



Juri OPI (Olimpiade Pelita Indonesia) Magic 5.0 Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia

Mimelientesa Irman^{*1}, Anton², Yusrizal³, Suharti⁴, Fadrul⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia

*e-mail: mimelientesa.irman@lecturer.pelitaindonesia.ac.id ¹

Abstract

The form of this activity is OPI (Indonesian Pelita Olympics) Magic 5.0 at the Pelita Indonesia Institute of Business and Technology which was organized by BEM IBT Pelita Indonesia with the theme "Millennial Advancement Generating Innovative Creativity". Various competitions were held at this Olympics, including; Web Design Competition, Bazaar Competition, Poster Design, 4D Mading Competition and Accounting Olympiad. The Accounting Competition itself is expected to be a forum for channeling competitive skills in the field of accounting and introducing the Indonesian Institute of Business and Technology in general, and the Accounting major in particular to high school/vocational school students.

Keywords: OPI, Accounting Olympiad, SMA/SMK Students

Abstrak

Bentuk kegiatan ini adalah OPI (Olimpiade Pelita Indonesia) Magic 5.0 di Institut Bisnis dan Teknologi pelita Indonesia yang diselenggarakan oleh BEM IBT Pelita Indonesia dengan tema "Millennial Advancement Generating Innovative Creativity". Berbagai perlombaan dilaksanakan pada olimpiade ini antara lain; Lomba Web Desain, Lomba Bazar, Design Poster, Lomba Mading 4D dan Olimpiade Akuntansi. Lomba Akuntansi sendiri diharapkan menjadi wadah penyaluran keterampilan kompetisi dalam bidang akuntansi dan memperkenalkan Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia pada umumnya, dan jurusan Akuntansi pada khususnya kepada peserta didik SMA/SMK.

Kata kunci: OPI, Olimpade Akuntansi, Peserta Didik SMA/SMK

1. PENDAHULUAN

Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Pelita Indonesia merupakan organisasi mahasiswa intra kampus di Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia. BEM Pelita Indonesia menyelenggarakan Olimpiade Pelita Indonesia 2024 yang bertujuan untuk menarik minat para peserta generasi muda, khususnya para peserta didik SMA/SMK/KULIAH untuk lebih meningkatkan kemampuan dan dapat dijadikan tolak ukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan peserta di bidang komputer dan akuntansi. Selain untuk mempererat hubungan antar peserta didik SMA/SMK/KULIAH, lomba ini juga diharapkan mampu menjadi tempat untuk berkumpul dan saling berbagi pengalaman mengenai ilmu komputer dan akuntansi.

Adanya Olimpiade Pelita Indonesia 2024 ini akan membantu memperkenalkan Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia kepada peserta didik SMA/SMK/KULIAH khususnya di kota Pekanbaru. Selain itu, kegiatan ini juga sebagai wadah untuk meningkatkan minat, bakat, keaktifan, dan kreatifitas BEM Pelita Indonesia dalam sebuah organisasi. Oleh sebab itu, kegiatan-kegiatan seperti ini perlu diselenggarakan dan dikembangkan di Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia. Pengalaman dan keahlian yang diperoleh dari kegiatan



ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta dan perkembangan Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia di masa mendatang.

Adapun tujuan dilakukannya kegiatan ini yaitu: (1) Menciptakan peserta didik yang kompetitif, berintegritas, serta profesional dalam bidang komputer dan akuntansi. (2) Menarik minat peserta didik SMA/SMK/KULIAH mengenai ilmu komputer dan akuntansi. (3) Menjadi wadah penyaluran keterampilan kompetisi dalam bidang komputer dan akuntansi. (4) Memperkenalkan Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia pada umumnya kepada peserta didik SMA/SMK/KULIAH. Pendidikan merupakan hal yang dilakukan untuk mengubah kualitas hidup menjadi lebih baik dengan mengubah cara berfikir dan tindakan dari manusia. Menurut Sikandar (2015) pendidikan merupakan sarana untuk melakukan reformasi sosial, pendidikan sebagai sarana untuk melayani proses demokrasi dengan membuat koreksi dalam kejahatan ekonomi dan dengan memperoleh tujuan politik yang akan mengarah kepada kemajuan masyarakat.

Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan paling tinggi pada saat ini. Perguruan tinggi mempunyai tujuan menciptakan manusia yang mempunyai kualitas agar dapat memberikan perubahan untuk negara ke arah yang lebih baik. Menurut Herlinda (2016), mahasiswa jurusan akuntansi harus menguasai ilmu akuntansi sehingga ketika lulus dapat menjadi Akuntan Profesional. Akan tetapi fakta yang terjadi saat ini banyak lulusan akuntansi tidak menguasai bidang akuntansi itu sendiri. Pemahaman itu sendiri merupakan kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari, yaitu kemampuan untuk mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain, kemampuan menjelaskan materi, dan kemampuan memperluas arti (Yaumi, 2013). Yaumi (2013) juga menyatakan, seseorang yang mempunyai pemahaman yang baik dapat menggunakannya secara nyata dalam kehidupan. Jadi mahasiswa akuntansi yang mempunyai pemahaman akuntansi yang baik dapat menggunakan pemahaman tersebut di dunia kerja nanti, maka dari itu pemahaman merupakan hal yang sangat penting. Menurut Agustina dan Yanti (2015) pada era sekarang lulusan akuntansi sangat dibutuhkan karena perkembangan yang terjadi pada lembaga keuangan dan perbankan.

Mengenai pemahaman akuntansi, dapat dimulai dari masa pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada saat siswa mengenal mata pelajaran Akuntansi. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Pelita Indonesia, sebagai salah satu organisasi mahasiswa di Lingkungan Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia yang memiliki beberapa program kerja yang akan dilaksanakan setiap tahunnya. Salah satu program kerja yang dimiliki adalah Olimpiade Akuntansi. Olimpiade akuntansi ini pertama kali dilaksanakan di tahun 2021, kegiatan ini untuk menarik minat para peserta terutama bagi siswa SMA/SMK untuk mendalami pengetahuan dibidang akuntansi. BEM Pelita Indonesia mempunyai tanggung jawab untuk melaksanakan dan mensukseskan program kerja tersebut. IBT Pelita Indonesia adalah satu-satunya Institut di Kota Pekanbaru yang mempunyai visi menjadikan institusi terdepan sebagai penghasil tenaga kerja professional yang memiliki daya saing internasional. Untuk mencapai hal tersebut banyak langkah-langkah yang diambil antara lain penelitian dibidang ilmu terapan, pengembangan IPTEK,



menjalin kerjasama dengan lembaga pendidikan dan lembaga pemerintah, dunia usaha, asosiasi profesi baik nasional maupun internasional.

2. METODE

Ketentuan Umum :

1. Peserta diwajibkan hadir 15 menit sebelum acara dimulai untuk registrasi ulang
2. Peserta yang berlomba pada hari H adalah peserta yang telah terdaftar, apabila tidak maka tim tersebut akan **DIDISKUALIFIKASI** dan **DINYATAKAN GUGUR**
3. Peserta wajib membawa perlengkapan olimpiade sendiri, tidak boleh meminjam perlengkapan peserta lain maupun anggota tim selama lomba berlangsung.
4. Peserta diwajibkan mengenakan pakaian seragam sekolah selama acara olimpiade berlangsung
5. Peserta dilarang melakukan segala bentuk kecurangan
6. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan area perlombaan, jika terdapat meninggalkan area perlombaan maka tim tersebut akan **DIDISKUALIFIKASI** dan **DINYATAKAN GUGUR**
7. Peserta wajib mengenakan nomor urut yang telah disediakan oleh panitia
8. Dilarang membawa alat komunikasi kedalam ruangan selama olimpiade berlangsung
9. Peserta yang telah mendaftar, berarti juga telah menyetujui segala peraturan dan ketentuan yang dibuat oleh panitia
10. Apabila peserta melanggar segala ketentuan diatas, maka panitia berhak untuk **MENDISKUALIFIKASI** tim tersebut.

Peraturan Lomba :

1. Peserta diwajibkan hadir 10 Menit sebelum perlombaan dimulai. Jika ada anggota atau tim yang terlambat atau hadir setelah pertandingan dimulai pada ;
 - a. Babak Kualifikasi, peserta yang terlambat tetap dapat mengikuti olimpiade, tanpa mendapatkan tambahan waktu
 - b. Babak semifinal dan Final, peserta yang datang terlambat, akan diberikan toleransi 10 menit untuk menunggu anggota timnya yang terlambat, jika dalam waktu 10 menit dan anggota timnya belum hadir, maka tim tersebut tetap diizinkan untuk mengikuti perlombaan dengan jumlah peserta yang hadir pada saat itu. Jika anggota tim yang terlambat sudah hadir, **ANGGOTA TERSEBUT TIDAK DIIZINKAN MENGIKUTI PERLOMBAAN.**
2. Peserta tidak dibolehkan menggunakan alat bantu hitung selain kalkulator
3. Peserta diperbolehkan membaca dan menjawab soal setelah diberi aba-aba oleh panitia
4. Peserta menyilang satu jawaban yang dianggap benar dari semua pilihan yang ada. Jika jawaban yang disilang lebih dari satu, dianggap salah dan untuk menghapus atau membatalkan jawaban bisa dilakukan dengan coret 2 garis.
5. Keputusan dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



Babak Pertandingan :

a. Babak Kualifikasi

- Sistem pertandingan merupakan soal pilihan ganda yang dikerjakan per individu sebanyak 50 Soal pilihan ganda dalam waktu 90 Menit
- Peserta yang lolos ke babak selanjutnya sebanyak 5 tim dengan skor tertinggi dari skor anggota lain yang diakumulasikan.
- Kriteria penilaian pada babak kualifikasi soal pilihan ganda benar +2, salah -1 dan tidak menjawab 0.
- Setiap anggota tim akan duduk secara terpisah dan campur dengan tim lain dan mengerjakan soal tersebut secara individu meskipun kategori lomba adalah tim. Setelah tahap Babak Kualifikasi selesai, panitia akan menilai seluruh jawaban peserta dan nilai ketiga anggota dari tim yang sama akan diakumulasikan untuk memperoleh nilai tim secara keseluruhan.

b. Babak SemiFinal

1. Sistem pertandingan merupakan tertulis yang dikerjakan per tim dengan soal siklus akuntansi perusahaan dagang (terdiri dari jurnal umum, jurnal khusus, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, kertas kerja, laporan keuangan, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan).
2. Peserta diberikan waktu untuk pengerjaan soal selama 3 jam.
3. Format siklus akuntansi perusahaan dagang disediakan oleh panitia.
4. Peserta yang sedang bertanding tidak diperbolehkan meninggalkan area pertandingan, kecuali mendapat izin dari tim pengawas.
5. 3 (tiga) tim dengan nilai tertinggi akan maju ke babak final.
6. Untuk penilaian dilakukan dengan memperhatikan; kebersihan, kerapian, dan Ketepatan jawaban.

C. Babak Final

Babak final merupakan lomba presentasi yang dimana setiap tim yang lolos ke final akan memilih salah satu topik yang telah disediakan oleh panitia, kemudian mempresentasikan topik tersebut sebaik dan semenarik mungkin dan setiap tim memiliki batas waktu Maksimal yaitu 20 Menit.

Topik : Ayat Jurnal Penyesuaian, Kas Kecil, Dasar Perpajakan, Rekonsiliasi Bank, Jurnal dan Posting ke Buku Besar, Jurnal Penutup dan Jurnal Pembalin

Penilaian dilakukan dengan memperhatikan

- Isi materi
- Cara Penyampaian
- Etika Penyampaian
- Tanya Jawab

Kriteria Penilaian :

• Babak Penyisihan

1. Benar +2
2. Salah -1
3. Tidak Menjawab 0

• Babak Semi-Final

1. Ketepatan Jawaban (75%)
2. Kebersihan/Kerapian (25%)



- **Babak Final**

1. Isi Materi (50%)
2. Cara Penyampaian (25%)
3. Tanya Jawab (30%)

Waktu Kegiatan

1. Tahap 1 (Penyisihan) dan Tahap 2 (Semifinal)

Hari / Tanggal : Sabtu, 30 Maret 2024
Waktu : 08.00 WIB s/d selesai
Pelaksanaan : Kampus II IBTPI, Jln Srikandi
Pengumuman Hasil Perlombaan Tahap 2 (Semifinal)
Hari / Tanggal : Minggu, 31 Maret 2024
Waktu : 10.00 WIB s/d selesai
Pelaksanaan : Kampus II IBTPI, Jln Srikandi

2. Tahap 3 (Final)

Hari / Tanggal : Minggu, 31 Maret 2024
Waktu : 15.00 WIB s/d selesai
Pelaksanaan : Kampus II IBTPI, Jln Srikandi



Gambar 1. Brosur OPI SMA/SMK Se-Kota Pekanbaru yang dilaksanakan oleh BEM Pelita Indonesia

Source: Panitia OPI (2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah Jumlah Sekolah yang mengikuti Perlombaan Olimpiade Akuntansi : SMKN 1 Pekanbaru, SMK DHARMALOKA, SMK Perpajakan Riau, SMKN 7 Pekanbaru dan SMK Metta Maitreya. Pada tahap I Perlombaan peserta diberikan 50 soal pilihan ganda, dan selesai tahap ini maka didapat 10 tim yang akan masuk babak.Tahap II Semifinal, Selanjutnya sepuluh tim akan mengerjakan soal kasus individual terkait siklus akuntansi pada perusahaan jasa diberikan waktu selama 2 jam. Perlombaan tahap dua ini menghasilkan lima tim untuk masuk ke Perlombaan tahap III (Final). Tahap III Final, kepada 3 tim finalis yang lolos diminta untuk membuat presentasi akuntansi dengan waktu 15 menit, adapun topik yang disiapkan adalah SMK Dharma Loka (Rekonsiliasi Bank), SMKN 1 PKU (Dasar-dasar Perpajakan) dan Metta Maitreya (Jurnal Penutup dan Jurnal Pembalik). Berikut adalah nama Pemenang Lomba Olimpiade Akuntansi:

Tabel. 1 Pemenang Lomba Olimpiade Akuntansi

Juara Olimpiade Akuntansi	Nama Peserta	Asal Sekolah
Juara I	1. Anthony Steven Salim	SMKN 1 Pekanbaru
	2. Janifeer Frechia	
	3. Peren Purnama	
Juara II	1. May Sheel Lidya Angel	SMK Metta Maitreya
	2. Kevin Tanderson	
	3. Yvonne Anggraini	
Juara III	1. Nicolas Salim	SMK DHARMALOKA
	2. Calvin Chandra	
	3. Natasya	



Gambar. 1 Juara I Lomba Olimpiade Akuntansi



Gambar. 2 Juara II Lomba Olimpiade Akuntansi



Gambar. 3 Juara III Lomba Olimpiade Akuntansi



Gambar. 4 Foto Bersama



4. KESIMPULAN

Kegiatan Olimpiade Pelita Indonesia 2024 yang diadakan oleh BEM Pelita Indonesia, dengan tema "M.A.G.I.C 5.0 (Millennial Advancement Generating Innovative Creativity)" berjalan lancar karena tim panitia yang bekerjasama dengan baik. Kegiatan Olimpiade Pelita Indonesia 2024 telah berjalan dengan sebagaimana mestinya hingga akhir meskipun adanya kendala yang terjadi sehingga membuat yang semula memiliki 5 cabang perlombaan menjadi 3 cabang perlombaan yang terlaksanakan. Dikarenakan Event Olimpiade Pelita Indonesia diadakan pada saat bulan puasa, sehingga ada beberapa panitia yang sedang puasa. Tetapi ketika pembagian makan teman-teman yang sedang tidak berpuasa tidak memberitau kalau mereka sedang tidak berpuasa. Sehingga tim konsumsi kewalahan. Untuk kedepanya mungkin bisa menghitung waktu lebih baik lagi. Mungkin bisa ditambah dengan hiburan dan lain sebagainya. Secara umum peserta menguasai dan memahami dengan baik materi yang telah di tentukan panitia. Acara seperti ini perlu di lakukan setiap tahun. Karena sangat membantu para siswa menguasai materi pada saat ini dan nanti pada masa di kelas perkuliah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kampus IBT Pelita Indonesia yang telah menaungi terselenggaranya kegiatan OPI 2024 ini, kepada BEM Pelita Indonesia dan Panitia Pelaksana yang begitu luar biasa semangat dan kerja kerasnya demi mensukseskan kegiatan ini, yang namanya tidak dapat kami sebutkan satu persatu. Terima kasih juga kepada para sponsor yang mendukung sepenuhnya kelancaran OPI dan kepada peserta (Siswa/i SMA/SMK) Sekota Pekanbaru yang telah bersedia berpartisipasi dalam Olimpiade ini, serta kepada Guru pendamping. Semoga kedepannya kegiatan yang serupa dapat kembali kita laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, & Yanti, D. M. (2015). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa Jurusan Akuntansi STIE Mikroskil Medan. *Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil*, 5(1), 11-20.
- Herlinda, M. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual, dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi (Studi Empiris Mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi Angkatan Tahun 2010 Universitas Jember). *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1-5.
- Sikandar, A. (2016). John Dewey and His Philosophy of Education. *Journal of Education and Educational Development*, 2(2), 191-201. <https://doi.org/10.22555/JOEED.V2I2.446.G100>
- Yaumi, M. (2013). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran (N. Ibrahim & D. Sidik 93 (eds.); Edisi Kedua). Jakarta : Kencana.