



**PERANCANGAN MEDIA *BOARD GAME* MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR DASAR AKUNTANSI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS
JURUSAN SOSIAL
STUDI KASUS : KELAS XI SOSIAL SMA *GALAXY* SEMESTER
GASAL TAHUN AJARAN 2016-2017**

**Ismi Yunita A.
Universitas Surabaya
ismi.yunita753@gmail.com**

**Adhicipta R. Wirawan
Universitas Surabaya
adhicipta@staff.ubaya.ac.id**

Abstract

The students learning style progresses from time to time. In reality, there are a lot of teaching methods that aren't adjusted to the students learning style. The teaching methods that have not evolved resulted in lack of interest to pay attention to the lesson. One way that can be done to cope with the changes in learning style that occurs is to collaborate fun game and accounting subjects using edutainment approach. The object of this study is the high school students who are studying accounting. The period used is cross sectional by taking samples at high school students majoring in Social XI classes from July to November. To find the results of their interest and the students feedback using the observation method, assessment of pre-test and post-test, questionnaires and interviews. This research indicate that the use of board game increase the learning interest from the students and teachers, to increase understanding of the material in the basics of accounting.

Keywords: 1: Board Game 2: Changes in Learning Styles 3: Teaching Methods 4: Edutainment Approach 5: Interest in Learning

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian

Proses belajar mengajar yang dianggap jenuh, serius dan monoton dipengaruhi oleh metode pengajaran dan gaya belajar. Gaya belajar peserta didik mengalami perkembangan dari waktu ke waktunya. Baru-baru ini, bermunculan penelitian yang menyoroti perubahan gaya belajar siswa. Gregoryk dan Eighmy (2009), Robinson (2006, 2007), Eisner (2004), Arhin dan Johnson-Mallard (2003), dan Young (2002) dalam Nitkin (2011: 131) mencatat bahwa perubahan gaya belajar telah mengubah bentuk kelas tradisional semakin tidak memadai dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa saat ini.

Para peneliti menemukan bahwa dampak dari kebiasaan menonton televisi dan bermain video game, semakin meningkatkan kepuasan instan dan hiburan di kalangan siswa kontemporer. Lippicott dan Pergola (2009) dan Murphy (2005) menunjukkan bahwa siswa Generasi Z lebih visual. Penelitian yang dilakukan oleh Tedja (2016) juga menunjukkan kesamaan bahwa remaja yang dikisaran umur 13-18 tahun saat ini lebih condong ke gaya belajar visual dan kinetik. Sehingga, perkembangan gaya belajar anak generasi sekarang semakin visual dan kinetik.

Hoffgan (2005) dan Murphy (2005) menunjukkan bahwa permainan dan simulasi mengubah siswa menjadi peserta aktif daripada konsumen pasif informasi. Mereka menemukan bahwa jenis keterlibatan aktif berdampak positif terhadap proses belajar. Ashwin (2005), Kechnal (1989), dan Hoffgan (2005) menunjukkan bahwa permainan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kerja tim, kolaborasi, dan keterampilan sosial interpersonal. Menurut Tanner dan Linqvist (1998), permainan dan simulasi dapat memenuhi kebutuhan ini secara aktif. Mereka menemukan bahwa *game* mempromosikan keterlibatan aktif dalam proses belajar sambil memberikan kesempatan untuk praktek dan aplikasi tanpa menghafal.

Paradigma, tujuan dan manfaat penelitian

Paradigma penelitian ini termasuk pendekatan kualitatif karena meneliti fenomena yang terjadi pada minat belajar para siswa/i sekolah menengah ke atas terhadap pembelajaran dasar akuntansi dengan menggunakan metode wawancara, kuisisioner, observasi dan pengumpulan dokumen. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu kurangnya minat belajar yang berdampak pada pemahaman siswa/i terhadap pembelajaran dasar akuntansi. Dari penemuan permasalahan tersebut, peneliti merancang media *board game* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar terhadap pembelajaran dasar akuntansi oleh siswa/i yang telah mengambil dan yang akan mengambil mata pelajaran akuntansi di Sekolah Menengah ke Atas.

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini merupakan *experimental research* karena bertujuan untuk mengetahui secara empiris: 1) Mengetahui proses belajar mengajar mata

pelajaran akuntansi pada saat ini, 2) Meningkatkan minat belajar mata pelajaran akuntansi, 3) Mempermudah dan meningkatkan pemahaman siswa/i SMA dalam mempelajari materi dasar akuntansi, 4) Memberikan metode pembelajaran baru yang menarik, menyenangkan dan mudah untuk diserap oleh para siswa/i SMA.

SMA *Galaxy* (Identitas disamarkan) melakukan perubahan dengan tujuan untuk menyambut persaingan global pasca diterapkannya *Asean Economic Community (AEC) 2015*. *Galaxy* mengedepankan pendidikan yang berbasis multikultural dengan memegang motto pendidikan, yaitu: *School for Life* (Sekolah untuk Kehidupan). Bagi peserta siswa/i, penelitian ini bermanfaat karena metode pengembangan pembelajaran *board game* merupakan cara yang kreatif untuk meningkatkan minat belajar memahami materi dasar akuntansi. Selain itu juga sebagai alat yang dapat melatih pemahaman belajar materi dasar akuntansi dan mengembangkan kemampuan *softskill* yang masih kurang dimiliki oleh para siswa/i SMA jurusan sosial.

Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut: Objek penelitian ini adalah siswa/i sekolah menengah ke atas yang sedang mempelajari materi dasar akuntansi. Pembatasan ini dilakukan karena siswa/i yang mempelajari materi dasar akuntansi dalam kelas berhubungan dalam penelitian ini. Periode yang digunakan adalah *cross sectional* dengan mengambil sampel pada siswa/i SMA jurusan Sosial kelas XI semester gasal dari bulan juli sampai november.

Dalam rancangan *board game* ini memerlukan waktu yang cukup lama sebelum dapat di uji coba oleh para siswa/i. Rancangan *board game* akan melalui proses desain terlebih dahulu yang akan dikonsultasikan pada pihak-pihak yang terkait yaitu desainer *board game* dan dosen mata kuliah Pengantar Akuntansi. Penelitian ini fokus pada transaksi yang terjadi dalam siklus akuntansi pada perusahaan bidang jasa, pengertian aset, kewajiban dan modal, pengertian akun-akun dan pengelompokan akun yang mempengaruhi nilai pada aset, kewajiban atau modal, serta penentuan debit-kredit pada akun.

TELAAH TEORETIS

Minat belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang menimbulkan minat belajar adalah dorongan dari dalam individu, dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Menurut Slameto (2003: 57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut: 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus. 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya. 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati. 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya. 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Menurut Djamarah (2002: 132) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut di atas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu Perasaan Senang, Keterlibatan dan Ketertarikan Siswa, dan Perhatian Siswa.

Edutainment

Edutainment adalah kata yang berasal yang menyatakan campuran hiburan dan pendidikan atau pernikahan pendidikan dengan hiburan (Colace, et. Al., 2006). Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk mendukung pendidikan dengan hiburan. *Edutainment* telah digunakan sebagai formula klasik dalam memproduksi permainan komputer pendidikan yang didasarkan pada pembelajaran teori sejak tahun 1970-an. Orang pertama yang pertama kali mengungkapkan ide *edutainment* adalah Robert Heyman dari American National Geografi Union Akademik. Robert Heyman menamakan sebuah film pendidikan jenis permainan sebagai "*Education by Entertaining*".

Tujuan utama dari *Edutainment* adalah untuk menarik perhatian siswa dan untuk membuatnya fokus pada peristiwa dan bahan ajar selama belajar (Okan, 2003). Salah satu pendekatan *edutainment* adalah mengambil peran dan interaksi. Seperti di permainan, dalam sektor pendidikan siswa diasumsikan sebagai konsumen dan berfikir bahwa partisipasi dapat ditingkatkan dengan termasuk hiburan untuk konten dan materi kursus siswa. Konsumen/siswa mengevaluasi pelajaran untuk tingkat pengalaman yang mereka peroleh dengan penyedia layanan/pendidik dan kesan (Argan dan Sever, 2010).

Upaya siswa dalam kegiatan kelas mempengaruhi hasil belajar. Dallimore dan co. (2006), debat kelas atau memiliki peran dalam kelas disebut sebagai pembelajaran aktif yang dilakukan untuk membuat siswa terikat ke kelas. Nunn (1996), disebutkan bahwa peran aktif dalam kelas di tingkat universitas menunjukkan adanya hubungan positif antara pembelajaran aktif dan mengambil bagian (Argan dan Sever, 2010).

Appleton - Knapp dan Krentler (2006), menunjukkan bahwa memiliki peran dalam kegiatan kelas dan berada di sebuah interaksi dengan pendidik dan teman sekelas dari mahasiswa mempengaruhi tingkat kepuasan siswa. Sebuah penelitian yang mendukung temuan ini milik Curran dan Rosen (2006). Pada akhir penelitian, mereka menekankan bahwa siswa menggunakan beberapa faktor untuk mengevaluasi pelajaran. Mereka mengatakan pentingnya interaksi dalam belajar dan mengajar, karakter pendidik, jenis pengajaran, lingkungan belajar, dan faktor pasangan (Argan dan Sever, 2010).

Board Game

Menurut Mike Scoviano (2010) dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Berikut manfaat dari *board game* mengajarkan aturan, Interaksi Sosial, Edukasi, Risiko dan Simulasi, dan Jenjang Generasi.

METODE

Pembahasan dalam penelitian ini menggunakan *main research question*, yaitu “Bagaimana rancangan media *board game* menggunakan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar dasar akuntansi pada siswa/i XI Sosial SMA *Galaxy* semester gasal tahun ajaran 2016-2017?”.

Mini research questions yang perlu dijawab, yaitu; 1) Bagaimana proses belajar mengajar mata pelajaran akuntansi kelas XI sosial pada saat ini?, 2) Bagaimana pembuatan rancangan media *board game* dasar akuntansi?, 3) Bagaimana dampak rancangan *board game* menggunakan pendekatan *edutainment* terhadap minat belajar para siswa/i XI sosial?, 4) Bagaimana tanggapan yang diberikan oleh para siswa/i XI Sosial dan guru mata pelajaran akuntansi terhadap rancangan *board game*?

HASIL

Hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan tujuan dan ide untuk merancang *board game*. Tujuan dan ide untuk merancang didapatkan dari penggalian informasi yang bersangkutan dengan mata pelajaran akuntansi. Penggalian informasi yang bersangkutan dengan mata pelajaran akuntansi di SMA dapat dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan *interview*.

Pembuatan rancangan *board game* menggunakan sumber informasi yang berasal dari tutorial bermain *board game* dan konsultasi dengan designer *board game*. Dari sumber tersebut, rancangan meliputi jenis *board game*, judul, komponen permainan, jumlah pemain, durasi bermain, dan peraturan permainan. Setelah rancangan *board game* selesai menjadi *prototype* maka dikukan persiapan uji coba sesuai dengan aturan yang telah dibuat bersama desainer *board game* dan beberapa rekan mahasiswa semester atas.



Gambar 1. Kartu Transaksi
Sumber:



Gambar 2. Kartu Akun
Sumber:

PEMBAHASAN

Dampak rancangan *board game* menggunakan pendekatan *edutainment* terhadap minat belajar siswa/i XI sosial

Untuk mengetahui dampak yang diberikan dari rancangan terhadap minat belajar dengan menggunakan pendekatan *edutainment* yaitu memberikan peran dan interaksi kepada para siswa/i. Peran dan interaksi terdiri dari subjek dan objek. Subjek adalah para siswa/i dan objek adalah media *board game*. Untuk mengetahui dampak rancangan *board game* menggunakan pendekatan *edutainment* terhadap minat belajar para siswa/i XI sosial ini dengan melakukan observasi, dan pembagian kuisioner.

Observasi ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan bermain yaitu pertemuan pertama bermain secara kelompok dan pertemuan kedua bermain secara individu. Setelah observasi

dilaksanakan dilanjutkan dengan membagikan kuisisioner mengenai *board game* serta melakukan *post-test* untuk mengetahui hasil pemahaman setelah bermain kepada siswa/i kelas XI sosial.

Hasil bermain board game “Debet atau Kredit?” secara Berkelompok dan Individu

Hasil pengamatan secara keseluruhan yang terjadi dalam aktivitas bermain secara berkelompok siswa/i XI sosial menggunakan *board game* sebagai berikut;

Tabel 1. Aktivitas Lain yang Terjadi Selama Bermain

Aktivitas Lain yang Terjadi Saat Bermain di Setiap Kelas XI Sosial		
XI Sosial 3	XI Sosial 2	XI Sosial 1
Kondisi grup cukup baik saat bermain dari keaktifan dan antusias para siswa/i.	Kondisi grup sangat baik karena para siswa/i bermain sangat kondusif, sangat aktif, sangat antusias.	Kondisi kelompok kurang baik saat bermain karena para siswa/i bermain kurang aktif dan antusias.
Beberapa siswa/i terlihat lebih aktif dalam bermain adalah pemegang kartu. Ada juga salah satu kelompok yang bermain curang dengan mengambil kartu lebih dari ketentuannya dan menyembunyikannya.	Banyak pertanyaan yang diajukan selama permainan berlangsung dari beberapa kelompok. Saat di grup 1 terdapat perpecahan kelompok yang dimana kedua pemain kurang cocok untuk menjadi 1 kelompok, namun seiring berjalannya permainan kedua pemain tersebut mulai bersatu kembali dan mulai berdiskusi dengan baik.	Dalam kelas ini lebih banyak siswi yang memperhatikan dibandingkan dengan siswanya. Terdapat salah satu anak yang sangat tidak aktif dalam bermain, setelah melihat kondisi siswa, fasilitator mencoba untuk memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada siswa tersebut. Setelah dirasa siswa sudah paham, siswa mencoba masuk kembali untuk bermain.
Kondisi di grup 1 lebih ramai, sedangkan grup 2 lebih tenang.	Kondisi di grup 1 dan 2 cukup ramai.	Kondisi di grup 1 dan 2 cukup tenang.

Selain aktivitas yang terjadi selama permainan, para fasilitator juga mengamati bagaimana kondisi sikap yang ditunjukkan dari para siswa/i. Kondisi sikap yang ditemukan adalah sebagai berikut;

Tabel 2. Kondisi Sikap Siswa/i Saat Bermain

Pembagian Grup	Kondisi Saat Bermain		
XI Sosial 3	1	Aktif	Cukup Antusias
	2	Cukup Aktif	Cukup Antusias
	3	Sangat Aktif	Sangat Antusias
	4	Aktif	Cukup Antusias
			Sangat Ramai

	1	Aktif	Antusias	
XI Sosial 2	2	Aktif	Antusias	Cukup Tenang
	3	Aktif	Antusias	
	4	Cukup Aktif	Cukup Antusias	
	1	Sangat Aktif	Antusias	
XI Sosial 1	2	Cukup Aktif	Cukup Antusias	Ramai
	3	Aktif	Sangat Antusias	

Catatan : Kondisi sikap aktif dan antusias dikategorikan menjadi 3 jenis yaitu cukup aktif/antusias, aktif/antusias dan sangat aktif/antusias.

- Grup dikatakan cukup aktif/antusias saat terdapat 3 dari 5 orang pemain yang menikmati permainan
- Grup dikatakan aktif/antusias saat terdapat 4 dari 5 orang pemain yang menikmati permainan
- Grup dikatakan sangat aktif/antusias saat terdapat 5 dari 5 orang pemain yang menikmati permainan

Hasil pre-test sebelum bermain dan post-test sesudah bermain

Soal dalam *pre-test* dan *post-test* yang diberikan ini terkait dengan materi yang diajarkan oleh guru pada siswa/i dalam minggu materi dasar akuntansi yaitu pengertian persamaan dasar akuntansi, pengelompokan akun pada persamaan dasar akuntansi, penentuan akun beserta sisi debit kreditnya pada sebuah transaksi.

Setelah soal *pre-test* dan *post-test* dibagikan, perbandingan hasil penilaian pemahaman materi mengenai dasar akuntansi menggunakan metode ceramah yang guru ajarkan dan penggunaan rancangan *board game* adalah sebagai berikut;

Tabel 3. Hasil Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test* Seluruh Kelas XI Sosial

Hasil Penilaian XI Sosial	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Total	34.3469388	43.1938776
(%) Persentase		26%

Pada tabel 3 diatas menunjukkan hasil kedua *test* yang diikuti oleh 49 dari 72 siswa/i. Dari hasil penilaian total rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai sebesar 8,84694 atau 26% pada siswa/i XI sosial yang hadir dalam pengerjaan *post-test* terkait dasar akuntansi.

Hasil kuisioner terhadap rancangan board game “Debet atau Kredit?”

Dari hasil kuisioner yang didapatkan total 56 responden siswa/i kelas XI sebagai berikut;

Tabel 4. Hasil Total Rata-Rata dalam Kuisioner

Aspek	Total Rata-Rata
Perhatian	3,83
Perasaan Senang	4
Keterlibatan dan Ketertarikan	3,78
Pemahaman	3,8
Motivasi	3,37
Kesulitan memahami <i>board game</i>	2,95

Berdasarkan hasil kuisioner, aspek perhatian memperoleh total rata-rata sebesar 3,83. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa/i kelas XI sosial menyatakan setuju dengan lebih memperhatikan materi pelajaran selama proses pembelajaran belajar mata pelajaran akuntansi salah satunya pemahaman akuntansi dasar dengan menggunakan dengan menggunakan media papan permainan Debet atau Kredit?

Aspek perasaan senang memperoleh total rata-rata sebesar 4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa/i kelas XI sosial menyatakan setuju dengan senang belajar mata pelajaran akuntansi salah satunya pemahaman akuntansi dasar dengan menggunakan media papan permainan Debet atau Kredit?, lebih betah belajar mata pelajaran akuntansi salah satunya pemahaman akuntansi dasar dengan menggunakan media papan permainan Debet atau Kredit? sebagai media belajar dan merasa waktu cepat berlalu ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Papan Permainan Debet atau Kredit?.

Aspek keterlibatan dan ketertarikan memperoleh total rata-rata sebesar 3,78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa/i kelas XI sosial menyatakan setuju dengan selama pembelajaran dengan media papan permainan Debet atau Kredit? selalu menanyakan hal-hal yang belum diketahui baik kepada teman ataupun guru, lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Papan Permainan Debet atau Kredit? sebagai media belajar dan lebih berani mengeluarkan ide atau pendapat selama berproses pembelajaran dengan media papan permainan Debet atau Kredit?.

Aspek pemahaman memperoleh total rata-rata sebesar 3,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa/i kelas XI sosial menyatakan setuju dengan pembelajaran dengan media Papan permainan Debet atau Kredit? membuat lebih memahami materi pelajaran, pembelajaran mata pelajaran akuntansi salah satunya pemahaman akuntansi dasar dengan menggunakan media papan permainan Debet atau Kredit? membuat lebih mampu memahami materi pelajaran dan media pembelajaran dengan papan permainan Debet atau Kredit? sangat menarik karena merangsang ide-ide cemerlang di otak siswa/i.

Aspek motivasi memperoleh total rata-rata sebesar 3,37. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa/i kelas XI sosial menyatakan setuju dengan ingin lebih meningkatkan prestasi pada mata pelajaran akuntansi salah satunya pemahaman akuntansi dasar setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media papan permainan Debet atau Kredit? dan banyak meluangkan waktu belajar sebelum mengikuti pembelajaran dengan media Papan Permainan Debet atau Kredit?.

Aspek kesulitan memahami *board game* memperoleh total rata-rata sebesar 2,95. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa/i kelas XI sosial menyatakan tidak setuju dengan media pembelajaran mata pelajaran akuntansi salah satunya pemahaman akuntansi dasar dengan menggunakan dengan menggunakan media papan permainan Debet atau Kredit? yang diterapkan menimbulkan banyak pertanyaan di benak karena masih sulit dimengerti.

Tanggapan yang diberikan oleh siswa/I XI sosial dan guru mata pelajaran akuntansi terhadap rancangan board game

Untuk mengetahui tanggapan yang diberikan oleh para siswa/i XI Sosial dan guru mata pelajaran akuntansi terhadap rancangan board game maka dilakukan wawancara kepada para siswa/i dan guru akuntansi.

Hasil wawancara siswa/i SMA kelas XI jurusan sosial dan guru mata pelajaran akuntansi terhadap rancangan board game “Debet atau Kredit?”

Setelah melakukan kegiatan bermain *board game* di dalam kelas, dilanjutkan dengan melakukan wawancara untuk mengetahui tanggapan lebih lanjut dari para siswa/i dan guru akuntansi. Wawancara dilakukan kepada 10 orang siswa yang terdiri dari siswa/i kelas XI sosial 1, 2 dan 3 dan guru akuntansi.

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa/i kelas XI sosial dan guru mata pelajaran akuntansi, terdapat tanggapan positif yang diberikan terhadap rancangan *board game* tersebut. Tanggapan positif yang diberikan oleh siswa/i dan guru mata pelajaran akuntansi ini menunjukkan bahwa adanya manfaat yang didapat oleh para siswa/i dan guru selama bermain *board game*. Manfaat yang dirasakan oleh siswa/i menurut hasil wawancara secara keseluruhan yaitu belajar sambil bermain lebih menyenangkan dan menarik perhatian para siswa/i, pengetahuan mengenai materi yang ada dalam *board game* tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

KESIMPULAN

Salah satu perkembangan generasi yang menunjukkan perubahan adalah gaya belajar. Perubahan gaya belajar ini menunjukkan bahwa generasi *baby boomers* sampai generasi X merupakan peserta didik yang lebih sering dituangkan ke dalam buku teks dan belum terlalu melekat dengan perkembangan teknologi, sedangkan generasi Y sampai Z sekarang masih dituangkan dengan buku teks namun sangat melekat dengan perubahan teknologi yang dimana menyebabkan adanya peningkatan kebutuhan untuk kepuasan instan dan hiburan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan metode pengajaran yang mengikuti perubahan gaya belajar peserta didik saat ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menambahkan inovasi dalam metode pengajaran guru. Inovasi dapat menggunakan *edutainment* (campuran hiburan dan pendidikan) dengan pendekatan yang memberikan peran dan interaksi pada siswa/i. Untuk memberikan peran dan interaksi pada siswa/i memanfaatkan suatu permainan. Permainan yang digunakan berupa *board game*.

Sekolah dapat menggunakan rancangan *board game* dengan pendekatan *edutainment* sebagai inovasi pembelajaran formal yang dimana dapat berfungsi sebagai media komplementer pada metode konvensional, untuk memberi gambaran situasi materi yang sebenarnya dan mempermudah memahami teori yang dipelajari serta sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan pengenalan dasar akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- AFK. 2016. *Ticket to Ride*. https://www.youtube.com/watch?v=0Wrf2_8UUO_U&t=1445s (diunduh tanggal 27 september 2016)
- Aksakal, N. 2015. *Theoretical View to The Approach of The Edutainment*. Sports Science Faculty, Anadolu University, Turkey.
- BoardGameGeek. 2011. *Card Sleeve Reference*. https://boardgamegeek.com/wiki/page/Card_Sleeve_Reference#toc12 (diunduh tanggal 14 oktober 2016)
- Envatotuts+. 2012. *HowtoLearn BoardGameDesignandDevelopment*. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607> (diunduh tanggal 26 september 2016)
- Ikatan Akuntansi Indonesia. 2009. *Standar Akuntansi Keuangan, ED PSAK No. 1: Penyajian Laporan keuangan*. Jakarta : Salemba Empat.
- Ikatan Akuntansi Indonesia. 2009. *Standar Akuntansi Keuangan, ED PSAK No. 23: Pendapatan*. Jakarta : Salemba Empat.
- Ikatan Akuntansi Indonesia. 2011. *Standar Akuntansi Keuangan, ED PSAK No. 16: Aset Tetap*. Jakarta: Salemba Empat.
- Ikatan Akuntansi Indonesia. 2011. *Standar Akuntansi Keuangan, ED PSAK No. 30: Sewa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Dokumen Kurikulum 2013*. http://www.pendidikan-diy.go.id/file/produk_hukum/dokumen-kurikulum-2013.pdf(diunduh tanggal 5 september 2016)
- Kimmel, Paul D. dkk. 2011. *FinancialAccounting: Tools for Business Decision Making. 6th edition*. John Wiley and Sons (Asia) Pte.Ltd.
- M. Ngalim Purwanto. 1998. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: CV Remaja Karya.
- Mira Costa dkk. 2014. *Choosing the Right Assessment Method: Pre-Test/Post-Test Evaluation*. Boston University Cabrillo Colleges SLO.
- Nitkin, R. M. 2011. *Game of Business: A Game for Use in Introductory Accounting*. The Accounting Educator's Journal. Simmon College.
- Rahmansyah. 2013. *Evolusi akuntansi di Indonesia*. <https://sumut.kemenag.go.id/files/sumut/file/file/EVOLUSI/iacb1333974123.pdf> (diunduh tanggal 2 september 2016)
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tedja, G. 2016. *Perancangan Media Pembelajaran Akuntansi Dasar berbasis Board Game untuk Siswa SMP dan SMA di Surabaya*. Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya, Surabaya.

Ismi Yunita A. & Adhicipta R. Wirawan. Perancangan Media *Board Game* menggunakan Pendekatan *Edutainment* untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. Studi Kasus: Kelas XI Sosial SMA *Galaxy* Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <http://pendis.kemenag.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgisisdiknas.pdf> (diunduh tanggal 5 september 2016)

Warren, S. C, dkk. 2011. *Principles of Accounting: Indonesia Adaptation. 2nd Edition, Volume 1*. Cengage Learning Asia Pte Ltd. Jakarta: Salemba Empat.

Weygandt, Kieso, dkk. 2008. *Accounting Principles. 8th edition*. John Wiley and Sons (Asia) Pte.Ltd.

Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Media Abadi.

Thebalancingacct. 2009. *The Balancing Acct Video*. <https://www.youtube.com/watch?v=AItpnYkMaoU&index=5&list=PL3tXT6gqtjz98C92XWjtseNU9kfaaAeSV> (diunduh tanggal 27 september 2016)