

PERANCANGAN ACCOUNTING BOARD GAME (ABG) UNTUK BELAJAR SIKLUS AKUNTANSI

Nanang Dani Rasidi ¹⁾, Wahjoedi ²⁾, Sri Umi Mintarti Wijaya ³⁾

Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang,

email: nanangdanira@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan salah satu upaya meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang akuntansi, khususnya pada penerapan konsep-pemebelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang melalui simulasi dalam game. Artikel ini akan memaparkan secara umum ide dibalik pengembangan game, dan proses pengembangannya. Dari review literatur dapat disimpulkan bahwa ABG sangat layak untuk dikembangkan karena akan berdampak positif bagi pembelajaran, memberikan efek menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan siswa. ABG sangat sesuai jika dikembangkan mengikuti konsep gamification dengan metode hybrid yang merupakan gabungan dari model ADDIE dan Scrum.

Kata Kunci: *gamification, board game, pendidikan, siklus akuntansi*

Pembelajaran akuntansi terkesan membosankan dengan berbagai macam perhitungan dan tugas-tugas berupa tumpukan bukti transaksi. Hal ini kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka cepat bosan pada tugas-tugas rutin (Kurniawan dan Istiningrum, 2012). Khususnya di sekolah kejuruan, pembelajaran Akuntansi membutuhkan praktek langsung di lapangan, namun hal tersebut akan terkendala oleh keengganan pelaku usaha untuk memberikan ruang praktek akuntansi bagi siswa di perusahaan dengan alasan kerahasiaan keuangan perusahaan. Dengan praktek langsung

juga akan terkendala oleh lamanya waktu yang dibutuhkan, karena satu siklus akuntansi membutuhkan waktu 1 tahun.

Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan merancang simulasi dalam game. Pilihan penggunaan media game tidak terlepas dari kegemaran siswa dalam bermain game, kurang lebih 34 juta gamer tersebar di Indonesia (Newzoo, 2015). Ide pemanfaatan game sebagai media pembelajaran sebenarnya bukan merupakan hal baru. Plato (Koster, 2013) dalam *quote*-nya menyatakan “ *The most effective kind of education is that a child should*

play amongst lovely things". Sedangkan Albert Einstein (Koster, 2013) mempunyai *quote* "*Play is the highest form of research*". Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Jean Piaget (Koster, 2013) "*Play is the answer to how anything new comes about*". Begitu juga Abraham Maslow (Koster, 2013) "*Almost all creativity involves purposefull play*". Secara umum Pemanfaatan media game akan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh motivasi, sehingga mendorong siswa untuk terlibat di dalamnya (Durkin, Barber 2002; Coller, Shernoff, 2009; Papastergiou, 2008). Dikombinasikan dengan unsur simulasi, maka media game akan memberikan hal yang tidak dapat diperoleh di dunia nyata, game bisa dirancang sedemikian rupa untuk dapat merepresentasikan situasi nyata, dan juga menghilangkan beberapa elemen dengan pertimbangan keamanan, dan pertimbangan waktu yang dibutuhkan, (Wittich, Schuller, 1979).

Untuk pengembangan game khusus dibidang akuntansi, ditemukan beberapa jenis game yang dikembangkan, dapat dijumpai game

berbentuk simulasi bisnis (seperti, Hergeth, Jones, 2003, Karl, 2015), Monopoly (seperti, Olsavsky, 2014, Permatasari, 2015), game dengan jenis RPG (Role Playing Game) (seperti, Asriyatun, Nugroho, 2014), game dalam bentuk Quiz (Hadi, 2014, Moncada, 2014), game animasi (seperti, Purwaningsih, 2014). Apabila dilihat dari konteks isi dari beberapa game yang telah dikembangkan masih belum ada peneliti yang mengembang-kan game untuk pembelajaran siklus akuntansi secara menyeluruh, yang menyajikan konsep-konsep akuntansi dan praktek pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang.

Artikel ini akan membahas tentang pengembangan *board game* yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang. Game ini akan diberi nama Accounting Board Game (ABG).

Game ini dirancang untuk bisa dimainkan multiplayer, sehingga para pemain dapat memainkan peran sebagai pengelola perusahaan jasa / perusahaan dagang. Secara garis besar gameplay dari permainan ini adalah pemain dituntut untuk membangun

sebuah perusahaan sesuai pilihannya dengan modal yang telah disediakan. Pemain harus mampu mengelola dana yang mereka miliki untuk membangun dan memperluas perusahaan mereka dalam jangka waktu tertentu. Dari segi keilmuan akuntansi, pemain juga dituntut untuk melakukan pencatatan keuangan sejak perusahaan tersebut didirikan sampai dengan jangka waktu tertentu. Pada akhir permainan para pemain juga dapat diajarkan bagaimana melakukan auditing.

GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Game telah diaplikasikan dalam berbagai macam bidang, antara lain digunakan untuk memacu peningkatan performa dalam hal keterampilan sampai dengan merubah perilaku, membantu penyelesaian berbagai masalah, menilai kinerja, dan memotifasi pembelajaran, secara umum berbagai macam bidang kegiatan dapat diterapkan dengan konsep game (Kapp, 2012).

Sebagai media pembelajaran, dalam banyak penelitian, game memberikan hal positif bagi proses belajar mengajar. Game mampu

memotivasi siswa dengan memberikan atmosfer yang menyenangkan bagi pembelajaran, kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Sama halnya dalam bidang akuntansi, (Kober, Tarca, 2000) menyimpulkan bahwa mayoritas sebagian besar siswa dan pengajar dalam penelitiannya mempertimbang-kan menggunakan game dalam pembelajaran akuntansi karena memiliki banyak kelebihan dibanding-kan dengan pembelajaran klasik pada umumnya. Begitu juga dalam penelitian Karl (2015), para responden menyata-kan bahwa media game yang digunakan mampu mendongkrak kemampuan responden, sehingga mereka paham teori dan penerapannya terhadap berbagai macam topik yang diajarkan. Dalam literatur review, oleh Mitchell, Savill-Smith (2004), terhadap ratusan penelitian yang berkaitan dengan game, disimpulkan bahwa media game memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, dan review tersebut mengindikasikan bahwa mengembang-kan sebuah game edukatif adalah sebuah aktifitas yang sangat bermanfaat bagi pendidikan.

Penggunaan game sebagai media pembelajaran telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Istilah-istilah *gamification*, *stealth learning* dan *serious game* dikenal sebagai suatu tehnik pedagogis yang terkait dengan pembelajaran berbasis game (Moncada, 2014). Ketiga istilah tersebut merupakan konsep yang hampir sama. *Gamification* merupakan tren yang sedang berkembang pesat beberapa tahun belakangan ini (Kapp, 2012; Hamari dkk, 2014). Konsep *gamification* merupakan suatu proses mentransformasi segala hal/kegiatan ke dalam bentuk permainan. Konsep ini sangat tepat digunakan untuk mengembangkan ABG sebagai media pembelajaran akuntansi.

ACCOUNTING BOARD GAME

ABG nantinya akan berbentuk *boardgame*, *boardgame* dipilih dengan pertimbangan lebih murah, lebih sederhana dan mudah dikembangkan. *Boardgame* lebih praktis dibandingkan dengan komputer game yang memerlukan komputer dan listrik untuk memainkannya. Selain itu *boardgame* memungkinkan para pemainnya

untuk bersosialisasi langsung dengan pemain lainnya, hal ini tidak ditemukan dalam permainan komputer game yang cenderung individualistik (Zagal, Nussbaum, & Rosas, 2000).

Dalam ABG para pemain akan diajak dalam sebuah petualangan bisnis perdagangan dan jasa, menyusun strategi menghadapi persaingan dengan para kompetitor, mengatur dan melakukan pencatatan keuangan untuk mengembangkan perusahaan lebih besar. Strategi pengaturan keuangan yang baik akan menjadi kunci utama kesuksesan setiap pemain. Keterangan lain mengenai rancangan ABG bisa di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Rancangan ABG

No	Label/ Kategori	Keterangan
1.	Platform	Non digital, berupa papan permainan, kartu, dadu, dan perlengkapan lainnya
2.	Isi Pokok	Akuntansi, Bisnis Perdagangan dan Jasa
3.	Tujuan Pembelajaran	Memahami dan menerapkan konsep pencatatan akuntansi perusahaan jasa dan dagang
4.	Kompetensi	Siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang, bisnis manajemen, negosiasi, komunikasi, kerjasama tim, pengambilan

No	Label/ Kategori	Keterangan
		keputusan, perencanaan keuangan, analisa kebutuhan
5.	Target audien	Siswa SMK paket keahlian Akuntansi
6.	Model Interaksi	Multiplayer, Face to face
7.	Sasaran Aplikasi	Dunia pendidikan, penggunaan personal
8.	Kontrol/ Interface	Kotak dadu, papan permainan, dan perlengkapan lain
9.	Label Game	Board game, simulasi, strategi, pendidikan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan perusahaan lebih besar dan memperoleh laba sebanyak-banyaknya. Perbanyak transaksi penjualan, kurangi pengeluaran, atur peralatan atau persediaan agar menghasilkan laba yang maksimal. Anda dapat memilih untuk ber-kompetisi ataupun berkolaborasi dengan para pemain lainnya untuk meraih kesuksesan.

ABG dimainkan dengan cara melemparkan dadu, angka yang muncul akan menjadi patokan jumlah langkah yang bisa dilakukan dalam bidak permainan. Tujuan utamanya adalah mendapatkan transaksi menguntungkan yang bisa di peroleh di berbagai pasar yang tersedia pada bidak permainan. Pada setiap pasar

disediakan berbagai macam kartu transaksi.

Dalam perjalanannya di *path* pada bidak permainan, pemain juga akan menjumpai *path* dengan warna merah. Apabila angka dadu berhenti pada *path* merah, maka pemain harus mengambil Kartu Kejutan. Para pemain harus mampu mengatur persediaan barang dagangannya, atau peralatan dalam perusahaan jasa, sehingga memberikan keuntungan maksimal bagi perusahaan. Selain itu pemain juga di tuntutan untuk mampu mencatat semua transaksi keuangan dengan baik dan benar.

KELAYAKAN MEDIA

PEMBELAJARAN

Kelayakan pertama yang perlu diukur adalah kelayakan game itu sendiri, apakah layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi atau tidak. Fullerton, dkk (2008) memaparkan tentang hal yang perlu di ukur untuk mengetahui kelayakan sebuah game, antara lain: aspek fungsionalitas, keseimbangan, kemudahan akses, kompleksitas, dan kesenangan yang diberikan.

Kedua, yang perlu diukur kelayakannya adalah media

pembelajaran. Kober, Tarca (2000) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media pembelajaran akan dianggap layak jika media tersebut mampu membantu siswa: memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip akuntansi; menerapkan konsep konsep-konsep dan prinsip-prinsip akuntansi; meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Ketiga, kelayakan tampilan media menurut Wahono (2006) bisa diukur dari beberapa hal berikut ini: tampilan yang komunikatif, kreatifitas ide, tampilan, layout, kesederhanaan dan daya pikat.

PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan ABG akan dikembangkan dengan mengikuti konsep *gamification*, karena konsep tersebut sangat sesuai untuk pengembangan pembelajaran dengan media game. Konsep *gamification* yang dipakai akan mengikuti model *hybrid* (gabungan model ADDIE dan model Scrum) dari Kapp (2012) dengan beberapa modifikasi (Gambar 1). Berikut adalah langkah-langkah pengembangannya:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Hal pertama yang harus dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Dua hal yang perlu difokuskan adalah apakah pembelajaran tersebut di tujukan untuk perubahan perilaku ataukah ditujukan untuk peningkatan pengetahuan? Hal ini perlu digali untuk memberikan fokus dan memaksimalkan hasil pembelajaran. Tahap ini sama dengan tahap analisis dalam model ADDIE

2. Menentukan Jenis Konten yang Akan di Ajarkan

Apabila tahap pertama telah terjawab, berikutnya adalah menentukan unsur keilmuan apa yang akan dimasukkan dalam game. Ini penting untuk membangun struktur game dan elemen-elemen yang dibutuhkan.

3. Mendesain Game

Dalam tahap ini game mulai di desain berdasarkan tujuan dan jenis konten yang akan diajarkan. Hal terberat untuk dilakukan adalah menterjemahkan konsep ilmu yang akan diajarkan dalam sebuah game.

4. Membuat purwarupa game

Pembuatan purwarupa dilakukan sebagai persiapan untuk melakukan uji coba terhadap fungsionalitas dari game dan elemen-elemen lainnya.

5. Uji perseorangan dan revisi

Dalam tahapan ini purwarupa yang telah dibuat akan diuji untuk mengetahui tingkat fungsionalitas dari game. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah untuk mengetahui apakah semua rancangan konsep dan ide telah terintegrasi dan berfungsi dengan baik dalam game. Diperlukan revisi berulang-kali sampai game yang dikembangkan mendekati sempurna menurut sudut pandang perancang.

6. Uji produk pada kelompok kecil dan revisi

Tahap ini diperlukan untuk memberikan sudut pandang yang berbeda dari beberapa sukarelawan / *game tester* terhadap game yang dikembangkan. Diharapkan akan banyak kritikan dan masukan untuk pengembangan game lebih lanjut.

7. Finalisasi produk

Setelah dilakukan revisi berulang-ulang hasil dari *feedback* dari

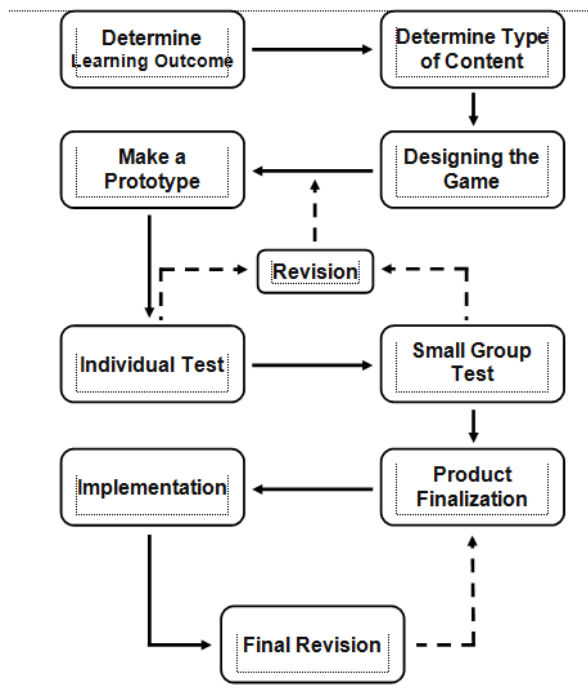
playtester, game akan di buat secara lengkap untuk pertama kalinya. Finalisasi produk dipersiapkan untuk implementasi pada subjek penelitian kelas.

8. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan tahapan terakhir dari serangkaian uji coba. Pada tahapan ini produk yang dihasilkan akan diujicobakan untuk pertama kalinya pada subjek penelitian yang sebenarnya. Sekaligus juga pada tahapan ini akan dilakukan uji kelayakan oleh para ahli.

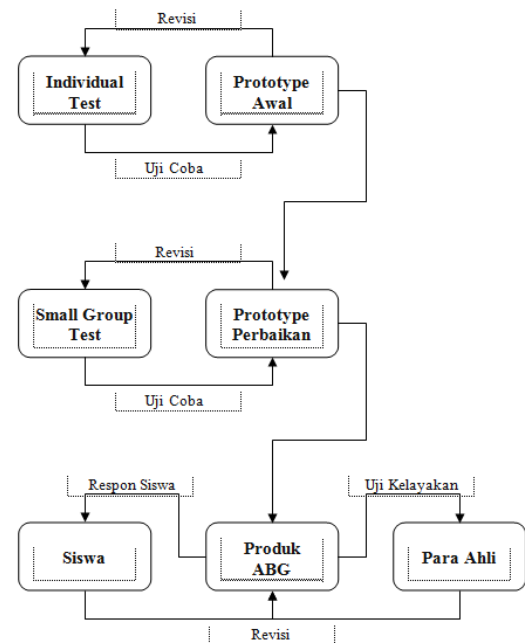
9. Revisi akhir

Semua *feedback* yang diperoleh dari tahap implementasi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan ABG

Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahapan, uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan (Gambar 2). Sedangkan subjek coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga jenis subjek coba, yaitu mahasiswa jurusan pendidikan akuntansi, siswa SMK, dan para ahli. Dalam hal pengumpulan data penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.



Gambar 2 Desain Uji Coba

KESIMPULAN

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran akuntansi yaitu, siswa menganggap pembelajaran akuntansi membosankan, kesulitan dalam mencari tempat praktek kerja yang sesuai dengan kompetensi siswa, dan kegemaran siswa bermain game, bahkan saat pembelajaran berlangsung. 3 permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pengembangan boardgame dalam bidang akuntansi. ABG akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan merupakan simulasi siklus akuntansi pada perusahaan jasa dan dagang. Selain itu ABG merupakan jawaban

terhadap kegemaran siswa dalam bermain game.

Pengembangan ABG sebagai media pembelajaran sangat mungkin untuk dilakukan dan memberikan banyak kelebihan-kelebihan dibandingkan model pembelajaran klasik. Pembelajaran dengan ABG akan lebih menyenangkan dan memotivasi siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendongkrak kompetensi siswa dalam bidang siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang.

Konsep *gamification* merupakan pendekatan yang bisa digunakan dalam mengembangkan ABG sebagai media pembelajaran akuntansi. Model pengembangan yang sangat sesuai untuk konsep gamification adalah metode pengembangan *hybrid* yang merupakan gabungan antara model ADDIE dan Scrum.

DAFTAR RUJUKAN

Asriyatun, Nugroho Adhi Mahendra. 2014. *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Rpg Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, (Online), Vol. XII, No. 1, Hal 79-92,

(<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/5165>), diakses 02 November 2015

Coller B.D, Shernoff D.J. 2009. *Video Game-Based Education in Mechanical Engineering: A Look at Student Engagement*. Int. J. Engng Ed, (Online) Vol. 25, No. 2, pp. 308-317, (http://faculty.uoit.ca/kapralos/csci5530/Papers/muhammad1_collerShernoffIJE.pdf), diakses 02 November 2015

Durkin Kevin, Barber Bonnie. 2002. Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology*, (Online), 23: 373–392, (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0193397302001247>), diakses 10 Oktober 2015.

Fullerton Tracy, Swain Christopher, Hoffman Steven S. 2008. *Game Design Workshop a Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington-USA: Elsevier Inc.

Hadi Maulida. 2014. *Pengembangan Game Edukasi pada Matpel Akuntansi*. Skripsi. Universitas Negeri Malang

Hamari Juho, Koivisto Jonna, Sarsa Harri. 2014. Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Hawaii International Conference on System Science, 47th, hal 3025-3034.

Hergeth H. Helmut, Jones R. Michelle. 2003. *Board Games And Teaching Textile Marketing And Finance*. Developments in Business Simulation and

- Experiential Learning, Volume 30, hal 126-130. Online (<https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/710>). Diakses 05 November 2015
- Kapp Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (Matthew Davis, Ed.). San Fransisco: Pfeiffer.
- Karl K. Christian. 2015. *Construction Giant - A Multi-Purpose Business Game For Education And Training In The Construction Industry. Developments in Business Simulation and Experiential Learning, volume 42, Hal 241-250.* Online (<https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/viewFile/2961/2913>). Diakses 05 November 2015
- Kober Ralph, Tarca Ann. 2000. *For Fun Or Profit? An Evaluation Of An Accounting Simulation Game For University Students.* Department of Accounting and Finance, The University of Western Australia. Online (<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.202.1718&rep=rep1&type=pdf>). Diakses 19 Januari 2016.
- Koster Raph. 2013. *A Theory of Fun for Games Designs* (Rachel Roumeliotis, Ed.). O'Reily Media, Inc.
- Kurniawan H, Istiningrum A A. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Think Pair Share Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Kompetensi Dasar Menghitung Mutasi Dana Kas Kecil Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012.* Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 1, Hal. 114-134, online (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/viewFile/925/736>). Diakses 03 Februari 2016
- Mitchell Alice, Savill-Smith Carol. 2004. *The Use of Computer and Video Games for Learning.* London: Learning and Skills Development Agency.
- Moncada Susan M., Moncada Thomas P. 2014. *Gamification of Learning in Accounting Education.* Journal of Higher Education Theory and Practice (online) vol. 14(3) Hal. 9-19, (http://m.www.na-businesspress.com/JHETP/MoncadaSM_Web14_3_.pdf). Diakses 18 Februari 2016
- Newzoo Games Market Research. 2015. *Preview of The Southeast Asian Games Market.* Amsterdam: Newzoo
- Olsavsky John. 2014. *Intermediate Accounting Monopoly Project Version 6.0.* Northeastern Association of Business, Economics and Technology Proceedings. 37th. Hal. 217-228 online (<http://www.nabet.us/proceedings-archive/NABET-ProceedingsFinal-2014.pdf>). Diakses 10 Oktober 2015.
- Papastergiou Marina. 2008. *Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation.* Computers & Education, (Online), 52 Hal. 1-12, (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S03601>

- 31508000845), diakses 31 Agustus 2015
- Permatasari Gilang Avio. (2015). *Development Of Yogyaccounting Monopoly Educative Game As Learning Media Based Computer For Introduction To Finance And Accounting Subject At Grade X Smk Negeri 1 Bantul Academic Year Of 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Purwaningsih Kristina. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Game Animasi sebagai Ilustrator pada Matpel Akuntansi*. Skripsi. Universitas Negeri Malang
- Wahono, Romi Satria. 2006. "Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran." On line. (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>), Diakses 8 Februari 2016.
- Wittich Walter A, Schuller Charles F. 1979. *Instructional technology its nature and use*. New York: Harper & Row Publisher.
- Zagal, J., Nussbaum, M., & Rosas, R. (2000). *A Model to Support The Design of Multiplayer Games*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, (online), 9 (5), 448-462, (http://www.lcis.com.tw/paper_store/paper_store/ModelMultiplayer Games - 20141213211747484.pdf), diakses 20 Januari 2016.