

UPAYA PENGEMBANGAN PENGETAHUAN AKUNTANSI MELALUI PELATIHAN AYAT JURNAL PENYESUAIAN KEPADA SISWA SMA KRISTOFORUS 1

Vinnetta Ratna Sari¹ & Elsa Imelda²

¹Program Studi Sarjana Akuntansi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: vinnetta.125210029@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: elsai@fe.untar.ac.id

ABSTRACT

Community Service Activities at SMA Santo Kristoforus 1 aim to increase high school students' understanding of adjusting journal entries for trading companies. This activity prioritizes maintaining a pleasant classroom atmosphere, ensuring that students do not feel overwhelmed by the high expectations of comprehending the material. This training is needed because there are so many students at Santo Kristoforus 1 High School who have limited knowledge regarding accounting, especially the material on adjusting journal entries for trading companies due to lack of time and lack of resources at Santo Kristoforus 1 High School. Held on 6 October and 11 October 2023 offline (face to face), the activity involved students in grades 10, 11 and 12. The material was presented through theoretical explanations, practice questions and the game "Dare To Look At Your Gaze". The results of the questionnaire showed that students responded positively to the clarity of the material, the usefulness of the training, the attractiveness of the material carrier, and the effectiveness of the game. The implementation of this activity succeeded in increasing students' interest in accounting.

Keywords: *Community Service Activities, Adjusting Journal Entries, Trading Companies.*

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA Santo Kristoforus 1 bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa/i SMA tentang ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Kegiatan ini mengedepankan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa/i tidak merasa terbebani oleh tuntutan pemahaman materi yang tinggi. Pelatihan ini dibutuhkan karena terdapat banyak siswa/i SMA Santo Kristoforus 1 yang memiliki keterbatasan pengetahuan mengenai ilmu akuntansi khususnya materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang diakibatkan oleh kurangnya waktu serta kurangnya sumber daya yang dimiliki oleh Sekolah SMA Santo Kristoforus 1. Dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober dan 11 Oktober 2023 secara *offline* (tatap muka), kegiatan melibatkan siswa/i kelas 10, 11 dan 12. Materi disampaikan melalui penjelasan teori, latihan soal dan permainan "Dare To Look At Your Gaze". Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa/i memberikan respons positif terhadap kejelasan materi, kebermanfaatan pelatihan, daya tarik pembawa materi, dan keefektifan permainan. Pelaksanaan kegiatan ini berhasil meningkatkan minat siswa/i terhadap akuntansi.

Kata kunci: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Ayat Jurnal Penyesuaian, Perusahaan Dagang.

1. PENDAHULUAN

Akuntansi ialah hal yang selalu melekat pada kehidupan sehari-hari apalagi dalam dunia usaha, yang di mana berarti perusahaan tidak dapat berdiri bila tidak memiliki divisi atau bagian akuntansi. Kieso, et. al. (2020) memberi pernyataan bahwa akuntansi merupakan suatu aktivitas yang terdiri atas kegiatan mengidentifikasi, pencatatan dan pengkomunikasian atas suatu peristiwa atau kejadian ekonomi entitas (perusahaan) kepada pihak yang berkepentingan. Bagian atau divisi akuntansi berperan penting untuk menyediakan informasi akuntansi yang wajar untuk memudahkan para pengguna informasi dalam membuat keputusan. Peran akuntan sangat penting bagi perusahaan dikarenakan dengan informasi keuangan yang telah dibuat, perusahaan jadi mengetahui apa yang sebenarnya terjadi pada entitas tersebut. Saat ini, generasi muda perlu memiliki literasi keuangan (*finance*) sejak dini, salah satunya adalah tentang penyusunan laporan keuangan. Laporan keuangan berisi suatu informasi keuangan yang menunjukkan kinerja perusahaan dalam satu periode (Kartikahadi, 2016). Dengan memahami proses penyusunan

mengenai laporan keuangan, hal ini akan membantu untuk pembangkitan jiwa kewirausahaan pada murid SMA. Sebelum terfinalisasi-nya informasi keuangan melalui suatu laporan keuangan, terdapat beberapa penyesuaian untuk beberapa akun-akun tertentu yang disebut sebagai “jurnal penyesuaian”.

Wijoyo, Mayo dan Rich (2021) berpendapat bahwa ayat jurnal penyesuaian merupakan beberapa jurnal yang telah disesuaikan dari proses pembuatan jurnal transaksi dalam siklus akuntansi. Jurnal penyesuaian memiliki peran yang signifikan baik perusahaan jasa maupun untuk perusahaan dagang. Terdapat 2 tipe penyesuaian dari pembuatan jurnal siklus akuntansi tipe akrual dan deferral. Penyampaian materi mengenai akuntansi dan ayat jurnal perusahaan dagang kepada murid SMA menjadi suatu tantangan tersendiri karena tidak semua murid SMA tertarik untuk belajar akuntansi. Haryani, et. al. (2021) menyimpulkan bahwa rendahnya daya serap seorang siswa/i dalam memahami suatu pelajaran dapat dipengaruhi oleh sekolah, faktor fisik, keluarga maupun psikologis. Tak terkecuali pada murid Sekolah SMA Santo Kristoforus 1 yang terdapat banyak siswa/i nya yang belum begitu memahami cara membuat ayat jurnal penyesuaian.

Siswa/i SMA Santo Kristoforus 1 mengalami keterbatasan pemahaman terkait proses pembuatan ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang karena kendala waktu pelaksanaan dan sumber daya yang terbatas. Inilah permasalahan yang muncul, dan Tim PKM UNTAR merasa penting untuk berbagi ilmu akuntansi, khususnya mengenai ayat jurnal penyesuaian, kepada murid-murid di sekolah SMA Santo Kristoforus 1. Salah satu contoh yang perlu dipahami adalah konsep dasar akuntansi dan fungsi dari penyesuaian. Pelatihan ini diusulkan untuk direalisasikan di SMA Santo Kristoforus 1 karena adanya keterbatasan pengetahuan siswa/i terkait ilmu akuntansi khususnya ayat jurnal penyesuaian. Dalam melakukan observasi, ditemukan bahwa hanya murid kelas 12 yang mendapat mata pelajaran akuntansi di Sekolah SMA Santo Kristoforus 1. Oleh karena itu, Sekolah SMA Santo Kristoforus 1 dan Universitas Tarumanagara sepakat menjalin kerja sama untuk bersama-sama membangun generasi yang unggul. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan pemahaman siswa di bidang akuntansi lebih spesifiknya adalah ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMA Santo Kristoforus 1 dengan materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang berlangsung pada Jumat, 6 Oktober 2023 dan Rabu, 11 Oktober 2023 di kelas XII IPA 2 mulai pukul 14.45-16.45. Peserta pelatihan merupakan siswa/i SMA kelas 10 yang diselenggarakan pada Hari Jumat dan Hari Rabu untuk siswa/i SMA kelas 11 dan 12. Sebelumnya, penulis dan Tim PKM UNTAR lainnya telah membahas secara lengkap pengenalan perusahaan dagang dan bagaimana penjurnalan umumnya. Maka materi yang akan dibahas pada pertemuan 6 Oktober 2023 dan 11 Oktober 2023 adalah ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Tahapan yang berlangsung pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat berikut ini :

- 1) Penjelasan teori yang dibahas oleh dosen FEB UNTAR, guna memberikan pembukaan pada materi yang dibawakan ini. Kegiatan ini dibantu dengan media pembelajaran *powerpoint* yang disajikan oleh penulis dan Tim PKM UNTAR;
- 2) Pembahasan latihan soal. Pada sesi pembahasan latihan soal ini dipandu oleh Mahasiswa Tim PKM UNTAR. Dalam sesi ini, Mahasiswa Tim PKM UNTAR turut aktif memberikan contoh kasus yang relevan di kehidupan sehari-hari untuk mempermudah agar peserta pelatihan lebih cepat memahami latihan soal;
- 3) Sesi *Games*. Permainan ini di adakan pada akhir sesi sehingga Tim PKM UNTAR mengetahui sudah sejauh mana siswa/i pelatihan memahami materi yang telah dipaparkan.

Permainan yang digunakan pada pertemuan ini adalah *Dare To Look At Your Gaze*. Tim yang mampu dengan cepat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan menjadi pemenangnya; dan

- 4) Pemberian kuesioner kepada siswa/i SMA Santo Kristoforus 1. Siswa/I SMA Santo Kristoforus 1 yang hadir diminta untuk mengisi kuesioner mengenai pengetahuan dan pemahaman mereka tentang ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yang baik yaitu untuk membantu masyarakat namun dengan tanpa mengharapkan suatu imbalan apapun. Kegiatan mengabdikan diri kepada masyarakat ini berbentuk seperti sebuah pelatihan yang dilakukan sesuai kelas (ekstrakurikuler) kepada siswa/i SMA Santo Kristoforus 1 agar menjadi pribadi yang unggul dalam bidang akuntansi. Rivai dalam Ichsan dan Nasution (2021) Pelatihan merupakan suatu wadah untuk pembangunan Sumber Daya Manusia menuju suatu era yang penuh dengan tantangan. Setibanya di lokasi SMA Santo Kristoforus 1, penulis dan Tim Pengajar UNTAR lainnya segera mempersiapkan segala bentuk media pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang dihadiri oleh 14 partisipan secara keseluruhan ini memiliki materi ajar yaitu ayat jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang.

Tim PKM UNTAR turut memastikan bahwa peserta pelatihan memahami secara mendalam fungsi khusus ayat jurnal penyesuaian, contohnya ayat jurnal penyesuaian untuk/sebagai :

- 1) Pengkoreksi apakah terdapat persediaan yang usang atau rusak, yang diaman adalah untuk mencerminkan suatu kondisi yang sebenarnya;
- 2) Mencatat suatu pendapatan yang telah diterima di muka untuk jasa atau barang yang akan disediakan di masa yang akan datang;
- 3) Pencatatan pendapatan yang telah kita terima namun belum diakui pada periode buku akuntansi tersebut;
- 4) Pencatatan beban seperti gaji yang sudah muncul (digunakan) namun belum dibayarkan; dan
- 5) Pencatatan penurunan sebuah nilai aset seperti kendaraan atau mesin dengan seiring waktu berjalan.

Ayat Jurnal Penyesuaian memiliki tipe akrual dan deferal. Perbedan keduanya yaitu terletak pada :

Gambar 1.

Konsep mendasar tentang Ayat Jurnal Penyesuaian.



- 1) Tipe akrual dibagi menjadi 2 yaitu :
 - a) Beban terutang → terjadi ketika perusahaan mempunyai beban yang diakui tapi belum dibayar ataupun dicatat. Contoh mudahnya, perusahaan menyewa perangkat lunak (software) selama satu bulan, tetapi pembayarannya baru akan dilakukan pada bulan berikutnya.
 - b) Piutang Pendapatan → terjadi ketika perusahaan telah memberi jasa tetapi pembayaran masih belum diterima. Contoh mudahnya, jika perusahaan memberikan layanan konsultasi pajak selama satu bulan kepada klien tapi untuk pembayarannya telah dijadwalkan untuk diterima pada bulan berikutnya. Maksudnya adalah walaupun layanan telah diberikan kepada klien, pendapatan dari konsultasi pajak kepada klien tersebut diakui pada bulan berikutnya saat diterimanya pembayaran.
- 2) Tipe deferral terbagi atas 2 :
 - a) Beban dibayar dimuka → ketika perusahaan telah mendapat suatu *benefit* dari aset yang telah digunakan tersebut. Maka dari itu, sebagian nilai dari aset diakui sebagai beban dan nilai aset tersebut berkurang karena sudah terpakai. Contoh mudahnya yaitu ketika perusahaan melakukan penyewaan gedung dan perusahaan telah membayar sewa gedung tersebut untuk di muka satu tahun. Penyesuaian ini dilakukan dikarenakan perusahaan telah memulai penggunaan gedung tersebut, sehingga sebagian (nilai) sewa dapat diakui sebagai beban pada periode tersebut.
 - b) Pendapatan diterima dimuka → terjadi pada saat perusahaan telah melakukan suatu pekerjaan yang sebelumnya telah dibayarkan oleh klien dimuka. Pada saat ini, perusahaan dapat mengakui sebagian pendapatan tersebut dan mengurangi jumlah hutang yang masih ada (uang muka pembayaran). Contoh mudahnya yaitu jika perusahaan menerima pembayaran uang muka atas jasanya sebagai desain grafis untuk proyek pembuatan logo, sesuai logo dibuat, sebagian pendapatan dapat diakui perusahaan dari proyek tersebut dan mengurangi hutang uang muka yang sebelumnya dicatat.

Selain itu, ayat jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang memiliki 2 metode yaitu periodik dan perpetual. Metode periodik berarti persediaan dicatat secara periodik (periode akuntansi) contohnya per-bulan, per-semester atau per-tahun. Berbeda dengan metode periodik, metode perpetual yaitu persediaan dicatat secara *continue* (terus-menerus) setiap transaksi terjadi.

Gambar 2.

Dosen menjelaskan teori sebagai pembukaan



Lalu, mahasiswa Tim PKM UNTAR mengajarkan bagaimana cara melakukan pen-jurnal-an ayat jurnal penyesuaian melalui konsep-konsep yang mudah dipahami kepada peserta pelatihan. Tak hanya itu mahasiswa Tim PKM UNTAR juga memberikan kesempatan untuk peserta pelatihan dapat terlibat aktif dalam menjumlahkan hasil dari setiap transaksi tersebut. Dalam mengikuti proses pelatihan ini, Tim Pengajar UNTAR berusaha yang terbaik untuk membuat istilah-istilah yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari agar peserta pelatiha tidak menggunakan sistem menghafal tetapi dengan pemahaman konsep. Siswa/i SMA Santo Kristoforus 1 terus berusaha yang terbaik dan aktif untuk menjawab setiap pertanyaan yang bersifat *tricky* dari Tim Pengajar UNTAR. Dapat dibuktikan melalui gambar di bawah ini.

Gambar 3.

Suasana interaksi penulis dengan siswa/i peserta pelatihan akuntansi



Pembahasan yang diajarkan oleh mahasiswa Tim PKM UNTAR adalah bagaimana cara menyesuaikan aset-aset yang telah terpakai contohnya :

Tabel 1.

Template jurnl

Tanggal	Keterangan Nama Akun	Ref	Debit	Kredit
30/04	Dr. Beban listrik, air dan telepon		xxxx	
	Cr. Utang listrik, air dan telepon			Xxxx
	Dr. Beban Iklan		Xxxx	
	Cr. Iklan dibayar dimuka			xxxx
	Dr. Beban perlengkapan		Xxxx	
	Cr. Perlengkapan			xxxx
	Dr. Beban Penyusutan - peralatan		Xxxx	
	Cr. Akumulasi Penyusutan - peralatan			xxxx
	Dr. Beban Penyusutan - kendaraan		Xxxx	
	Cr. Akumulasi Penyusutan - kendaraan			xxxx

Sesampainya materi mengenai ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang usai baik teori maupun latihan soal, berikutnya adalah sesi *games*. Tim PKM UNTAR memfokuskan strategi pembelajaran yang efektif dengan Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*). Penggunaan Pembelajaran Berbasis game di SMA Santo Kristoforus 1 bertujuan agar siswa tidak merasa terbebani oleh tuntutan pemahaman materi yang tinggi. Sebaliknya, strategi ini dirancang untuk mendorong siswa memahami materi dengan sukarela, merasa tertarik dan menikmati setiap proses dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat dengan cepat dan efektif memahami dan menguasai konsep-konsep yang disampaikan. Menurut McGogin dalam Hidayat (2018) Empat unsur kunci dalam sebuah *games* meliputi keberadaan *Goal (purpose)*, *rules*, *feedback* dan *voluntary participation*.

Goal merupakan suatu sasaran yang ingin dicapai atau prestasi yang diinginkan dalam sebuah permainan. Maka dalam PKM ini tujuannya adalah untuk membuat siswa/i SMA Santo Kristoforus 1 memahami dan menguasai konsep ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang. *Rules* merupakan suatu pedoman yang mengatur cara bermain dan memastikan bahwa permainan *fair play*. *Feedback System* merupakan suatu informasi yang diberikan kepada pemain mengenai kemajuan mereka, memberikan suatu arahan ataupun evaluasi misalnya jika siswa/i menjawab dengan benar maka poin yang didapat oleh kelompok mereka akan bertambah. *Voluntary Participation* merupakan keterlibatan pemain berdasarkan keinginan sendiri tanpa paksaan, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang lebih positif. Sesi *games* ini merupakan sesi yang paling dinantikan oleh siswa/i SMA Santo Kristoforus 1, dapat diketahui dari setiap pertemuan-pertemuan sebelumnya peserta pelatihan sangat aktif dan antusias dalam mengikuti setiap permainan yang ada. Maka dapat dikatakan bahwa anak dan permainan merupakan hal yang saling berkaitan, lebih tepatnya anak-anak selalu memiliki asosiasi mengenai "bermain". Permainan atau *games* merupakan media pembelajaran yang diupayakan oleh Tim PKM UNTAR dapat membuat materi yang telah diajarkan menjadi lebih efektif tersampaikan kepada siswa/i SMA Santo Kristoforus 1.

Hal ini senada dengan pendapat Daryanto (2013) yang menjabarkan beberapa kegunaan media pembelajaran : (a) Memperjelas pembelajaran atau materi agar tidak terlalu banyak verbalistik; (b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indra dan tenaga; (c) Turut memunculkan gairah atau semangat dalam belajar, interaksi langsung antara siswa dengan materi (sumber belajar); (d) Dapat membuat siswa belajar sesuai dengan gaya belajarnya yaitu apakah dia memiliki gaya belajar yang auditori, visual ataupun kinestetik; (e) Memberikan rangsangan secara langsung, memiliki pengalaman yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama; dan (f) Pembelajarannya mengandung 5 komponen komunikasi seperti guru (seorang komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, antar siswa, dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Fungsi media pembelajaran lainnya dijabarkan oleh Sanjaya (2014) yakni (a) Fungsi komunikatif, yang berarti media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah komunikasi antara guru dan murid; (b) Fungsi motivasi, yang berarti untuk memotivasi murid dalam belajar dan untuk meningkatkan gairah murid dalam belajar; (c) Fungsi kebermaknaan, media pembelajaran tidak hanya memberikan suatu informasi yang mendasar tetapi juga turut meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta. Lebih dari itu, media pembelajaran juga berperan dalam membentuk sikap serta keterampilan siswa; (d) Fungsi penyamaan persepsi, sehingga setiap siswa dapat memiliki persepsi yang sama terhadap suatu informasi yang telah diberikan; dan (e) Fungsi individualitas yaitu untuk membuat kebutuhan setiap individu terpenuhi dengan gaya pembelajarannya yang berbeda-beda.

Maka dari itu, Tim PKM UNTAR memilih permainan *Dare To Look At Your Gaze* sebagai media pembelajaran kali ini. Hal-hal yang dibutuhkan pada sesi *games* ini adalah : (a) *Mini vending machine toy*; (b) *Service bell*; (c) *Microphone*; dan (d) *Speaker*

Cara bermainnya sendiri yaitu dibagi menjadi 2 kelompok dengan lawan yang saling menatap satu sama lain. dengan saling bertatapan siswa/i dapat melatih konsentrasi atas pertanyaan yang ada, karena pada hakikatnya pertemanan yang erat biasanya ketika saling menatap, keduanya akan saling tersenyum dan tertawa tanpa memiliki alasan yang jelas sehingga menyulitkan mereka untuk berkonsentrasi atas hal yang berada di sekitar.

Setelah itu, Tim PKM UNTAR memberikan kesempatan kepada salah satu *volunteer* untuk memainkan *mini vending machine toy* untuk mendapatkan sebuah bola yang telah tertempel angka, angka tersebut merupakan pertanyaan yang telah disiapkan oleh penulis dan Tim Pengajar UNTAR lainnya. Lalu pertanyaan tersebut akan dibacakan oleh Tim PKM UNTAR dengan *microphone* agar pertanyaan semakin terdengar jelas. Tim yang mengetahui jawabannya lebih dulu dapat memencet bel yang ada di tengah antara kelompok 1 dan 2, jika benar maka akan mendapat poin, namun jika salah akan diberikan kesempatan bagi kelompok lain. Setelah semua pertanyaan dijawab maka akan dilakukan perhitungan poin. Poin terbanyak makan akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

Gambar 4.

Suasana meriah *games* dan *mini vending machine toy*



Kemudian sebelum peserta pelatihan pulang, Tim PKM UNTAR memberikan kuesioner yang berisi evaluasi kegiatan pembelajaran pada pertemuan tersebut untuk mengetahui apakah program pembelajaran di SMA Santo Kristoforus 1 telah mencapai tujuan yang telah dibuat sejak awal atau belum yaitu mengenai pemberian pemahaman konsep ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang tanpa memberi beban berlebih pada siswa dengan strategi pembelajaran *game-based learning* untuk merangsang minat dan keinginan siswa untuk memahami materi secara sukarela dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Gambar 5.

Soal kuesioner untuk siswa/i SMA Santo Kristoforus 1

Nama : _____
Kelas : _____
Isilah Kuesioner dibawah ini dengan Jawaban yang paling mendekati.
Keterangan :
1 = sangat tidak setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Netral
4 = Setuju
5 = Sangat setuju
1. Penjelasan materi yang disampaikan oleh pengajar mahasiswa jelas.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. Materi yang telah disampaikan oleh tim pengajar sangat bermanfaat bagi saya
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. Pembawaan oleh tim pengajar sangat menarik.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. Pembahasan materi sangat mudah dipahami.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. Pengajar mahasiswa mampu menghidupkan suasana kelas dan sangat kreatif dalam membuat games.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. Pengajar mahasiswa telah menguasai isu-isu terkini dalam bidang yang diajarkan.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7. Pengajar mahasiswa sangat mudah bergaul dengan saya sehingga membuat saya nyaman untuk berdiskusi dan bermain games bersama.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
8. Games membuat diri saya lebih paham tentang garis besar materi yang telah dijelaskan.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
9. Games yang diadakan selalu sangat seru dan membuat saya ingin datang lagi mengikuti ekskul akuntansi.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10. Saya tertarik akan akuntansi dikarenakan Ekskul Akuntansi yang dibawakan oleh mahasiswa UNTAR.
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

Kesimpulan dari hasil kuesioner yang di dapat yaitu :

- 1) Skor 4,43 dari 5 untuk pertanyaan nomor 1. Berarti hal penjelasan materi yang disampaikan pengajar mahasiswa jelas;
- 2) Skor 4,43 dari 5 untuk pertanyaan nomor 2. Berarti Materi yang telah disampaikan oleh tim pengajar sangat bermanfaat bagi siswa/i SMA Santo Kristoforus 1;
- 3) Skor 4,62 dari 5 untuk pertanyaan nomor 3. Berarti pembawaan oleh tim pengajar sangat menarik;
- 4) Skor 4,14 dari 5 untuk pertanyaan nomor 4. Berarti pembahasan materinya sangat mudah dipahami;
- 5) Skor 4,67 dari 5 untuk pertanyaan nomor 5. Berarti Pengajar mahasiswa mampu menghidupkan suasana kelas dan sangat kreatif dalam membuat games;
- 6) Skor 4,52 dari 5 untuk pertanyaan nomor 6. Berarti Pengajar mahasiswa telah menguasai isu-isu terkini dalam bidang yang diajarkan;

- 7) Skor 4,76 dari 5 untuk pertanyaan nomor 7. Berarti Pengajar mahasiswa sangat mudah bergaul dengan siswa/I SMA Santo Kristoforus 1 sehingga membuat merela nyaman untuk berdiskusi dan bermain games bersama;
- 8) Skor 4,38 dari 5 untuk pertanyaan nomor 8. Berarti games membuat siswa/I SMA Santo Kristoforus 1 lebih paham tentang garis besar materi yang telah dijelaskan.
- 9) Skor 4,52 dari 5 untuk pertanyaan nomor 9. Berarti Games yang diadakan selalu sangat seru dan membuat siswa/I SMA Santo Kristoforus 1 ingin datang lagi mengikuti ekskul akuntansi; dan
- 10) Skor 4,48 dari 5 untuk pertanyaan nomor 10. Berarti siswa/I SMA Santo Kristoforus 1 tertarik akan akuntansi dikarenakan Ekskul Akuntansi yang dibawakan oleh mahasiswa UNTAR.

Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKM ini tercapai. Pemahaman konsep ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang berhasil disampaikan tanpa memberi beban berlebih pada siswa. Hal ini terbukti dari mayoritas siswa/i SMA Santo Kristoforus 1 yang memberikan skor tinggi, hampir mencapai 5, dalam setiap pertanyaan evaluasi. Kesimpulan ini mengindikasikan keberhasilan pelaksanaan kegiatan dengan baik dan efektif.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

kegiatan Pengabdian kepada masyarakat di SMA Santo Kristoforus 1 tepatnya pada tanggal 6 Oktober dan 11 Oktober 2023 secara *face to face* dengan memberikan pelatihan mengenai konsep ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang melalui *game-based learning* berjalan dengan lancar sehingga tujuan untuk membuat siswa/i paham dan menguasai materi ayat jurnal penyesuaian dengan tanpa merasa terbebani dan pembelajaran lebih menarik dan efektif telah tercapai. Dibuktikan dari mayoritas siswa memberikan skor tinggi pada kuesioner evaluasi yang telah diberikan. Dengan demikian, keseluruhan kegiatan pelatihan ini bukan hanya berhasil mencapai tujuannya tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang positif bagi siswa SMA Santo Kristoforus 1. Tim PKM UNTAR juga turut menyarankan agar pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat terus terlaksana setiap tahunnya.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis turut berterimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan mengabdikan kepada masyarakat melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, serta kepada para pihak yang terkait dalam kegiatan asistensi mengajar di SMA Santo Kristoforus 1.

REFERENSI

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haryani, E., Ahmad, S., & Aradea, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Daya Serap Siswa pada Pelajaran Akuntansi. *Journal of Education Research*, 2(2), 82-88. <https://doi.org/10.37985/jer.vi2.51>.
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. *Buletin Psikologi*, 71-85.
- Ichsan, R. N., & Nasution, L. (2021). Sosialisasi Pelatihan Untuk Meningkatkan Prestasi Kerja Karyawan di PDAM Tirtanadi Cabang Padang Bulan Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5 (1).
- Kartikahadi, H. (2016). *Akuntansi Keuangan Berdasarkan SAK Berbasis IFRS Buku 1*. Edisi Kedua. Jakarta: Ikatan Akuntan Indonesia (IAI).

- Kieso, D. E., Weygandt, J. J., & Warfield, T. D. (2020). *Intermediate accounting 4th Edition : IFRS Edition*. John Wiley & Sons, Inc.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Wijoyo, A., Mayo, I. F., & Rich, M. (2021). *Pelatihan Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Pembalik Bagisiswa/I Sma Kristoforus I. Seri Seminar Nasional Ke-Iii Universitas Tarumanagara*.