model kompetisi gamifikasi hibrida (*hybrid gamification competition model*). Model ini secara unik mengintegrasikan aktivitas fisik luring (pencarian koin secara langsung di area kampus) dengan evaluasi kognitif tertulis (pengerjaan soal akuntansi berbasis *scoresheet*) dalam satu sistem kompetisi berjenjang. Pendekatan ini berbeda dari mayoritas penelitian gamifikasi akuntansi sebelumnya yang umumnya berbasis digital seperti aplikasi *mobile* atau platform *e-learning*, maupun berbasis *board game* statis di dalam kelas (Almuntsr dkk., 2024; Queiro-Ameijeiras, Martí-Parreño, & Seguí-Mas, 2025).

Keunikan sistem permainan ganda (*dual-game system*) dalam program ini ialah *Rally Games* untuk kompetensi analitis dan kerja tim serta *Tricoin Hunt* untuk pemahaman struktural neraca keuangan melalui pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang belum ditemukan dalam kombinasi serupa pada literatur terdahulu. Selain itu, skala penyelenggaraan berbasis kompetisi yang melibatkan 77 tim dari seluruh Indonesia dalam format satu hari memberikan dimensi ekologi kompetisi yang melampaui konteks kelas tunggal. Program Studi Akuntansi Universitas Ciputra Surabaya melalui *Accounting Student Union* menyelenggarakan ke-

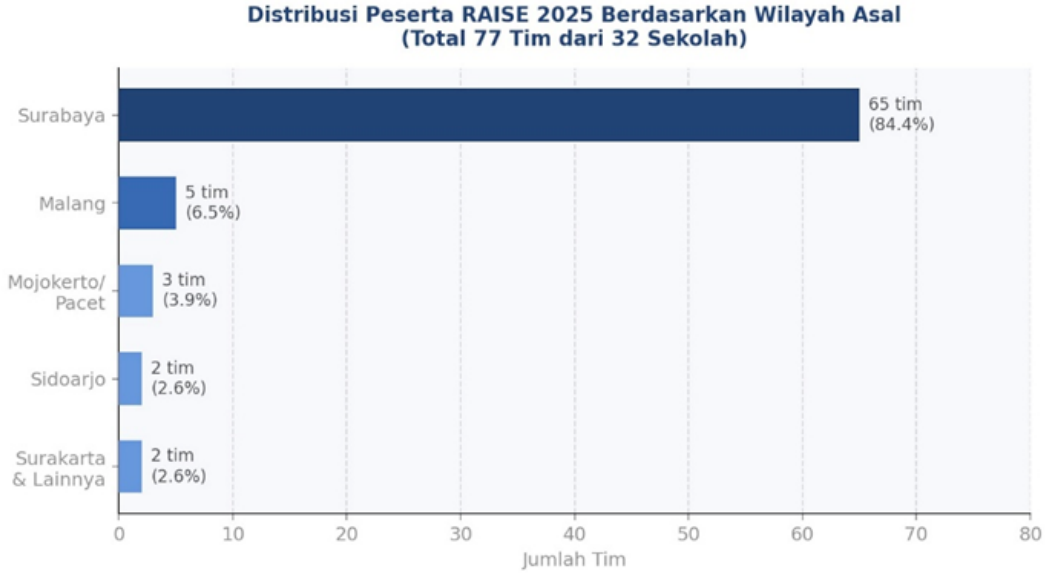
giatan dalam bentuk kompetisi *Run Accounting and Investment* (RAISE) 2025 sebagai wahana pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyasar siswa SMA/SMK sederajat di seluruh Indonesia guna menjembatani kesenjangan literasi akuntansi.

Pada hari pertama pelaksanaan yang mengambil tema "*Miller's Planet: Time Trap*" sebagai babak eliminasi, peserta (disebut *Stellars*) diajak menguasai konsep akuntansi dasar melalui dua format permainan kompetitif: *Rally Games* dan *Tricoin Hunt*. *Rally Games* merupakan permainan berbasis tim yang menghadirkan serangkaian pos tantangan dengan soal-soal ekonomi dan akuntansi yang dirancang untuk membangun kemampuan analitis, berpikir kritis, serta kerja sama tim. Sementara itu, *Tricoin Hunt* merupakan permainan pencarian harta karun (*treasure hunt*) yang secara khusus berfokus pada pemahaman tiga pilar neraca keuangan, yaitu aset (*Coin of Assets*), liabilitas (*Coin of Liability*), dan ekuitas (*Coin of Equity*) sebagai fondasi dari literasi akuntansi yang komprehensif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan manfaat berlapis. Secara langsung, kegiatan ini meningkatkan literasi dan pemahaman siswa SMA/SMK terhadap konsep akuntansi dasar melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Dalam jangka panjang, pengalaman yang diperoleh diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap dunia akuntansi dan keuangan, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia di bidang keuangan. Artikel ini bertujuan menganalisis implementasi kegiatan sekaligus menjadi referensi model pengabdian kepada masyarakat berbasis gamifikasi yang dapat direplikasi oleh institusi pendidikan tinggi lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan secara luring (*offline*) di Universitas Ciputra Surabaya pada tanggal 8 November 2025 dengan melibatkan siswa aktif SMA/SMK sederajat dari seluruh Indonesia sebagai mitra sasaran. Peserta berasal dari 32 sekolah yang tersebar di lima wilayah, yaitu Surabaya (72 tim), Malang (5 tim), Mojokerto/Pacet (3 tim), Sidoarjo (2 tim), serta Sura-



Gambar 1 Distribusi Peserta Berdasarkan Wilayah

karta dan daerah lainnya (2 tim). Sekolah dengan representasi tim terbanyak meliputi SMAS Katolik Karitas 3 Surabaya (7 tim), SMA Kristen Petra 1 Surabaya (6 tim), SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya (6 tim), SMA Kristen Gloria 2 Surabaya (5 tim), SMAK St. Louis 1 Surabaya (5 tim), dan SMAK St. Hendrikus Surabaya (5 tim) (Gambar 1). Setiap tim terdiri atas tiga orang siswa, sehingga total peserta yang berpartisipasi berjumlah 231 orang. Seluruh peserta memiliki latar belakang peminatan akademik yang beragam, termasuk IPA dan IPS. Keikutsertaan peserta dari berbagai jenis institusi pendidikan (SMA umum, SMA Katolik, SMA Islam, SMA Kristen, madrasah, dan sekolah internasional) mencerminkan jangkauan program yang lintas afiliasi dan heterogen.

Penyelenggaraan kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif oleh *Accounting Student Union*, Program Studi Akuntansi Universitas Ciputra Surabaya. Struktur kepanitiaan dipimpin oleh seorang Ketua Pelaksana dengan tanggung jawab langsung kepada *Head of Division Accounting Student Union*, serta dibantu oleh Sekretaris yang mengelola seluruh administrasi dan Bendahara yang bertanggung jawab atas tata kelola keuangan kegiatan. Secara keseluruhan, pelaksanaan ini melibatkan 129 orang panitia yang terbagi ke dalam tiga kelompok utama, yaitu 24 orang panitia inti dari *Accounting Student Union*, 50 orang panitia paruh waktu (*freelance*), dan 55 orang panitia lepas yang mayoritas merupakan mahasiswa Program Studi Akuntansi angkatan 2025.

Tahap pertama kegiatan adalah sosialisasi yang dilaksanakan sebelum kegiatan ini, melalui serangkaian upaya komunikasi publik yang terstruktur. Proses sosialisasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekrutmen peserta, tetapi juga sebagai media pengenalan awal terhadap konsep literasi akuntansi kepada khalayak luas. Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pendekatan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat luas merupakan upaya potensial untuk meningkatkan literasi secara umum. Puncak dari tahap sosialisasi adalah pelaksanaan *technical meeting* pada 25 Oktober 2025 di Universitas Ciputra Surabaya. Setiap tim diwajibkan mengirimkan minimal satu perwakilan untuk menerima pengarahan teknis mengenai mekanisme permainan, kisi-kisi materi, dan tata tertib kompetisi. Mitra sasaran berpartisipasi aktif dengan menyimak penjelasan panitia, mengajukan pertanyaan klarifikasi, serta menandatangani Lembar Kesepahaman (*Memorandum of Understanding*/ MoU) sebagai komitmen mengikuti seluruh ketentuan yang berlaku.

Tahap kedua mencakup pelatihan berbasis penerapan gamifikasi sebagai teknologi pedagogis yang menjadi inti dari kegiatan ini. Gamifikasi diimplementasikan melalui dua format permainan edukatif yang didesain secara khusus, yakni *rally games* dan *tricoin hunt*. Pendekatan ini sejalan dengan literatur terkini yang menegaskan bahwa ketika gamifikasi dalam pendidikan akuntansi dirancang dengan memperhatikan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial, peserta didik secara konsisten mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, dan hasil belajar secara signifikan. Dalam sesi *rally games*, peserta secara tim berpindah dari satu pos tantangan ke pos lainnya untuk menyelesaikan soal-soal berbasis materi ekonomi dan akuntansi dalam format permainan yang variatif. Desain ini sengaja menghadirkan pengalaman belajar multi-konteks guna mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kerja sama tim secara bersamaan.

Sementara itu, *tricoin hunt* dirancang sebagai aktivitas pencarian harta karun (*treasure hunt*) berbasis konsep akuntansi. Peserta diminta mencari tiga jenis koin yang merepresentasikan

elemen fundamental laporan posisi keuangan (neraca), yaitu koin aset (*Coin of Assets*), koin liabilitas (*Coin of Liability*), dan koin ekuitas (*Coin of Equity*). Setelah mengumpulkan ketiga jenis koin dan menukarkannya di pos bankir (*Banker*), peserta mengerjakan paket soal akuntansi tertulis. Mekanisme ini secara efektif mengintegrasikan pemahaman konseptual dengan pengalaman fisik dan pemecahan masalah, yang merupakan ciri khas pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang terbukti meningkatkan retensi pemahaman jangka panjang (Christopoulos, & Mystakidis, 2023).

Sistem penilaian menggunakan satuan *Stars* sebagai representasi poin yang berfungsi sebagai mekanisme umpan balik langsung (*immediate feedback*). Elemen kunci gamifikasi ini memberikan informasi langsung kepada peserta mengenai capaian mereka. Setiap kemenangan pada *rally games* menghasilkan 10 *Stars*, seri 5 *Stars*, dan kekalahan 0 *Stars*. Sementara itu, total maksimal perolehan dari sesi *tricoin hunt* adalah 130 poin dengan rincian: setiap koin bernilai 10 *Stars*, jawaban soal benar bernilai +2 *Stars*, jawaban salah bernilai -1 *Stars*, dan soal yang tidak dijawab bernilai 0 *Stars*.

Tahap ketiga adalah pendampingan yang berlangsung secara intensif sepanjang keseluruhan sesi. Panitia dari Divisi Acara ditempatkan secara permanen di setiap pos permainan *rally games* untuk menilai performa tim, mencatat akumulasi *Stars* secara akurat, dan memastikan seluruh mekanisme permainan berjalan sesuai dengan ketentuan. Pada sesi *tricoin hunt*, Divisi Inventaris menempatkan panitia di setiap lantai gedung untuk mengawasi proses pencarian koin, mengelola pos bankir (*Banker*), serta mendampingi distribusi tiket dan paket soal. Pendampingan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengawasan kompetisi, melainkan juga sebagai bentuk fasilitasi pembelajaran aktif.

Panitia berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang memastikan setiap peserta memperoleh pengalaman belajar optimal. Partisipasi aktif mitra dalam tahap ini diwujudkan melalui keterlibatan langsung seluruh anggota tim *Stellars* dalam setiap sesi permainan, pengambilan keputusan tim secara mandiri dalam memilih strategi bermain, serta interaksi dua arah yang berkelanjutan antara peserta dan panitia pendamping di setiap pos. Peserta juga diwajibkan mengunggah *twibbon* resmi kegiatan di media sosial masing-masing sebagai bentuk partisipasi dalam kampanye literasi akuntansi yang lebih luas kepada khalayak umum.

Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilaksanakan pada akhir sesi. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan merekap akumulasi *Stars* seluruh tim dari kedua sesi permainan untuk menentukan 40% tim dengan perolehan skor tertinggi yang berhak melanjutkan ke babak berikutnya pada hari kedua. Proses rekapitulasi dilakukan secara transparan dengan mempertimbangkan seluruh catatan dari panitia pos *rally games*, pos bankir (*Banker*), dan pos soal pada *tricoin hunt*. Data partisipasi peserta mencakup jumlah tim, asal sekolah, dan distribusi geografis, juga dianalisis sebagai bagian dari evaluasi ketercapaian tujuan kegiatan.

Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi (1) tingkat partisipasi dan persebaran asal sekolah sebagai cerminan jangkauan kegiatan secara nasional; (2) distribusi dan statistik deskriptif skor *Stars* yang diperoleh seluruh tim sebagai proksi (*proxy*) pengukuran kinerja kognitif serta kolaboratif peserta; dan (3) hasil kuesioner evaluasi pascakegiatan menggunakan skala Likert 1–5 yang mencakup 14 aspek penilaian (kemudahan pendaftaran, kejelasan informasi, keadilan peraturan, keterlibatan, dan kepuasan keseluruhan). Lembar penilaian (*scoresheet*) *Stars* yang digunakan setiap tim selama *rally games* dan

tricoin hunt sekaligus berfungsi sebagai instrumen penilaian berbasis kinerja yang merekam capaian tim secara *real-time* di setiap pos permainan.

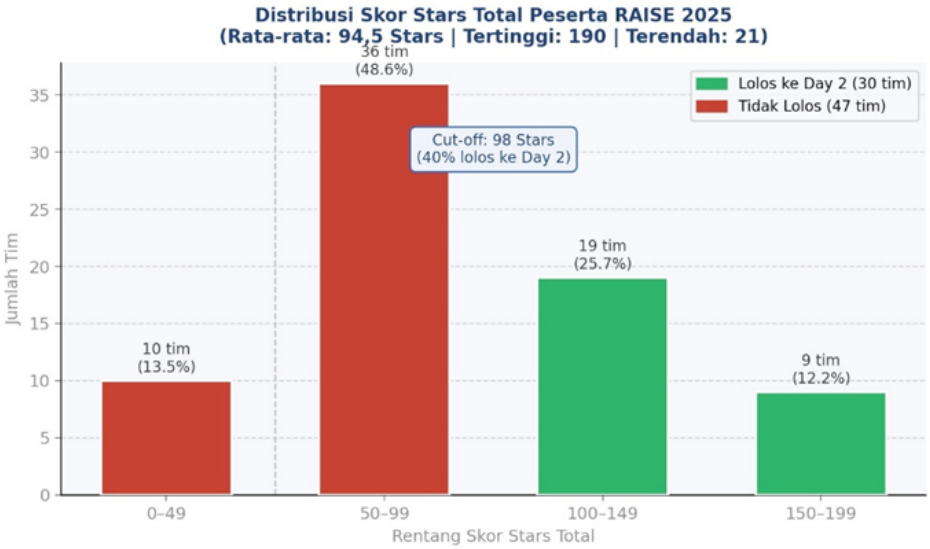
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan RAISE 2025 berhasil menarik partisipasi sebanyak 77 tim *Stellars* (sebutan untuk peserta) dari 32 sekolah di lima wilayah di Indonesia yang hadir secara luring di Universitas Ciputra Surabaya pada 8 November 2025. Proporsi kepesertaan terbesar berasal dari Surabaya (93,5% tim), yang kemudian diikuti oleh Malang (6,5% tim), Mojokerto/Pacet, Sidoarjo, dan Surakarta. Dari total 77 tim yang terdaftar, sebanyak 74 tim berpartisipasi aktif, sedangkan tiga tim lainnya tidak mengumpulkan skor karena tidak hadir atau terdiskualifikasi.

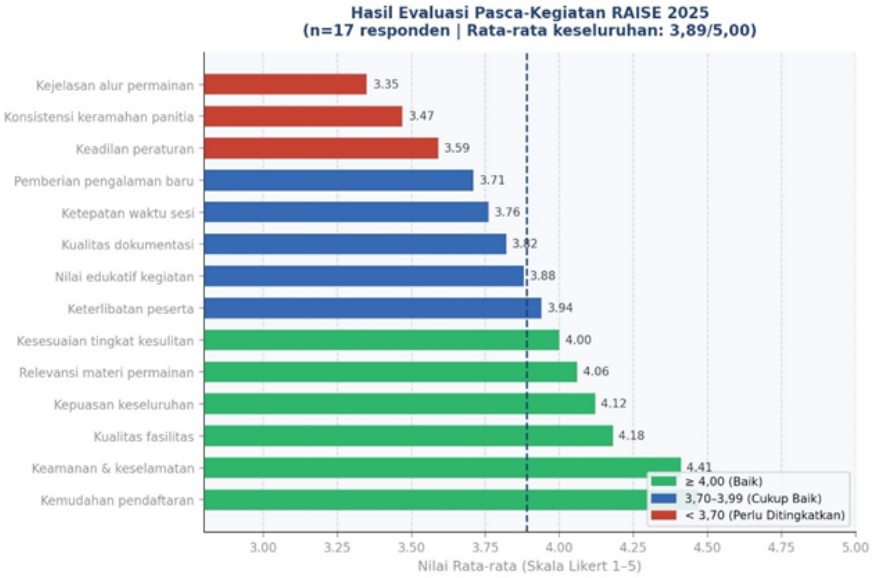
Secara kuantitatif, distribusi total skor *Stars* yang diperoleh peserta (gabungan *Rally Games* dan *Tricoin Hunt*) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 94,5 *Stars* (SD = 40,3) dengan median sebesar 88 *Stars* (Gambar 2). Skor tertinggi yang tercatat adalah 190 *Stars*, sedangkan skor terendah adalah 21 *Stars*. Distribusi perolehan skor tim terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu rentang 0–49 *Stars* sebesar 13,5% tim, rentang 50–99 *Stars* sebesar 48,6% tim, rentang 100–149 *Stars* sebesar 25,7% tim, dan rentang 150–199 *Stars* sebesar 12,2% tim. Berdasarkan hasil tersebut, sebanyak 30 tim (40,5%) dinyatakan lolos ke hari kedua dengan batas minimal (*cut-off*) kelolosan sebesar 98 *Stars*, di mana rata-rata skor kelompok yang lolos ini mencapai 133,6 *Stars*.

Jika dibedah per sesi permainan, rata-rata skor yang diperoleh peserta pada sesi *Rally Games* adalah sebesar 50,2 *Stars*, sedangkan pada sesi *Tricoin Hunt* adalah sebesar 46,4 *Stars*. Terdapat tiga tim yang mencatat skor negatif pada sesi *Tricoin Hunt* akibat akumulasi poin dari jawaban salah melebihi poin dari jawaban benar. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman konseptual mengenai laporan posisi keuangan (neraca) masih memerlukan pendalaman lebih lanjut bagi sebagian peserta.

Selain evaluasi kognitif berbasis kompetisi, evaluasi pascakegiatan juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang diisi oleh 17 responden (Gambar 3). Hasil menunjukkan rata-rata penilaian keseluruhan mencapai 3,89 dari



Gambar 2 Distribusi Stars Peserta RAISE 2025



Gambar 3 Hasil Evaluasi RAISE 2025

skala 5,00. Aspek yang memperoleh penilaian tertinggi adalah efisiensi proses pendaftaran (4,47/5,00) serta jaminan keamanan dan keselamatan selama kegiatan (4,41/5,00). Sebaliknya, aspek yang diidentifikasi perlu ditingkatkan meliputi kejelasan alur permainan (3,35/5,00) serta konsistensi keramahan panitia di lapangan (3,47/5,00). Meskipun demikian, sebanyak 12 dari 17 responden (70,6%) menyatakan bahwa mereka memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru yang berharga melalui kegiatan ini.

Antusiasme peserta yang datang dari berbagai daerah mencerminkan besarnya kebutuhan akan wahana edukasi akuntansi yang inovatif dan menarik di luar ruang kelas formal. Fenomena ini sekaligus mengonfirmasi relevansi pendekatan gamifikasi yang ditawarkan sebagai respons atas kelemahan metode pembelajaran konvensional yang selama ini masih mendominasi pendidikan akuntansi di tingkat menengah (Tanjung & Fauzan, 2024). Sebelum kegiatan dimulai, seluruh peserta menjalani proses registrasi dan pemeriksaan barang bawaan secara individual guna memastikan tidak ada peserta yang membawa peralatan yang dilarang.

Pada tahap ini pula, sebanyak 77 tim dibagi ke dalam dua kelompok sesuai dengan sistem gelombang (*batch*) yang telah ditetapkan oleh panitia. Kelompok pertama (*Batch 1*) terdiri atas 38 tim yang memulai kompetisi dengan sesi *Rally Games*, sedangkan kelompok kedua (*Batch 2*) yang terdiri atas 39 tim lainnya memulai dengan sesi *Tricoin Hunt*. Masing-masing kelompok menerima lembar panduan yang sesuai dengan jenis permainan yang akan mereka ikuti (Gambar 4). Pembagian sistem gelombang ini dirancang secara strategis untuk mengelola distribusi peserta secara efisien di berbagai titik lokasi permainan yang tersebar di area kampus. Dengan demikian, setiap tim mendapatkan pengalaman bermain yang optimal tanpa terjadi penumpukan massa di satu area tertentu.

Seluruh peserta kemudian mengikuti sesi pengarahan (*briefing*) komprehensif yang disampaikan oleh panitia. Mekanisme teknis, tata tertib, dan sistem penilaian *Stars* dari kedua jenis permainan dijelaskan secara menyeluruh kepada semua peserta secara bersamaan. Sesi ini bukan sekadar memberikan petunjuk teknis, melainkan juga menjadi momen pertama bagi

para *Stellars* untuk merasakan suasana kompetitif yang membangun antusiasme serta motivasi mereka sebelum terjun ke medan permainan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa elemen kompetisi dan ekspektasi tantangan merupakan pemicu awal motivasi intrinsik yang kuat dalam konteks *game-based learning* (Gupta & Goyal, 2022). Setelah pengarahan selesai, kompetisi dimulai secara serentak di mana kelompok *Batch 1* bergerak menuju ruangan lain untuk memulai sesi *Rally Games*, sedangkan kelompok *Batch 2* bersiap di area yang telah ditentukan untuk memulai sesi *Tricoin Hunt*.

Sesi *Rally Games* berlangsung di 19 pos permainan yang tersebar di berbagai ruangan. Desain multilantai pada gedung mengharuskan para *Stellars* untuk berpindah-pindah menggunakan tangga. Elemen aktivitas fisik tersebut menambahkan dimensi dinamisme dan intensitas kompetisi yang tidak dapat ditemukan dalam pembelajaran kelas konvensional. Setiap pos menyajikan jenis tantangan yang berbeda-beda, salah satunya adalah permainan *Hole in the Balance* (Gambar 5). Permainan ini dirancang dengan tujuan spesifik, yaitu melatih sinergi dan koordinasi antaranggota tim dalam menjaga keseimbangan. Aktivitas tersebut menjadi metafora edukatif yang secara tidak langsung menanamkan pemahaman bahwa dalam akuntansi, keseimbangan (*balance*) antara aset, liabilitas, dan ekuitas adalah prinsip fundamental yang tidak dapat diabaikan. Pendekatan pembelajaran melalui metafora fisik ini efektif dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam karena melibatkan pengalaman kinestetik secara langsung, bukan sekadar hafalan teori (Almuntsr dkk., 2024).

Setiap tim yang berhasil menyelesaikan syarat sebuah pos permainan selanjutnya diwajibkan mengerjakan soal-soal singkat berbasis akuntansi dan ekonomi secara cepat (Gambar 6). Mekanisme pengerjaan soal singkat yang bersifat di bawah tekanan waktu (*time-pressured*) ini secara pedagogis dirancang untuk memicu kemampuan berpikir cepat dan tepat di bawah tekanan, yang merupakan kompetensi esensial dalam pengambilan keputusan keuangan di dunia nyata. Lebih dari sekadar uji pengetahuan, integrasi antara



Gambar 4 Regist-In
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025



Gambar 5 Rally Games (Hole in the Balance)
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025

tantangan fisik permainan dan pengerjaan soal tertulis tersebut merupakan wujud konkret dari gamifikasi pembelajaran. Materi akuntansi yang sebelumnya terasa berat dan abstrak kini hadir dalam nuansa penuh adrenalin serta semangat kompetisi, sehingga membuat proses belajar terasa menyenangkan tanpa kehilangan substansi akademisnya. Setiap keberhasilan di setiap pos dicatat dalam lembar panduan masing-masing tim, yang terisi secara bertahap dengan perolehan *Stars* dari setiap permainan yang dimainkan. Temuan ini selaras dengan argumen bahwa sistem poin dan umpan balik langsung (*immediate feedback*) merupakan dua elemen gamifikasi yang paling efektif dalam mempertahankan keterlibatan dan motivasi peserta selama proses pembelajaran berlangsung (Gmiñska & Sokolowska, 2025).

Secara paralel dengan berlangsungnya *Rally Games*, kelompok *Batch 2* menjalankan sesi *Tricoin Hunt* yang berlangsung di tiga area utama kampus. Para *Stellars* berlomba-lomba untuk menjadi yang tercepat dalam menemukan tiga jenis koin, yaitu koin aset (*Coin of Assets*), koin liabilitas (*Coin of Liability*), dan koin ekuitas (*Coin of Equity*) yang tersembunyi di berbagai titik di dalam ketiga area tersebut (Gambar 7). Nama-nama akun keuangan yang tertera pada label setiap koin secara cerdas menjadikan proses pencarian fisik tersebut sebagai medium pembelajaran klasifikasi



Gambar 6 Rally Games (Pengerjaan Soal Singkat)
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025



Gambar 7 Tricoin Hunt (Pencarian Koin)
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025

akun akuntansi yang aplikatif dan mudah diingat. Konsep pemilahan aset, liabilitas, dan ekuitas—yang dalam metode konvensional kerap terasa membingungkan bagi siswa—kini menjadi pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman langsung yang melekat secara kognitif. Penelitian tentang pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) menegaskan bahwa pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman fisik dan keterlibatan aktif memiliki tingkat retensi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran pasif berbasis ceramah (Christopoulos, & Mystakidis, 2023).

Setiap koin yang berhasil ditemukan wajib segera ditukarkan di meja panitia *Banker* yang ditempatkan di lantai yang sama dengan lokasi penemuan koin (Gambar 8). Mekanisme penukaran koin secara bertahap yang dilengkapi dengan sistem daftar tilik (*checklist*) tiket ini tidak hanya berfungsi sebagai pencatatan kemajuan (*progress*) setiap kelompok, melainkan juga mengajarkan prinsip pencatatan dan verifikasi transaksi secara sistematis. Praktik tersebut merupakan dasar penting dalam siklus akuntansi yang diinternalisasi peserta melalui pengalaman bermain. Setelah ketiga jenis koin berhasil dikumpulkan dan tiket lengkap diperoleh, tim menukarkan tiket mereka dengan paket soal isian. Tahapan ini memberikan pelajaran berharga bahwa dalam akuntansi dan kehidupan finansial



Gambar 8 Tricoin Hunt (Pengumpulan Koin)
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025

secara umum, setiap proses membutuhkan kelengkapan dokumen serta verifikasi yang sistematis sebelum dapat berlanjut ke tahap berikutnya.

Fase akhir dari sesi *Tricoin Hunt* adalah pengerjaan paket soal isian akuntansi (Gambar 9). Keunggulan fundamental dari pendekatan gamifikasi ini ialah peserta menyelesaikan soal-soal akuntansi yang substansial bukan karena keterpaksaan, melainkan sebagai bagian alami dari petualangan yang mereka nikmati. Perolehan *Stars* pada sesi ini sangat menentukan posisi akhir setiap tim dalam klasemen karena total maksimal *Stars* dari *Tricoin Hunt* mencapai 130 poin. Hal tersebut menjadikannya komponen penilaian paling signifikan untuk menentukan 40% tim yang berhak melanjutkan ke hari kedua. Fakta ini secara tidak langsung mendorong setiap peserta untuk sungguh-sungguh menguasai materi akuntansi dasar, sebab pemahaman konseptual yang kuat merupakan satu-satunya kunci untuk meraih skor tertinggi pada tahap tersebut.

Pada sesi *Batch 2*, seluruh mekanisme permainan berjalan identik dengan sesi sebelumnya dengan satu perbedaan krusial, yaitu rotasi peran: tim yang sebelumnya menjalani *Rally Games* kini beralih ke sesi *Tricoin Hunt*, dan begitu pula sebaliknya. Rotasi tersebut memastikan bahwa seluruh 77 tim mendapatkan pengalaman belajar yang setara dan komprehensif dari kedua format gamifikasi yang dirancang, sehingga tidak ada tim yang hanya mengalami satu dimensi pembelajaran. Dari perspektif pedagogis, langkah ini memastikan setiap peserta mendapatkan paparan terhadap kedua ranah kompetensi yang ingin dibangun, yaitu kemampuan analitis dan kerja sama tim melalui *Rally Games*, serta pemahaman klasifikasi akun dan pengerjaan soal akuntansi melalui *Tricoin Hunt*. Desain rotasi ini merupakan salah satu keunggulan metode gamifikasi berbasis pembagian kelompok yang memungkinkan diversifikasi pengalaman belajar tanpa mengorbankan keadilan kompetisi antarpeserta.

Setelah kelompok *Batch 2* menyelesaikan seluruh sesinya, panitia melakukan rekapitulasi akumulasi *Stars* dari seluruh 77 tim secara menyeluruh, mencakup perolehan dari sesi *Rally Games* maupun *Tricoin Hunt* yang diikuti oleh masing-masing tim. Hasil rekapitulasi kemudian



Gambar 9 Tricoin Hunt (Pengerjaan Soal Isian)
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025

diumumkan secara langsung, di mana 40% tim dengan perolehan *Stars* tertinggi dinyatakan lolos ke hari kedua. Sementara itu, 60% tim yang tidak berhasil lolos dipersilakan meninggalkan lokasi (Gambar 10). Momen tersebut secara visual merekam ekspresi para peserta yang meskipun tampak kelelahan, tetap memancarkan kepuasan dan kegembiraan yang tulus. Fenomena ini menjadi indikator kualitatif yang amat bermakna bahwa kegiatan tersebut berhasil mewujudkan tujuan utamanya, bukan semata sebagai ajang kompetisi, melainkan sebagai pengalaman belajar yang berkesan.

Fakta bahwa peserta yang tereliminasi pun meninggalkan kegiatan dengan ekspresi positif mengonfirmasi temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dalam konteks *game-based learning*, pengalaman dan proses pembelajaran yang diperoleh memiliki nilai yang dirasakan peserta jauh melebihi hasil akhir kompetisi (Alamin, 2025). Semangat sportivitas, kerja sama tim, dan rivalitas yang saling menghargai yang terbangun di antara para *Stellars* sepanjang hari mencerminkan bahwa gamifikasi tidak hanya berhasil meningkatkan literasi akuntansi, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter yang menjadi bekal penting bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan masa depan.

Pendekatan gamifikasi dalam konteks kegiatan ini terbukti memberikan dampak positif pada tiga aspek utama, yaitu literasi, motivasi, dan hasil belajar. Pertama, terkait dengan aspek literasi, implementasi permainan akuntansi (*accounting games*) pada siswa SMA terbukti membuat mereka lebih mudah memahami materi serta meningkatkan literasi akuntansi dan keuangan secara lebih cepat dibandingkan dengan metode berbasis buku teks konvensional (Prasetiyo dkk., 2024). Permainan klasifikasi akun membantu penguatan pemahaman konsep dasar dan literasi klasifikasi akuntansi (Rahim dkk., 2021), di mana gamifikasi literasi keuangan mampu meningkatkan pemahaman konsep keuangan secara signifikan (Estima & Peguinho, 2024).

Kedua, terkait dengan aspek motivasi, keterlibatan, dan kondisi *flow* yang terjadi selama proses pembelajaran, *game-based learning* (GBL) terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, interaksi kelas, serta efisiensi belajar (Kao, Yuan, & Wang, 2023). Metode tersebut juga memperkuat komitmen dan pemahaman materi (De La Cruz-Montoya dkk., 2025; Silva, Rodrigues, & Leal, 2019). Hal-hal ini berpengaruh kuat pada persepsi belajar (*perceived learning*) sehingga meningkatkan *flow* belajar peserta, meskipun tidak semua elemen gim memiliki pengaruh yang sama kuat (Silva, Rodrigues, & Leal, 2019).



Gambar 10 Regist-Out
Sumber Dokumentasi: Accounting Student Union, 2025

Ketiga, peserta ditemukan mampu menyelesaikan soal-soal secara kritis dan strategis, bekerja sama dalam tim di bawah tekanan permainan, serta mengelola waktu dan prioritas demi menjamin efisiensi hasil di setiap fasenya. Temuan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh De La Cruz-Montoya dkk. (2025) bahwa gamifikasi dapat meningkatkan skor belajar dalam konteks penelitian laporan keuangan dan keuangan bisnis. Dampak positif ini pada gilirannya dapat meningkatkan performa akademik aktual peserta (López-Hernández, Lizarraga-Álvarez, & Soto-Pérez, 2022). Dengan demikian, terdapat bukti empiris mengenai efek positif gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah (Anwar & Mulyadi, 2025; Almuntsr dkk., 2024; Srimaryani, Yuliyanto, & Andriyati, 2023; Carenys & Moya, 2016).

Implementasi gamifikasi melalui *Rally Games* dan *Tricoin Hunt* berhasil membuktikan bahwa pembelajaran akuntansi dasar yang selama ini identik dengan kejenuhan dapat ditransformasi menjadi pengalaman yang memikat, kompetitif, dan penuh makna edukatif. Keterlibatan aktif 77 tim dari berbagai penjuru Indonesia, tingginya antusiasme peserta sepanjang sesi, serta respons positif yang tertangkap bahkan di antara peserta yang tereliminasi, menjadi bukti kuat bahwa pendekatan GBL merupakan solusi relevan dan efektif untuk menjawab permasalahan rendahnya literasi akuntansi di kalangan siswa SMA/SMK di Indonesia. Keberhasilan tersebut didukung oleh ketepatan desain gamifikasi yang digunakan.

Adapun faktor desain yang krusial bagi keberhasilan gamifikasi dalam ranah edukasi harus memuat beberapa elemen kunci:

1. **Tantangan, Kejelasan Tujuan, dan Umpan Balik Cepat**. Elemen-elemen ini, bersama dengan otonomi dan interaksi sosial, berkorelasi langsung dengan tingkat keterlibatan (*engagement*) serta *learning flow* yang lebih tinggi (Silva, Rodrigues, & Leal, 2019; Silva, Rodrigues, & Leal, 2021; Anwar & Mulyadi, 2025). Aspek-aspek tersebut telah diterapkan secara matang dalam kegiatan ini. Kejelasan instruksi aktivitas disediakan melalui *handbook*, *booklet*, poster, serta alur cerita (*storyline*) yang memuat detail tahapan proses, tantangan, dan instruksi kerja yang harus diselesaikan oleh siswa.
2. **Kualitas Informasi dan Layanan Permainan**. Komponen kualitas dalam gim memengaruhi niat penggunaan secara berkelanjutan, di mana niat dan kepuasan pengguna tersebut bertindak sebagai pendorong utama *engagement* (Kao, Yuan, & Wang, 2023). Elemen ini diwujudkan melalui pembangunan komunikasi yang intensif dengan peserta sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan kegiatan untuk menjaring umpan balik (*feedback*). *Engagement* ini dijaga secara konsisten melalui pemanfaatan saluran aplikasi percakapan sebagai ruang aliran informasi utama.
3. **Representasi Avatar dan Elemen Visual**. Komponen visual dan estetika dapat meningkatkan rasa kesenangan (*enjoyment*) serta *engagement* kognitif, yang berujung pada pemrosesan informasi secara lebih mendalam dan peningkatan hasil belajar (Baaske, Cainas, & Kralik, 2025). Guna memenuhi aspek ini, kompetisi RAISE 2025 menggunakan tema unik bertajuk "*Interstellar*" (petualangan menjelajah luar angkasa). Melalui tema tersebut, para peserta dapat merasakan atmosfer permainan secara mendalam melalui peran fiktif mereka di arena yang dekorasinya telah disesuaikan secara visual.
4. **Kolaborasi dan Kompetisi Sehat**. Praktik simulasi seperti gim penganggaran (*budgeting*) bersaing dengan kecerdasan buatan (*Ar-*

tificial Intelligence/AI) maupun penggunaan *board game* interaktif terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan kepemimpinan, inisiatif, kerja sama, dan berpikir kritis (Avelar, Durso, & Ferreira, 2025; Rahim dkk., 2021; Durso, Reginato, & Cornacchione, 2019). Elemen ini terpenuhi dalam RAISE 2025 melalui sesi materi yang mengharuskan peserta mengatur strategi investasi, pemanfaatan *board game*, serta pengerjaan soal-soal akuntansi tertulis untuk mengejar perolehan skor total akhir.

Melalui pemenuhan seluruh elemen tersebut, kegiatan inovasi edukasi berbasis gamifikasi bagi siswa SMA/SMK sederajat ini dapat dinyatakan berhasil mencapai tujuannya. Secara keseluruhan, keberlanjutan program ini direkomendasikan untuk dikembangkan ke dalam tiga arah konkret, yaitu (1) digitalisasi format permainan melalui platform gamifikasi berbasis web agar dapat diakses oleh peserta secara daring dari seluruh Indonesia; (2) integrasi modul pra-acara (*pre-event*) berupa materi literasi akuntansi digital sebagai pembekalan pengetahuan awal peserta sebelum hari pelaksanaan; dan (3) pembentukan kemitraan resmi dengan sekolah-sekolah mitra untuk replikasi model *Rally Games* dan *Tricoin Hunt* di tingkat sekolah sebagai program ekstrakurikuler. Pengembangan ke depan juga perlu disertai dengan instrumen evaluasi yang lebih terstandardisasi, termasuk penyediaan *pre-test* dan *post-test* yang ketat untuk mengukur peningkatan literasi akuntansi secara lebih sahih (Queiro-Ameijeiras, Martí-Parreño, & Seguí-Mas, 2025).

KESIMPULAN

Program pengabdian RAISE 2025 sukses mengedukasi akuntansi dasar (aset, liabilitas, ekuitas) kepada 77 tim siswa SMA/K se-Indonesia melalui pendekatan gamifikasi (*Rally Games* dan *Tricoin Hunt*). Penerapan sistem *batch* 1 dua putaran memastikan pemerataan pengalaman belajar yang komprehensif tanpa mengurangi substansi akademis. Tingginya antusiasme peserta membuktikan bahwa gamifikasi efektif mengubah persepsi akuntansi menjadi bidang yang menarik dan interaktif. Program serupa direkomendasikan untuk diperluas di masa mendatang melalui diversifikasi format dan digitalisasi demi peningkatan literasi keuangan generasi muda. Pelaksanaan RAISE 2025 memiliki beberapa keterbatasan metodologis, antara lain: (1) tidak adanya instrumen *pre-test* dan *post-test* terstandarisasi, sehingga literasi akuntansi diukur menggunakan *proxy* skor *Stars*; (2) rendahnya *response rate* kuesioner evaluasi (±22% atau 17 dari 77 tim); (3) durasi kegiatan satu hari yang membatasi pengukuran retensi pemahaman jangka panjang; dan (4) ketiadaan data latar belakang jurusan peserta (IPA/IPS) untuk analisis komparatif. Selain itu, indikator keberhasilan masih berfokus pada skor kompetisi dan partisipasi. Poin-poin ini menjadi agenda perbaikan instrumen evaluasi pada pelaksanaan RAISE berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Ciputra Surabaya atas dukungan penuh dan fasilitasi sarana kampus. Apresiasi setinggi-tingginya disampaikan kepada 77 tim siswa SMA/K se-Indonesia beserta pihak sekolah atas partisipasi aktif mereka. Terima kasih juga ditujukan kepada 129 panitia mahasiswa (Accounting Student Union, *freelance*, dan angkatan 2025) atas dedikasi lapangannya, serta seluruh dosen Program Studi Akuntansi atas bimbingan dan dukungan akademisnya sepanjang kegiatan RAISE 2025.

DAFTAR RUJUKAN

Alamin, R. Y. (2025). Adaptive game-based learning (AGBL) model: Enhancing motivation and engagement through a financial literacy game prototype. *International Journal of Information and Education Technology*, *15*(7), 1–12. https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.7.2335.

Almuntsr, N. M., Muhamad, H., Ong, T. S., & 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), 1–15. https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i2/20887.

Anwar, Y. & Mulyadi, M. (2025). Exploring gamification approaches in accounting courses: A systematic review. *Journal of Accounting and Finance*, *25*(2), 24–33. https://doi.org/10.33423/jaf.v25i2.7610.

Avelar, E., Durso, S., & Ferreira, C. O. (2025). Gamification in accounting education using artificial intelligence algorithms. *Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade (REPeC)*, *19*(1), 1–17. https://doi.org/10.17524/repec.v19.e3733.

Baaske, B., Cainas, J., & Kralik, J. (2025). A gamified accounting activity: Experimental evidence for the influence of game-like elements on enjoyment, engagement, and learning. *Issues in Accounting Education*, 1–28. https://doi.org/10.2308/issues-2022-024.

Budidharmanto, L. P., Kaihatu, T., Agustina, K. E., Purwadi, K. V., & Yahya, E. (2023). Peningkatan kemampuan literasi keuangan pada siswa SMP dan SMA melalui pembelajaran Business Model Canvas dengan metode mentoring. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat*, *6*(7), 1–15. https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i7.9989.

Carenys, J. & Moya, S. (2016). Digital game-based learning in accounting and business education. *Accounting Education*, *25*(6), 598–651. https://doi.org/10.1080/09639284.2016.1241951.

Christopoulos, A. & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, *3*(4), 1223–1243. https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089.

De La Cruz-Montoya, D., Orbegoso, L., Vega, I., Rubio, E., & Ortiz, P. (2025). Gamification in accounting learning: As a key factor to learn playing at a university in Peru. *Edelweiss Applied Science and Technology*, *9*(9), 112–125. https://doi.org/10.55214/2576-8484.v9i9.10227.

Durso, S., Reginato, L., & Cornacchione, E. (2019). Gamification in accounting and students' skillset. *Advances in Scientific and Applied Accounting*, *12*(3), 79–100. https://doi.org/10.14392/asaa.2019120305.

Estima, A. & Peguinho, C. (2024). Using gamification to promote financial literacy and consumer education among future generations. *Proceedings of the 10th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'24)*, 145–153. https://doi.org/10.4995/head24.2024.17353.

Gmiñska, R. & Soko³owska, K. (2025). Gamification as a tool to enhance engagement and consistency in accounting education. *WSB Journal of Business and Finance*, *2025*, 1–15. https://doi.org/10.2478/wsbjbf-2025-0002.

Gupta, P. & Goyal, P. (2022). Is game-based pedagogy just a fad? A self-determination theory approach to gamification in higher educa-

tion. *International Journal of Educational Management*, *36*(5), 697–714. https://doi.org/10.1108/ijem-04-2021-0126.

Kao, M., Yuan, Y., & Wang, Y. (2023). The study on designed gamified mobile learning model to assess students' learning outcome of accounting education. *Heliyon*, *9*(e13409), 1–16. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13409.

López-Hernández, C., Lizarraga-Álvarez, G., & Soto-Pérez, M. (2022). Enhancing learning of accounting principles through experiential learning in a board game. *Accounting Education*, *32*(3), 300–331. https://doi.org/10.1080/09639284.2022.2059770.

Nurfitriani, K. N. & Hakim, L. (2025). Efektivitas penggunaan praktik baik gamification dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, *8*(1), 45–54. https://doi.org/10.30596/liabilities.v8i1.24294.

Oktaviani, D. I., Gusnardi, G., Caska, C., Suarman, S., & Indrawati, H. (2025). Enhancing financial literacy through educational game-based learning materials. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, *19*(1), 1–15. https://doi.org/10.35931/aq.v19i1.3994.

Otoritas Jasa Keuangan & Badan Pusat Statistik. (2024). *Siaran pers bersama: OJK dan BPS umumkan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2024* (SP 106/OJK/GKPB/VIII/2024). OJK. https://ojk.go.id.

Perkasa, D. H., Purwanto, S., Yuliana, L., Abdullah, M. A. F., & Febrian, W. (2024). Edukasi literasi keuangan pada Sekolah Providentia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, *4*(1), 23–32. https://doi.org/10.22441/pemanas.v4i1.30049.

Prasetiyo, Y., Widiastuti, Y., Wisnantiasri, S., Paramitha, D., Nugraheni, N., Dwirini, D., & Zuhroh, S. (2024). Pelatihan accounting games sebagai sarana peningkatan dasar literasi akuntansi pada generasi milenial dan zoomer. *Gandhi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(2), 115–124. https://doi.org/10.33830/g-jpm.v1i1.7813.

Pratiwi, L., Lestari, S. P., & Somantri, Y. F. (2024). Penggunaan media pembelajaran board game: Countax Diceboard sebagai upaya meningkatkan literasi akuntansi siswa SMK di Kabupaten Tasikmalaya. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(1), 300–306. https://doi.org/10.31604/jpm.v7i1.300-306.

Queiro-Ameijeiras, C. M., Martí-Parreño, J., & Seguí-Mas, E. (2025). Beyond the ledger: A review of gamification in accounting education (2014–2023). *Intangible Capital*, *21*(1), 1–30. https://doi.org/10.3926/ic.3139.

Rahayu, R. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi keuangan digital: Studi pada Generasi Z di Indonesia. *Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia*, *6*(1), 74–85. https://doi.org/10.18196/rabin.v6i1.14268.

Rahim, M., Afthanorhan, A., Ilias, N., Zin, N., Abdullah, N., & Ahmad, J. (2021). Preliminary study on educational game-based learning approach in financial accounting course: Bicycle accounting classification game. *Revista Gestão Inovação e Tecnologias*, *11*(2), 491–509. https://doi.org/10.47059/revistageintec.v11i2.1683.

Ramadhani, B. N. & Wibowo, W. (2025). Membangun Generasi Z melek keuangan syariah: Peluang, tantangan, strategi, dan inovasi. *Journal of Economic Research*, *1*(2),

1–15. https://doi.org/10.56799/joer.v1i2.17.

Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2019). Play it again: How game-based learning improves flow in accounting and marketing education. *Accounting Education*, *28*(5), 484–507. https://doi.org/10.1080/09639284.2019.1647859.

Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2021). Games based learning in accounting education – which dimensions are the most relevant? *Accounting Education*, *30*(2), 159–187. https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1891107.

Srimaryani, S., Yuliyanto, R., & Andriyati, R. (2023). Sharpening accounting skills with games: A literature review on game-based accounting learning. *Randwick International of Social Science Journal*, *4*(3), 687-698. https://doi.org/10.47175/rissj.v4i3.771.

Susanti, N., Mukhlis, T. I., Aji, M. B., Hasan, O., Yanida, P., & Widajatun, V. W. (2024). Pentingnya literasi keuangan pada Generasi Z (Studi pada siswa SMA dan SMK di Kota Bandung). *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat*, *7*(10), 4120–4132. https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i10.14542.

Tanjung, R. & Fauzan, M. N. (2024). Pendekatan baru dalam pembelajaran akuntansi: Implementasi CoA Quartet di SMAN 6 Cimahi. *Daya-Mas: Media Komunikasi Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *9*(2), 64–70. https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.155.