

## **PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN PERMAINAN “TRILIUNEUR”: PENGABDIAN MASYARAKAT BAGI MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) GURU EKONOMI SMAK PENABUR**

Temy Setiawan<sup>1\*)</sup>, Danu Pradipta Putra<sup>2)</sup>, Wendy Salim Saputra<sup>3)</sup>, Kurniawati<sup>4)</sup>, Ignatius Cedriko Djojasantoso<sup>5)</sup>, Randy Kuswanto<sup>6)</sup>

Program Studi S1 Akuntansi, Fakultas Ilmu Sosial & Humaniora, Universitas Bunda Mulia<sup>1,2,3,4,5)</sup>

Program Studi S1 Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Wiyatamandala<sup>6)</sup>

\*E-mail: [setiawantemy@gmail.com](mailto:setiawantemy@gmail.com)

### **Abstrak**

Pembelajaran akuntansi pada jenjang SMA dan SMK yang monoton sering menghambat optimalisasi transfer pengetahuan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memperkenalkan metode pembelajaran berbasis permainan yang inovatif bernama “Triliuneur” guna meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar akuntansi. Kegiatan dilaksanakan di SMAK 3 Penabur Jakarta kepada guru ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMAK Penabur. Hasil kegiatan menunjukkan keberhasilan transfer keterampilan pedagogis, sehingga guru mampu menyampaikan materi akuntansi dengan cara yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan. Akibatnya, peserta didik menunjukkan peningkatan fokus dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Kegiatan berlangsung lancar dan memperoleh respons positif dari seluruh peserta. Disarankan agar program serupa diperluas ke guru SMK, serta guru didorong untuk terus mengembangkan dan mengadaptasi permainan “Triliuneur” sesuai konteks kelas masing-masing.

**Kata kunci:** pendidikan akuntansi, pembelajaran mendalam, permainan triliuneur, pengabdian masyarakat

## **ACCOUNTING LEARNING THROUGH THE “TRILIUNEUR” GAME: A COMMUNITY SERVICE PROGRAM FOR THE ECONOMICS TEACHERS ASSOCIATION (MGMP) OF SMAK PENABUR**

### **Abstract**

*Monotonous accounting instruction at the senior high school and vocational school levels often hinders optimal knowledge transfer. To address this issue, this community service program introduced an innovative game-based learning method called “Triliuneur” to enhance teaching creativity in accounting. The program was conducted at SMAK 3 Penabur Jakarta for economics teachers affiliated with the MGMP Economics of SMAK Penabur. The results indicate a successful transfer of pedagogical skills, enabling teachers to deliver accounting lessons in a meaningful, mindful, and engaging manner. Consequently, students demonstrated increased focus and improved comprehension of the learning material. The activity proceeded smoothly and received positive responses from all participants. It is recommended that similar programs be extended to vocational school teachers, and that teachers be encouraged to further develop and adapt the “Triliuneur” game to suit their specific classroom contexts.*

**Keywords:** accounting education, deep learning, triliuneur games, community service

## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi bagi siswa jenjang SMA atau SMK bukanlah hal yang mudah terutama bagi anak generasi Z (kelahiran 1997 sampai 2012). Pembelajaran harus dibuat menarik sehingga murid dapat memahami dengan mudah. Oleh karena itu pembelajaran saat ini mengacu pada kurikulum merdeka dengan pembelajaran mendalam: bermakna, berkesadaran dan menggembirakan (Darwin, dkk., 2024; Irwan, dkk., 2026). Pembelajaran bermakna, murid mengkaitkan konsep baru dengan pengalaman kehidupan nyata atau konsep yang sudah mereka pahami sebelumnya; menghubungkan teori di kelas dengan realitas lingkungan sekitar. Pembelajaran berkesadaran, dimana murid menyadari sepenuhnya apa yang mereka pelajari, mengapa mereka mempelajarinya dan bagaimana menggunakannya; melatih refleksi diri dan kemampuan berfikir kritis (termasuk Higher Order Thinking Skill/ HOTS). Pembelajaran menggembirakan, dimana suasana kelas yang positif dan menyenangkan secara biologis dan psikologis membantu lepasnya hormon dipamin untuk memperkuat ingatan dan motivasi. Poin dalam pembelajaran menggembirakan menjadi tantangan akademik di dalam merancang pembelajaran dengan program permainan edukatif, proyek, simulasi atau aktivitas yang membuat murid menikmati proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran akuntansi dasar bagi siswa SMA atau SMK mencakup: identifikasi akun dan pengelompokannya, pencatatan dalam persamaan dasar akuntansi dan pelaporan keuangan sederhana (Setiawan dan Bimo, 2024; Setiawan, 2024). Konsep akuntansi dasar yang matang ini akan membentuk pemahaman yang baik bagi murid untuk mengembangkan ilmu dan keterampilan akuntansi lainnya seperti siklus akuntansi baik perusahaan jasa maupun dagang: pencatatan jurnal umum, buku besar, neraca saldo, transaksi penyesuaian, laporan keuangan, jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan (Intan, 2023; Kuswanto, dkk., 2025; Setiawan, 2024; Sitardja, dkk., 2025; Weygant dan Kimmel, 2022; Weygant, Kimmel dan Kieso, 2019).

Saat ini yang menjadi permasalahan adalah bagaimana guru dapat mengajarkan akuntansi dasar bagi muridnya (yang mana adalah generasi Z – genZ) dengan bermakna, berkesadaran dan menggembirakan. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan dipraktikkan pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode permainan yang dikenal dengan “Triliuneur”. Permainan ini dirancang oleh Temy Setiawan, salah seorang akademisi dan praktisi bidang akuntansi yang mana sempat memperoleh rekor MURI sebagai penulis buku terbanyak bidang akuntansi, keuangan dan manajemen di tahun 2024 dan di tahun 2025 kembali memperoleh rekor MURI sebagai pencipta permainan kartu akuntansi.

Permainan Triliuneur ini dikembangkan tahun 2026 dan mirip dengan permainan monopoli yang dikembangkan tahun 1900an. Perbedaananya, permainan monopoli ditekankan pada kapitalisme penguasaan lahan untuk menciptakan kekayaan, namun permainan Triliuneur ini lebih pada proses bisnis sehari-hari yang mengedepankan kinerja kas dan kinerja laba rugi usaha.

Permainan ini dinamakan Triliuneur dari kombinasi 2 kata yaitu Triliun yang artinya orang kaya yang kepemilikan asetnya mencapai 1.000 milyar dan entrepreneur yang artinya pengusaha sukses dengan mengelola sumber daya yang dimilikinya.

Dengan permainan ini diharapkan proses pembelajaran akuntansi akan sejalan dengan konsep mendalam: bermakna, berkesadaran dan menggembirakan bagi murid. Harapannya guru yang aktif dan kreatif membantu murid cepat memahami materi yang disampaikan dan menjadi bekal keahlian dan keterampilan di kemudian hari.

Sebagai objek dalam pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru ekonomi dari SMA Kristen Penabur yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) ekonomi wilayah Jakarta dan sekitarnya mencakup 17 sekolah (dengan total 50 guru). Guru-guru tersebut nantinya akan mempraktikkan di sekolah masing-masing dalam penyampaian materi secara tematik (akuntansi jasa; perbankan dan uang; badan usaha dan manajemen bisnis).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi pedagogis guru ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMAK Penabur dalam menerapkan metode pembelajaran akuntansi yang inovatif melalui permainan Triliuneur. Selain itu, kegiatan ini bertujuan memperkenalkan alternatif media pembelajaran yang sejalan dengan konsep pembelajaran mendalam (deep learning), yaitu pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan. Melalui kegiatan ini diharapkan para guru mampu mengadaptasi dan mengimplementasikan permainan Triliuneur dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar akuntansi.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif (Setiawan, dkk. 2026). Partisipatif artinya adanya kegiatan aktif oleh pelaku pengabdian masyarakat yaitu dosen (subjek) dengan peserta yang terdiri dari 50 orang guru (objek) dari kegiatan pengabdian ini. Edukatif artinya memberikan pengabdian yang mana bermanfaat dalam ranah akademis untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan ikut serta dan bukan hanya mengamati. Dengan adanya kegiatan ikut serta (partisipatif) ini diharapkan transfer pengetahuan dan keterampilan akan lebih cepat dan efektif. Diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan berdampak secara jangka panjang dan bukan hanya jangka pendek dan bersifat luas dan menyebar (Direktorat Perguruan Tinggi, 2020). Guru yang telah mengetahui pengajaran akuntansi ini dapat mempraktikkan bersama murid di sekolahnya dan dikembangkan lagi bersama guru-guru lainnya untuk bertukar pengalaman yang telah dilewatinya

### **1. Kegiatan dan Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari program pengabdian yang dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Bunda Mulia dan STIE Wiyata Mandala dalam upaya meningkatkan kompetensi guru ekonomi pada jenjang pendidikan menengah. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembelajaran akuntansi berbasis permainan melalui penggunaan permainan Triliuneur. Pelaksanaan kegiatan dirancang secara partisipatif sehingga peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam simulasi bisnis yang menjadi inti dari permainan. Melalui pendekatan tersebut diharapkan terjadi transfer pengetahuan dan keterampilan yang lebih efektif kepada peserta.

### **2. Waktu dan Tempat Pengabdian kepada Masyarakat**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Senin, 16 Maret 2026 bertempat di SMAK 3 Penabur Gunung Sahari, Jakarta. Lokasi tersebut dipilih karena menjadi tempat pelaksanaan kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi SMAK Penabur yang menaungi guru-guru ekonomi dari berbagai sekolah Penabur di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi, simulasi permainan, diskusi, presentasi hasil, hingga evaluasi kegiatan dilaksanakan pada lokasi tersebut.

### **3. Mitra/Subjek Pengabdian**

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi SMAK Penabur yang terdiri atas guru-guru ekonomi dari 17 sekolah SMAK Penabur di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 50 orang guru. Pemilihan guru sebagai mitra dilakukan karena guru memiliki peran strategis sebagai agen perubahan dalam proses pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan diharapkan dapat diterapkan kembali dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing sehingga manfaat kegiatan dapat menjangkau lebih banyak peserta didik.

### **4. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta selama proses pembelajaran. Tahapan kegiatan terdiri atas tahap persiapan, tahap pelaksanaan permainan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, peserta dibagi ke dalam tujuh kelompok usaha yang bergerak pada bidang jasa. Setiap kelompok membentuk struktur organisasi perusahaan yang terdiri atas direktur utama, direktur keuangan, manajer pemasaran, dan anggota tim lainnya. Selanjutnya peserta mempersiapkan seluruh atribut permainan yang akan digunakan selama simulasi berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, fasilitator memberikan penjelasan mengenai aturan permainan Triliuneur serta konsep-konsep akuntansi yang akan dipelajari. Setiap kelompok menerima modal awal dari bank yang dicatat sebagai setoran modal pemilik. Selanjutnya peserta menjalankan simulasi bisnis selama 30 putaran yang merepresentasikan aktivitas usaha selama satu bulan. Dalam

setiap putaran, peserta dihadapkan pada berbagai transaksi dan keputusan bisnis yang harus dicatat dalam persamaan dasar akuntansi. Selama proses tersebut peserta belajar mengenai pencatatan transaksi, pengelolaan kas, investasi aset, pengelolaan sumber daya manusia, serta penyusunan laporan laba rugi.

Pada tahap evaluasi, setiap kelompok mempresentasikan hasil kinerja usahanya berdasarkan saldo kas dan laporan laba rugi yang telah disusun. Setelah kegiatan selesai, peserta mengisi kuisioner untuk menilai relevansi, kemudahan penggunaan, manfaat, dan efektivitas permainan Triliuneur sebagai media pembelajaran akuntansi. Data kuisioner yang diperoleh kemudian ditabulasi dan dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru ekonomi dalam menerapkan pembelajaran akuntansi yang inovatif melalui permainan Triliuneur. Kegiatan diikuti oleh 50 guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMAK Penabur dan dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif melalui simulasi bisnis selama 30 putaran permainan. Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai akuntansi, tetapi juga mengalami secara langsung proses pengambilan keputusan bisnis, pencatatan transaksi, pengelolaan sumber daya, hingga penyusunan laporan keuangan.

Hasil permainan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep dasar akuntansi. Pada aspek keuangan, peserta mampu membedakan kinerja kas dan kinerja laba rugi, memahami pentingnya dokumen transaksi sebagai bukti pencatatan, serta mengenali fungsi materai dalam aktivitas bisnis. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui simulasi memberikan pengalaman konkret yang membantu peserta menghubungkan konsep teoritis dengan praktik bisnis yang sesungguhnya. Melalui pengalaman tersebut, peserta tidak hanya menghafal konsep akuntansi tetapi juga memahami alasan dan konteks penerapannya.

Pada aspek sumber daya manusia, peserta menyadari pentingnya pengelolaan tenaga kerja dalam mendukung keberhasilan usaha. Selama permainan berlangsung, setiap kelompok harus menentukan strategi pemanfaatan sumber daya manusia untuk meningkatkan pendapatan dan efisiensi usaha. Aktivitas ini memberikan pemahaman bahwa sumber daya manusia bukan sekadar biaya operasional, tetapi merupakan aset strategis yang berkontribusi terhadap penciptaan nilai bagi organisasi.

Sementara itu, pada aspek strategi bisnis, peserta dihadapkan pada berbagai pilihan terkait pendanaan, investasi, dan pengembangan usaha. Kondisi tersebut mendorong peserta untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang berdampak pada posisi kas maupun laba usaha. Dengan demikian, permainan Triliuneur tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran akuntansi, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kemampuan analitis dan pengambilan keputusan yang dibutuhkan dalam dunia bisnis.

Kegiatan ini berlangsung selama 150 menit untuk menyelesaikan 30 hari kalender dalam berbisnis. Dari permainan ini maka pembelajaran yang dapat diambil:

1. Dalam aspek keuangan:
  - a. Kinerja kas berbeda dengan kinerja laba rugi (basis kas dengan basis akrual)
  - b. Pentingnya dokumen transaksi
  - c. Mengetahui fungsi materai dalam hal perpajakan
2. Dalam aspek SDM:
  - a. Pengaturan strategi SDM untuk memaksimalkan pendapatan usaha
  - b. SDM sebagai aset perusahaan
3. Dalam aspek strategi bisnis:
  - a. Pengambilan keputusan dalam pendanaan usaha
  - b. Pengambilan keputusan dalam investasi aset

Tujuan akhir dari permainan ini dapat menjawab pertanyaan penting di dalam bisnis:

1. Bagaimana mengukur kesehatan arus kas bisnis secara tepat?
2. Bagaimana membaca dan mengevaluasi laba rugi usaha?
3. Bagaimana menyusun strategi bisnis efektif di tengah keterbatasan sumber daya?
4. Bagaimana mengenali dan menangkap peluang yang tepat di waktu yang tepat?
5. Bagaimana memanfaatkan oportunitas untuk mendorong pemasaran dan pertumbuhan?
6. Bagaimana membangun tim yang produktif dan solid?

**Gambar 1. Pemaparan Materi**



Sumber: Dokumentasi, 2026

**Gambar 2. Foto Dengan Peserta**

Sumber: Dokumentasi, 2026

Relevansi capaian pembelajaran dengan kajian metode pembelajaran mendalam:

**Tabel 1. Relevansi Mata Pelajaran dengan Kajian Pembelajaran Mendalam**

| No | Peran            | Bermakna                                                                                                                           | Berkesadaran                                                                                     | Menggembirakan                                                                |
|----|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Akuntansi        | 1. Menyiapkan bukti transaksi: fungsi dan model bukti transaksi yang memenuhi standar pengendalian<br>2. Menyusun laporan keuangan | Memahami perbedaan kinerja kas dan kinerja laba rugi                                             | Mencatat transaksi dari simulasi kasus yang dimainkan selama 30 hari kalender |
| 2  | Perpajakan       |                                                                                                                                    | Memahami pentingnya materai dalam dokumen bisnis                                                 |                                                                               |
| 3  | Badan usaha      |                                                                                                                                    | Pentingnya memahami bentuk badan usaha bidang jasa: PT; perorangan (kelebihan dan kekurangannya) |                                                                               |
| 4  | Manajemen bisnis | Fungsi dan peran dari masing-masing bidang manajerial                                                                              |                                                                                                  | Bermain peran dalam bisnis dan mengambil keputusan strategis                  |

|   |      |                                         |                                   |                                         |
|---|------|-----------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------|
| 5 | Bank |                                         | Peran bank dalam sirkular ekonomi |                                         |
| 6 | Uang | Menggunakan uang sebagai alat transaksi | Fungsi uang dalam kegiatan bisnis | Menggunakan uang dalam permainan bisnis |

Sumber: Data diolah, 2026

Dari 50 peserta yang terbagi atas 7 bentuk usaha bisnis pada perusahaan jasa dan mengisi kuisioner dapat ditabulasikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Kuisioner**

| No | Pernyataan                                                                                                        | Sangat Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------|---------------|--------------|
| 1  | Permainan ini relevan dengan mata pelajaran akuntansi pada khususnya                                              | 92%           | 8%     |               |              |
| 2  | Permainan ini sejalan dengan metode pembelajaran <i>deep learning</i> (bermakna, berkesadaran dan menggembirakan) | 100%          |        |               |              |
| 3  | Permainan ini mudah untuk dipraktikkan guru                                                                       | 95%           | 5%     |               |              |
| 4  | Permainan ini sangat mendukung pembelajaran di kelas                                                              | 100%          |        |               |              |
| 5  | Permainan ini sulit dipahami peserta                                                                              |               |        | 1%            | 99%          |
| 6  | Kegiatan pengabdian ini bermanfaat dan menjawab permasalahan                                                      | 98%           | 2%     |               |              |
| 7  | Materi yang disampaikan sesuai dengan kondisi dan masalah yang ada                                                | 100%          |        |               |              |
| 8  | Peserta dilibatkan secara aktif dalam permainan ini (pada kegiatan pengabdian masyarakat ini)                     | 100%          |        |               |              |

Sumber: Data diolah, 2026

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa permainan Triliuneur memperoleh tingkat penerimaan yang sangat tinggi dari peserta. Sebanyak 92% peserta sangat setuju dan 8% setuju bahwa permainan ini relevan dengan mata pelajaran akuntansi. Temuan ini menunjukkan bahwa mekanisme permainan yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mampu mengintegrasikan konsep-konsep dasar akuntansi ke dalam aktivitas belajar yang kontekstual. Melalui simulasi aktivitas bisnis sehari-hari, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam memahami hubungan antara transaksi, pencatatan akuntansi, dan hasil kinerja usaha. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kondisi nyata yang akan dihadapi siswa dalam kehidupan maupun dunia kerja.

Seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa permainan Triliuneur sejalan dengan konsep pembelajaran mendalam (deep learning) yang menekankan aspek bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran generasi Z yang cenderung lebih menyukai aktivitas interaktif dibandingkan metode ceramah konvensional. Pada aspek bermakna, peserta tidak hanya mempelajari teori akuntansi tetapi juga mengaplikasikannya dalam pengambilan keputusan bisnis. Pada aspek berkesadaran, peserta memahami alasan di balik setiap keputusan yang diambil karena setiap tindakan dalam permainan memiliki konsekuensi terhadap kondisi keuangan perusahaan. Sementara itu, aspek menggembirakan tercermin dari keterlibatan aktif peserta selama permainan berlangsung tanpa menimbulkan tekanan akademik yang berlebihan.

Sebanyak 95% peserta menyatakan bahwa permainan ini mudah dipraktikkan oleh guru, sedangkan hanya 5% yang menyatakan setuju tanpa memberikan penilaian sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa desain permainan relatif sederhana dan mudah direplikasi dalam lingkungan sekolah. Faktor kemudahan implementasi menjadi aspek penting dalam keberhasilan inovasi pembelajaran, karena banyak metode pembelajaran kreatif yang sulit diterapkan akibat keterbatasan waktu, sumber daya, maupun kesiapan guru. Dengan tingkat kemudahan yang tinggi, peluang adopsi permainan ini oleh guru pada berbagai sekolah menjadi lebih besar sehingga dampak pengabdian dapat berlanjut setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

Temuan menarik lainnya adalah 100% peserta menyatakan bahwa permainan ini sangat mendukung pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Triliuneur tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi berpotensi menjadi salah satu strategi pembelajaran utama dalam menyampaikan materi akuntansi dasar. Melalui simulasi yang berlangsung selama 30 putaran, peserta dapat melihat secara langsung bagaimana keputusan bisnis memengaruhi posisi kas, laba rugi, investasi, serta pengelolaan sumber daya manusia. Pengalaman tersebut memungkinkan peserta membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat dibandingkan hanya mempelajari contoh kasus tertulis.

Pada pernyataan mengenai tingkat kesulitan permainan, hanya 1% peserta yang menyatakan setuju bahwa permainan sulit dipahami, sedangkan 99% lainnya tidak setuju. Hasil ini mengindikasikan bahwa mekanisme permainan dapat diterima dengan baik oleh peserta yang memiliki latar belakang pendidikan ekonomi. Kemudahan pemahaman menjadi faktor penting karena tujuan utama permainan edukatif adalah membantu proses belajar, bukan menambah kompleksitas yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan tingkat kesulitan yang relatif rendah, guru memiliki peluang lebih besar untuk mengadaptasi permainan sesuai dengan karakteristik siswa dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain meningkatkan pemahaman konsep akuntansi, permainan Triliuneur juga mengembangkan kompetensi non-akademik peserta. Selama permainan berlangsung, peserta

harus berkomunikasi, bernegosiasi, bekerja sama dalam tim, serta mengambil keputusan secara cepat berdasarkan kondisi yang dihadapi. Aktivitas tersebut sejalan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, manfaat permainan tidak hanya terbatas pada peningkatan literasi akuntansi, tetapi juga mendukung pengembangan soft skills yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan Triliuneur merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi. Tingginya tingkat kepuasan peserta dan kesesuaian dengan prinsip pembelajaran mendalam menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran ekonomi dan akuntansi di tingkat SMA maupun SMK. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa inovasi pembelajaran yang memadukan unsur pengalaman, simulasi, dan interaksi sosial dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperdalam pemahaman konsep yang dipelajari.

Dari 8 pertanyaan di atas, maka terkait dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini: peserta dilibatkan aktif, materi yang disampaikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menjawab permasalahan yang ada dan materi disampaikan sangat mudah diterima. Demikian pula untuk permainan triliuneur yang dibawa ini sangat mudah diikuti dan sejalan dengan pembelajaran di kelas. Harapannya dari permainan ini tercapai kegiatan pembelajaran mendalam untuk menyampaikan materi yang relevan oleh guru.

#### **D. SIMPULAN**

Pengabdian masyarakat yang dilakukan pada Senin, 16 Maret 2026 ini berjalan dengan lancar dan diikuti oleh 50 peserta yang merupakan guru yang tergabung dalam MGMP mata Pelajaran ekonomi SMAK Penabur. Lokasi pelaksanaan di SMAK 3 Penabur Gunung Sahari. Seluruh peserta mengikuti dengan baik dan kegiatan ini menjawab permasalahan di dalam pengajaran akuntansi terutama perusahaan jasa bagi murid SMA yang mana mayoritas adalah GenZ sehingga pembelajaran mendalam penting diperhatikan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini sudah tepat sasaran di dalam memberikan tambahan ilmu, dan keterampilan bagi guru sehingga dapat mempraktikan di kelas pada tahun ajaran mendatang yaitu 2026/2027 untuk mengantarkan materi pembelajaran. Simpulan kegiatan sudah dibuatkan video yang dapat dilihat pada tautan berikut ini: [https://drive.google.com/file/d/1cdGJ5bEq2Y3FSHGHHIyajEQMKtaXy1sN/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1cdGJ5bEq2Y3FSHGHHIyajEQMKtaXy1sN/view?usp=drive_link)

### E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Universitas Bunda Mulia dan STIE Wiyatamandala yang mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan baik dan lancar baik secara dukungan fasilitas, nara sumber serta dukungan moril. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengurus MGMP Ekonomi SMAK Penabur yang bersedia untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan baik dan memberikan feedback bagi pelaksana pengabdian masyarakat ini sehingga di masa yang akan datang dapat terus berkontribusi dalam transfer ilmu, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada sesama rekan dosen dan mahasiswa yang secara komitmen penuh mempersiapkan, melaksanakan hingga proses publikasi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Dan yang terakhir kepada pengelola jurnal yang membantu mempublikasikan artikel kegiatan ini sehingga nantinya akan memberikan dampak yang luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan keterampilan guru sehingga memajukan pendidikan di Indonesia demi menjaga kualitas generasi emas Indonesia 2045 (Setiawan, Veny, Angelene, 2023).

### F. DAFTAR PUSTAKA

- Darwin., Bahari, Yohanes., Juhata. 2024. Literatur review: Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research.*, Vol 4(5) hal 5066-5076.
- Direktorat Jendral Perguruan Tinggi. (2020). Panduan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Intan, W., Janah, I. (2023). Penyusunan Laporan Keuangan Sederhana pada Warung Kelontong di Dusun Kuncen Tegaltirto Berbah Sleman. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 407–412.
- Irwan, Alken., Efendi, Rendy Nur., Tohamba, Citra Prasiska Puspita; Fahmi., Aswita, Dian. 2026. Strategi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dan Metode Implementasinya Pada Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Vol 12(1) Hal 802-826.
- Kuswanto, R., Nurlis., Lukman, Hendro., Indriawati, Fitri., Herninta, Tiwi. 2025. Akuntansi Keuangan untuk Investasi Dan Pengembalian. Joel Publishing.
- Setiawan, Temy. 2024. Mahir Akuntansi Perusahaan Jasa. BIP: Jakarta.
- Setiawan, Temy., Irenius, Bimo. 2024. Mahir Akuntansi Melek Finansial Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. BIP: Jakarta.
- Setiawan, Temy., Veny., Angelene, Dian. 2023. Akuntan Pendidik: Penggerak Akuntan Generasi Emas 2045. *Jurnal Abdikayasakti*, Vol 3 (2) hal 139-160.
- Setiawan, Temy., Idawati, Wiwi., Aryati, Titik., Putra, Danu P. 2026. Dasar Metodologi Penelitian Akuntansi. Joel Publishing.
- Sitardja, Meco., Kurniawati., Ahalik., Imelda, Elsa., Rohaeni, Heni., Breliastiti, Ririn. 2025. Akuntan Masa Kini (Profesi dan Keahlian Dasar). Joel Publishing.
- Weygant, Jerry. J., Kimmel, Paul. D. 2022. *Financial Accounting* 5 Ed. Wiley.
- Weygant, Jerry. J., Kimmel, Paul.D., Kieso, Donald. E., 2019. *Accounting Principle*. Wiley.