

Strategi Brain-Based Learning Untuk Penguatan Kejujuran Dan Pencegahan Penyalahgunaan Data Akuntansi

Adrian Hartanto Darma Sanputra*¹, Eka Ananta Sidharta¹, Tatas Ridho Nugraha¹,
Elsa Isnaini Putri¹, Azzahra¹

¹Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

*e-mail: adrianhartanto.feb@um.ac.id

Article Info: Received: 23 July 2025, Accepted: 12 August 2025, Published: 13 August 2025

Abstract

Early exposure to unethical accounting practices risks normalizing data manipulation, so instilling honesty from an early age is important. This community service program employs Brain-Based Learning (BBL) to strengthen students' integrity through the 4P model (Preparation, Implementation, Closure, Reporting) by incorporating neuroscience-based activities such as brain gym, gamification, reflective discussions, and parental involvement. The results are highly significant: students' understanding of integrity increased from 32% to 89%, 76% of students reported a shift in their perspective on ethical dilemmas, and parents shifted their focus from academic performance to character development, forming a support community named "Parents Concerned About Integrity." The BBL approach has proven to create optimal cognitive conditions for internalizing the value of honesty and reducing the risk of accounting data misuse. Program outputs include modular learning packages, teacher training syllabi, parent support group tools, and the establishment of integrity champions to expand reach and sustainability. This combination of policies and products is expected to institutionalize integrity education and reduce the risk of accounting data misuse.

Keywords: Brain-Based Learning; Honesty; Accounting Education; Neuroscience; Gamification

Abstrak

Pemaparan dini terhadap praktik akuntansi tanpa etika berisiko menormalisasi manipulasi data, sehingga penanaman kejujuran sejak dini menjadi penting. Program pengabdian ini menerapkan Brain-Based Learning (BBL) untuk memperkuat integritas siswa melalui model 4P (Persiapan, Pelaksanaan, Penutupan, Pelaporan) dengan menerapkan aktivitas berbasis neurosains seperti brain gym, gamifikasi, diskusi reflektif, dan keterlibatan orang tua. Hasil yang diperoleh sangat signifikan: pemahaman siswa tentang integritas meningkat dari 32% menjadi 89%, 76% siswa melaporkan perubahan cara pandang terhadap dilema etika, dan orang tua mengalami pergeseran fokus dari nilai akademik menuju pembentukan karakter, serta membentuk komunitas dukungan bernama "Orang Tua Peduli Integritas". Pendekatan BBL terbukti menciptakan kondisi kognitif optimal untuk menginternalisasi nilai kejujuran, menurunkan risiko penyalahgunaan data akuntansi. Luaran program mencakup paket pembelajaran modular, silabus pelatihan guru, perangkat kelompok dukungan orang tua, serta pembentukan integrity champions guna memperluas jangkauan dan keberlanjutan. Kombinasi kebijakan dan produk ini diharapkan dapat menginstitutionalisasi pendidikan integritas dan mengurangi risiko penyalahgunaan data akuntansi.

Kata kunci: Brain-Based Learning; Kejujuran; Pendidikan Akuntansi; Neurosains; Gamifikasi

1. PENDAHULUAN

Dalam era digitalisasi yang kian pesat, data akuntansi berperan strategis sebagai dasar pengambilan keputusan, penyusunan laporan keuangan, dan evaluasi kinerja organisasi. Namun demikian, sejalan dengan meningkatnya ketergantungan terhadap data, risiko penyalahgunaan informasi akuntansi turut menunjukkan eskalasi yang signifikan. Laporan Association of Certified Fraud Examiners (2024), mencatat bahwa insiden fraud dalam pelaporan keuangan global mengalami peningkatan sebesar 37% pasca-pandemi COVID-19. Menariknya, mayoritas pelaku berasal dari jenjang manajerial awal yang memiliki akses terhadap data namun belum dibekali dengan fondasi integritas dan etika profesi yang memadai. Fenomena ini mencerminkan adanya urgensi sistemik untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak fase pendidikan awal, termasuk di lingkungan pendidikan menengah kejuruan, sebagai respons terhadap potensi fraud sejak dini.

Integritas merupakan pilar fundamental dalam profesi akuntansi yang menjadi prasyarat terciptanya transparansi dan kepercayaan publik terhadap sistem ekonomi (Siahay, 2023). Tanpa integritas, laporan keuangan kehilangan kredibilitas, yang pada gilirannya berdampak pada kualitas pengambilan keputusan, stabilitas pasar, serta tingkat kepercayaan pemangku kepentingan terhadap lembaga maupun sistem keuangan. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang berorientasi pada penguatan integritas tidak dapat hanya ditujukan kepada profesional yang telah berada di dunia kerja, tetapi harus diinternalisasikan sejak bangku sekolah.

Sayangnya, pembelajaran akuntansi di tingkat sekolah masih didominasi oleh pendekatan teknis yang berfokus pada pencatatan, pelaporan, dan analisis, dengan minimnya integrasi aspek etika dalam proses pembelajaran (Fina & Laily, 2021). Hal ini sejalan dengan temuan Ramesh et al. (2025) yang menyoroti bahwa pendekatan instruksional konvensional belum mampu menyentuh ranah afektif secara optimal, sehingga gagal membentuk karakter integritas siswa secara mendalam. Ketidakseimbangan ini diperparah oleh tekanan akademik yang tinggi, di mana siswa cenderung mengejar pencapaian nilai tanpa mempertimbangkan nilai moral, sebagaimana diungkapkan oleh Zubairi (2023) yang menemukan korelasi positif antara tekanan akademik dan kecenderungan siswa melakukan kecurangan, khususnya dalam pengerjaan tugas berbasis data numerik.

Kondisi serupa diidentifikasi di SMKN 1 Gedangan, sebuah sekolah kejuruan dengan total 294 siswa jurusan akuntansi. Hasil analisis situasi menunjukkan tiga isu utama dalam pembentukan karakter siswa. Pertama, kurikulum akuntansi yang terfragmentasi antara konten teknis dan etis menghambat pemahaman secara holistik. Kedua, metode pengajaran karakter yang bersifat instruktif-verbal (seperti ceramah) mendominasi hingga 83,5% kegiatan, yang dinilai kurang efektif dalam menumbuhkan kesadaran nilai melalui pengalaman langsung. Ketiga, sebanyak 67% siswa mengaku mengalami tekanan akademik yang mendorong mereka melakukan praktik ketidakjujuran guna memenuhi ekspektasi capaian nilai. Kondisi ini memperkuat argumen bahwa penyalahgunaan informasi akuntansi tidak semata-mata terjadi di dunia kerja, melainkan berakar sejak proses pendidikan awal.

Menanggapi permasalahan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Negeri Malang merancang program bertajuk "*Penguatan Karakter Kejuruan Anak melalui Pendekatan Brain-Based Learning (BBL)*". BBL merupakan pendekatan pembelajaran berbasis prinsip neurosains, yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang merangsang fungsi kognitif, emosional, dan sosial siswa secara terpadu (Dwiputra et al., 2023). Berbeda dengan metode konvensional, pendekatan BBL menawarkan keunggulan dalam menciptakan keterlibatan aktif, memperkuat daya serap nilai-nilai moral, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Melalui strategi seperti brain gym, gamifikasi, dan diskusi reflektif, pendekatan ini diyakini mampu membangun karakter integritas secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Secara spesifik, program ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai keterkaitan antara nilai kejujuran dan praktik akuntansi profesional; (2) membentuk paradigma baru bahwa integritas merupakan aset jangka panjang dalam dunia kerja; dan (3) mengembangkan model pembelajaran berbasis BBL sebagai alternatif inovatif dalam pendidikan karakter akuntansi. Diharapkan, pendekatan ini dapat menjadi model replikasi yang melibatkan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas dalam upaya sistematis membangun budaya kejujuran sejak jenjang pendidikan dasar.

2. METODE

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMKN 1 Gedangan, Kabupaten Malang, dengan pendekatan *Brain-Based Learning* (BBL) sebagai strategi untuk membentuk karakter kejujuran siswa jurusan akuntansi. Kegiatan berlangsung pada tanggal 13 Juni 2025 dan melibatkan 125 siswa, 8 guru mata pelajaran akuntansi dan pendidikan karakter, serta 37 orang tua yang turut berperan dalam proses internalisasi nilai di lingkungan rumah. Rancangan kegiatan mengacu pada model 4P, yaitu Persiapan, Pelaksanaan, Penutupan, dan Pelaporan.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan identifikasi dan pemetaan masalah melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 27 pemangku kepentingan, terdiri dari guru, siswa, wali kelas, dan orang tua. Selain itu, dilakukan analisis terhadap 23 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk menilai sejauh mana nilai integritas terintegrasi dalam kurikulum. Untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap konsep integritas dalam konteks

akuntansi, tim menyusun dan menyebarkan kuesioner diagnostik yang terdiri dari 20 item pernyataan tertutup berbasis skala Likert (1–5) serta 5 butir pertanyaan terbuka untuk menggali perspektif siswa secara kualitatif. Instrumen ini telah melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh tiga ahli pendidikan karakter dan akuntansi, dengan nilai indeks validitas rata-rata 0,86 yang menunjukkan tingkat validitas tinggi. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa hanya berada pada skor 58,4 dari skala 100, yang kemudian digunakan sebagai tolok ukur dasar dalam menilai efektivitas program.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk rangkaian kegiatan yang menggabungkan aktivitas indoor dan outdoor, dirancang secara khusus untuk mengaktifkan area otak yang berperan dalam *moral reasoning*, emosi, perhatian, dan memori jangka panjang sesuai dengan prinsip neurosains dalam pendekatan BBL. Aktivitas yang dilaksanakan antara lain *brain gym* untuk menstimulasi fokus dan koordinasi, permainan edukatif “Ular Tangga Kejujuran” yang memuat dilema etika akuntansi, pemutaran video reflektif tentang konsekuensi penyalahgunaan data, serta diskusi interaktif model *world café* yang melibatkan siswa dan orang tua untuk membahas kasus nyata dan komitmen bersama dalam menanamkan nilai kejujuran. Setiap aktivitas disusun dengan memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa dan konteks sosial-budaya di lingkungan sekolah.

Pada tahap penutupan, siswa mengikuti *post-test* dengan instrumen yang sama seperti *pre-test* untuk mengukur perubahan pemahaman dan sikap terhadap nilai kejujuran dalam akuntansi. Selain pengukuran kuantitatif, sesi ini juga dilengkapi dengan kegiatan refleksi pribadi dan kelompok, di mana siswa menuliskan pengalaman moral yang paling berkesan selama program berlangsung. Sebagai simbolisasi komitmen, seluruh peserta menyusun dan menandatangani *Piagam Integritas*, yang menjadi dokumen moral bersama antara siswa, guru, dan orang tua.



Gambar 1. Instrumen pengukuran dan indikator keberhasilan

Tahap pelaporan mencakup penyusunan dokumentasi kegiatan, analisis hasil evaluasi, serta perumusan rekomendasi pembelajaran karakter berbasis BBL yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah secara lebih berkelanjutan. Untuk mengukur efektivitas program, digunakan indikator penilaian yang meliputi peningkatan skor pemahaman siswa, perubahan persepsi etis, tingkat partisipasi dalam aktivitas reflektif, dan keterlibatan orang tua dalam diskusi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan *paired sample t-test* untuk menguji signifikansi perbedaan skor *pre-post*, serta analisis isi (*content analysis*) terhadap jawaban terbuka dan hasil refleksi untuk memperkuat temuan kualitatif. Kombinasi pendekatan ini memberikan gambaran holistik terhadap dampak program secara empiris dan naratif. Penilaian keberhasilan program dilakukan secara komprehensif diukur berdasarkan indikator pada gambar di bawah ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan, program ini diimplementasikan melalui serangkaian aktivitas *indoor* dan *outdoor* yang dirancang berbasis pendekatan *Brain-Based Learning* (BBL), dengan tujuan untuk

meningkatkan fokus, dan internalisasi nilai kejujuran dalam konteks pendidikan akuntansi. Kegiatan *indoor* berlangsung selama tiga jam, dimulai dengan pre-test selama 30 menit yang terdiri dari 25 vignette dilema etis dengan skala Likert 1-5 untuk mengukur pemahaman awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti sesi *brain gym* selama 45 menit dengan delapan gerakan utama seperti *lazy eight*, *cross crawl*, *neck rolls*, *arm activation*, *foot flex*, *the elephant*, *the owl*, dan *hook-ups*, untuk meningkatkan kesiapan mental dan konsentrasi belajar. Aktivitas *indoor* ditutup dengan sesi *sharing* bersama orang tua selama 1 jam 45 menit dalam format *world* untuk memperkuat dukungan antara rumah dan sekolah dalam pembentukan karakter siswa.



Gambar 2. Aktivitas Indoor

Sementara itu, kegiatan *outdoor* dilaksanakan selama empat jam dan dimulai dengan permainan “Ular Tangga Kejujuran” yang didalamnya terdapat skenario dilema etis yang memicu diskusi dan pengambilan keputusan berbasis integritas. selanjutnya, dilakukan pemutaran video animasi selama 30 menit yang menggambarkan tiga kasus *fraud* dalam praktik akuntansi beserta konsekuensinya. Sebagai penutup sesi *outdoor*, siswa mengikuti ritual simbolis cap tangan selama 1 jam 30 menit menggunakan lima warna cat yang melambangkan nilai-nilai integritas: kejujuran (biru), tanggung jawab (merah), konsistensi (hijau), keberanian (kuning), dan transparansi (putih). Tahap akhir dari kegiatan ini adalah tahap penutupan yang terdiri atas post-test untuk mengukur dampak program, sesi refleksi *world cafe* dengan lima pertanyaan kunci terkait perubahan pemahaman dan komitmen tindak lanjut, serta perumusan *Piagam Integritas* yang ditandatangani oleh siswa, guru, dan orang tua sebagai bentuk komitmen kolektif terhadap nilai-nilai kejujuran.

Dampak dari implementasi program ini terhadap pemahaman siswa mengenai integritas dapat dilihat pada hasil evaluasi berikut.

3.1. Peningkatan Pemahaman Integritas

Setelah pelaksanaan program, hasil pre- dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual yang signifikan. Hanya 32% siswa yang sebelumnya memahami pentingnya integritas dalam praktik akuntansi, meningkat menjadi 89% setelah intervensi, dengan rata-rata kenaikan 178% pada lima aspek utama. Peningkatan tertinggi terjadi pada kesadaran akan dampak sistemik dari *fraud*, yakni dari 24% menjadi 91%.

Tabel 1. Perbandingan Pemahaman Siswa Sebelum dan Sesudah Program

No.	Aspek Pemahaman	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Kenaikan (%)
1.	Definisi Integritas dalam Konteks Akuntansi	35%	92%	+163%
2.	Dampak Pelanggaran Etika terhadap Profesi	28%	88%	+214%
3.	Refleksi Nilai Integritas pada Pengambilan Keputusan	36%	88%	+144%
4.	Peran Kode Etik dalam Praktik Akuntansi	30%	90%	+200%
5.	Kesadaran akan Dampak Sistemik Fraud	24%	91%	+279%
	Rata-Rata	30.6%	89.8%	+178%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami definisi integritas secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan nilai kejujuran dengan praktik secara nyata dalam pendidikan. Kesadaran terhadap dampak sistemik fraud menandakan adanya pemahaman menyeluruh terhadap efek jangka panjang pelanggaran etika (Bryant et al., 2023). Hal ini penting untuk membentuk profesional akuntansi yang bertanggung jawab secara sosial dan moral.

3.2. Peningkatan Kesiapan Belajar melalui Brain Gym

Implementasi *brain gym* memberikan manfaat langsung berupa peningkatan kesiapan belajar. Observasi menggunakan NEAP menunjukkan peningkatan signifikan dalam tiga indikator utama sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perubahan Indikator Kesiapan Belajar Setelah Brain Gym

Indikator	Sebelum Brain Gym	Setelah Brain Gym	Persentase Peningkatan
Kontak mata	35%	78%	123%
Postur tubuh terbuka	42%	91%	117%
Partisipasi verbal aktif	29%	84%	190%

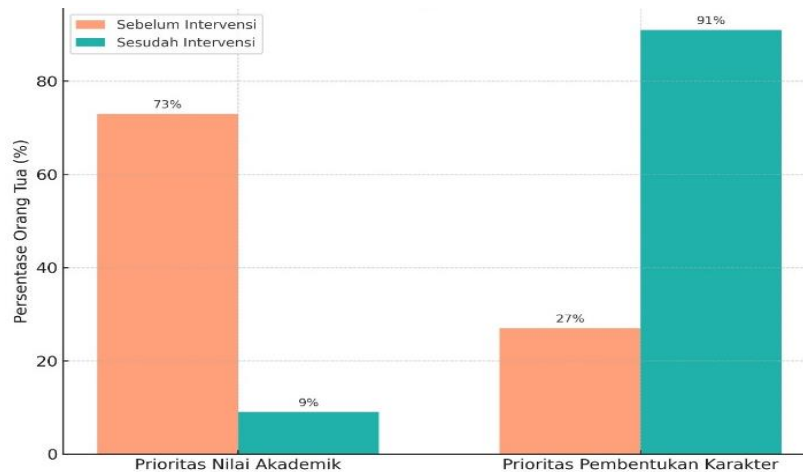
Peningkatan indikator kesiapan belajar ini sejalan dengan tujuan kegiatan, yaitu menciptakan kesiapan mental dan fisik sebagai landasan penguatan karakter. Aktivitas *brain gym* memberikan hasil nyata terhadap kesiapan belajar siswa. Hasil observasi menggunakan *Neural Engagement Assessment Protocol (NEAP)* menunjukkan adanya peningkatan pada tiga indikator utama: Kontak mata siswa meningkat dari 35% menjadi 78%, mencerminkan kenaikan sebesar 123%. Kontak mata merupakan elemen penting dalam komunikasi interpersonal yang menunjukkan perhatian dan kepercayaan diri (Conty et al., 2016). Peningkatan kontak mata ini dapat mempengaruhi kedekatan, yang kemudian meningkatkan kecenderungan untuk berperilaku prososial, memperkuat daya ingat, serta membentuk persepsi yang lebih positif terhadap orang lain (Hietanen, 2018).

Selanjutnya, postur tubuh terbuka meningkat dari 42% menjadi 91%, dengan peningkatan sebesar 117%. Postur yang terbuka menandakan kesiapan untuk menerima informasi dan menunjukkan sikap percaya diri dalam situasi belajar. Studi oleh Dennison (2008) yang dikutip dari Nafiah et al., (2025) menunjukkan bahwa gerakan yang dilakukan dalam program ini membantu mengaktifkan koordinasi otak dan tubuh secara harmonis, sehingga memengaruhi sikap fisik yang lebih positif. Indikator ketiga, yakni partisipasi verbal aktif, menunjukkan peningkatan paling besar, yaitu dari 29% menjadi 84%, dengan lonjakan sebesar 190%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Brain Gym tidak hanya berdampak pada kesiapan fisik, tetapi juga meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara dan menyampaikan pendapat (Anggraini & Kresna Dewi, 2022).

Hasil ini juga didukung oleh laporan guru bahwa “partisipasi siswa tetap tinggi dua minggu setelah kegiatan, dan kasus kecurangan akademik turun 42%.” Penurunan kasus kecurangan menunjukkan bahwa *brain gym* tidak hanya berpengaruh pada fisik dan fokus, tapi juga pada moralitas dan kontrol diri siswa (Bayanfar & Tabatabaee, 2019). *Brain Gym* learning terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan aktif mahasiswa akuntansi, sebagaimana juga dibuktikan oleh (Silva et al., 2019) yang menemukan bahwa berbagai elemen permainan seperti tantangan, otonomi, dan interaksi sosial menjadi prediktor signifikan terhadap pengalaman belajar yang bermakna.

3.3. Transformasi Paradigma Orang Tua: Dari Berorientasi Nilai ke Berorientasi Karakter

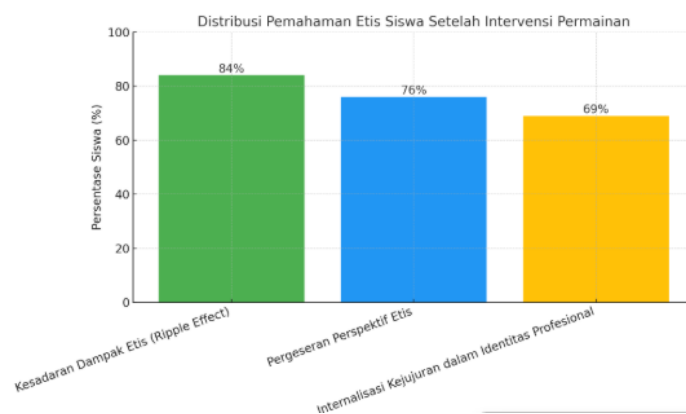
Sesi diskusi bersama orang tua menghasilkan perubahan signifikan dalam orientasi mereka terhadap pendidikan anak. Analisis pre-post survey menunjukkan transformasi prioritas orang tua sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Perubahan Prioritas Orang Tua Sebelum dan Sesudah Intervensi

Jika sebelumnya 73% orang tua lebih memprioritaskan capaian nilai akademik, pasca kegiatan, 91% menyatakan karakter integritas sebagai prioritas utama. Perubahan orientasi orang tua ini menciptakan sinergi positif antara rumah dan sekolah dalam mendidik karakter, selaras dengan tujuan pengabdian. Orang tua peserta pun turut mengatakan bahwa “Setelah program ini, saya jadi lebih sadar bahwa karakter jauh lebih penting daripada nilai akademik semata.” Perubahan paradigma ini menciptakan lingkungan yang lebih selaras antara rumah dan sekolah dalam membentuk nilai kejujuran. Tindak lanjut konkret dari perubahan ini adalah pembentukan WhatsApp Group "Orang Tua Peduli Integritas" yang kini menjadi wadah aktif diskusi dan pemantauan karakter anak. Perubahan ini menciptakan kesinambungan antara pembentukan karakter di sekolah dan di rumah. Orang tua dapat menjadi bagian penting dari proses pendidikan karakter, nilai-nilai seperti kejujuran dan tanggung jawab siswa (Hall & Quinn, 2014).

3.4. Internalisasi Nilai melalui Gamifikasi: Dampak Permainan Ular Tangga Kejujuran



Gambar 4. Pelaksanaan Permainan Ular Tangga Kejujuran

Selama permainan, 78% siswa menunjukkan peningkatan tahapan penalaran moral (moral reasoning), berpindah dari pemikiran berbasis konsekuensi ke prinsip moral. Selain itu, 84% siswa menyadari efek berantai dari pelanggaran etis kecil (*ripple effect*), sebanyak 76% siswa mengalami perubahan cara memahami dilema etis, dari yang sebelumnya menilai berdasarkan untung-rugi menjadi mempertimbangkan nilai dan prinsip moral yang terlibat, dan 69% mengartikulasikan kejujuran sebagai bagian dari identitas profesional. Gamifikasi terbukti memperkuat capaian tujuan pembentukan karakter kejujuran melalui metode yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar melalui logika, tetapi juga melalui pengalaman emosional dan sosial yang bermakna.

Secara keseluruhan, permainan ular tangga kejujuran berhasil menjadi media reflektif yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik secara moral. Gamifikasi, ketika dirancang dengan baik dan berbasis skenario nilai, berpotensi kuat untuk mengintegrasikan pembelajaran kognitif dan

afektif secara bersamaan (Mullins & Sabherwal, 2020). Permainan ini mengatasi keterbatasan pendekatan konvensional yang bersifat abstrak dan verbal. Hal ini juga diungkapkan oleh salah satu guru pembimbing yang menyatakan bahwa "Saya mengajarkan etika akuntansi selama 7 tahun, namun belum pernah melihat siswa seantusias dan sepemahaman ini tentang dilema etis dalam praktik akuntansi."

3.5. Pembentukan Integrity Champions sebagai Keberlanjutan Program

Program ini menghasilkan 15 siswa *Integrity Champions* yang bertindak sebagai agen keberlanjutan dan *peer educator*. Mereka telah melaksanakan beberapa rencana berkelanjutan, antara lain: pelaksanaan bulanan *Integrity Challenge* dengan sistem poin dan penghargaan, produksi podcast *AccountaBility* yang telah menarik 247 pendengar, dan pendirian pojok konsultasi etika akuntansi setiap hari Rabu dan Jumat. Kegiatan ini membuktikan bahwa program tidak berhenti pada kegiatan satu hari, tetapi terus berjalan melalui aksi nyata siswa. Keterlibatan siswa sebagai agen perubahan memperkuat tujuan jangka panjang program, yaitu menciptakan keberlanjutan karakter kejujuran.

Inisiatif seperti podcast dan pojok konsultasi menunjukkan adanya kepemilikan siswa atas nilai-nilai integritas. Dampak potensialnya adalah terbentuknya budaya integritas yang mengakar dan dapat diwariskan ke jenjang kelas berikutnya. Pembentukan *Integrity Champions* memastikan bahwa nilai-nilai yang ditanamkan selama program tidak berakhir begitu saja, melainkan terus berjalan dan akan dijalankan oleh siswa sendiri. Inisiatif ini menumbuhkan kepemimpinan karakter, menciptakan panutan di antara teman sebaya, dan memperluas dampak ke sekolah secara keseluruhan

4. KESIMPULAN

Program pengabdian yang berfokus pada penguatan karakter kejujuran melalui pendekatan *Brain-Based Learning* di SMKN 1 Gedangan terbukti efektif, meningkatkan pemahaman integritas siswa akuntansi dari 32% menjadi 89% serta kesiapan belajar hingga 190% melalui kegiatan seperti *brain gym* dan gamifikasi. Program ini mempererat sinergi rumah dan sekolah dengan terbentuknya komunitas "Orang Tua Peduli Integritas" serta menggeser fokus pendidikan orang tua dari capaian akademik ke pembentukan karakter. Sebanyak 15 siswa terpilih sebagai *Integrity Champions* yang menginisiasi program berkelanjutan seperti *Integrity Challenge*, podcast "AccountaBility", dan layanan konsultasi etika, yang sekaligus menjadi solusi nyata bagi mitra sekolah dalam meningkatkan kapasitas etika siswa dan memperkuat budaya integritas. Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan integrasi modul *Brain-Based Learning* dalam kurikulum akuntansi, pelatihan guru secara sistematis, perluasan komunitas orang tua hingga tingkat kabupaten/kota, serta pengembangan platform digital dan riset longitudinal untuk memantau dampak jangka panjang terhadap perilaku etis alumni di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Kresna Dewi, S. (2022). Effect of Brain Gym in Increasing the Learning Concentration of 6th Grade on Online Learning during the Covid-19 Pandemic. In *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences* (Vol. 18, Issue SUPP3).
- Association of Certified Fraud Examiners. (2024). *Report to the nations: 2024 global study on occupational fraud and abuse*.
- Bayanfar, F., & Tabatabaee, S. M. (2019). The Effectiveness of Brain Gym in Increasing Academic Self-Efficacy, Academic performance and reduction concentration and attention defect of university student. *Organizational Behavior Management in Sport Studies*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.30473/fmss.2019.42812.1848>
- Bryant, M., Sigurjonsson, T. O., & Wendt, S. (2023). Fraud and Malfeasance: The Role of Cases When Teaching the Phenomenon in Accounting Education. *Journal of Business Ethics Education*, 20, 137–162.
- Conty, L., George, N., & Hietanen, J. K. (2016). Watching Eyes effects: When others meet the self. In *Consciousness and Cognition* (Vol. 45, pp. 184–197). Academic Press Inc. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2016.08.016>
- Dennison, P. E. (2008). *Brain Gym and Me*. Grasindo.
- Dwiputra, D. F. K., Azzahra, W., & Heryanto, F. N. (2023). A Systematic Literature Review on Enhancing the Success of Independent Curriculum through Brain-Based Learning Innovation

- Implementation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 262–276. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v5i3.22318>
- Fina, S. A., & Laily, N. (2021). *Muatan Etika dalam Pengajaran Akuntansi Serta Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Moral Mahasiswa Akuntansi*. 09, 43–47.
- Hall, N., & Quinn, R. (2014). Parental Involvement at the High School Level: Parents' Perspectives. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 1(1), 13–21. <https://doi.org/10.29333/ejecs/9>
- Hietanen, J. K. (2018). Affective eye contact: An integrative review. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 9, Issue AUG). Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01587>
- Mullins, J. K., & Sabherwal, R. (2020). Gamification: A cognitive-emotional view. *Journal of Business Research*, 106, 304–314. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.09.023>
- Nafiah, N., Al Gifari, M. Y., & Oktaviani, Y. E. (2025). The Effectiveness of Brain Gym Exercise on Students Learning Concentration. *FISIO MU: Physiotherapy Evidences*, 6(1), 61–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/fisiomu.v6i1.6774>
- Ramesh, G., Azzah, A. M., Habiba, M. S. A. M., & Pauline, S. M. (2025). Gamification and students' engagement in accounting courses – an experimental study. *Learning and Teaching in Higher Education: Gulf Perspectives*, 19(1), 35–48. <https://doi.org/10.1108/LTHE-12-2020-0063>
- Siahay, A. Z. D. (2023). Building Public Trust through Transparency and Accountability: A Systematic Review of the Role of Public Sector Accounting. *Jurnal Economic Resource*. <https://doi.org/https://doi.org/10.57178/jer.v6i2.1504>
- 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>
- Zubairi, A. (2023). Pengaruh Tekanan Akademik, Kesempatan Kecurangan Akademik dan Rasionalisasi Kecurangan Akademik Terhadap Perilaku Kecurangan Akademik Pada Mahasiswa. *Soetomo Accounting Review*.