

**PENERAPAN GAME UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN PEMAHAMAN BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI  
UNIVERSITAS SURABAYA**

**Novilia Stephanie Hariyanto**

Akuntansi/ Fakultas Bisnis dan Ekonomika

[noviliastephaniehariyanto@gmail.com](mailto:noviliastephaniehariyanto@gmail.com)

Intisari - Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kesulitan dalam belajar akuntansi karena secara umum orang memandang akuntansi adalah pelajaran yang membosankan, sulit, dan tidak ada hal yang menyenangkan sama sekali di dalamnya yang membuat kurangnya motivasi belajar seseorang. Melalui penelitian ini, diteliti media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah pemahaman dalam belajar akuntansi, yaitu melalui sebuah *game*. Penelitian ini dilakukan dengan 3 metode pengumpulan data yakni, analisis dokumen, observasi dan wawancara kepada subyek penelitian. Penelitian ini akan membahas bagaimana sebuah permainan bisa digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar seseorang, dengan demikian pemahaman orang tersebut dapat meningkat karena mempelajari sesuatu yang membuatnya senang, terutama pelajaran akuntansi.

Kata Kunci: *Accounting, Study, Game, Motivation, Understanding.*

Abstract - This research is motivated by problems of difficulty in learning accounting because in general people view accounting is a tedious lesson, difficult, and there is nothing fun in it that makes the lack of motivation to learn. Through this research, studied interesting learning media to facilitate understanding in learning accounting, that is through a game. This research was conducted with 3 methods of data collection ie, document analysis, observation and interviews to subjects. This study will discuss how a game can be used effectively to improve a person's learning motivation, so that person's understanding can increase by learning something that makes they happy in accounting lessons.

Keywords: *Accounting, Study, Game, Motivation, Understanding.*

## **PENDAHULUAN**

Ketika berbicara mengenai kebiasaan, pasti akan langsung terpikir hal tersebut berhubungan dengan hobi yang secara rutin dilakukan seseorang. Suatu kebiasaan akan terbentuk tanpa disadari oleh pelaku dan akan berjalan dengan sendirinya. Suatu kegiatan akan menjadi kebiasaan seseorang apabila kegiatan tersebut memberikan rasa nyaman pada orang tersebut.

Contohnya adalah kebiasaan belajar, kegiatan belajar akan menjadi menyenangkan ketika seseorang merasa nyaman dan termotivasi ketika belajar. Sayangnya kebiasaan belajar belum tertanam dengan baik di Indonesia. Hal ini terlihat dengan survei yang dilakukan oleh *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) dalam Okezone.com (2016) yang menuliskan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001% atau menempati urutan terendah kedua dari 61 negara yang disurvei.

Seseorang mungkin kesulitan belajar dengan hanya membaca literatur atau buku-buku, namun bisa jadi orang tersebut memiliki gaya belajar lain seperti dengan cara melihat gambar, mendengarkan suara ataupun dengan cara mencoba melakukan apa yang ia pelajari. Seorang Psikolog, Raviando dalam CNNIndonesia.com (2016) menjelaskan bahwa terdapat tiga tipe dalam gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Belajar akan menjadi lebih menyenangkan jika pelakunya menikmati proses pembelajaran. Belajar dapat dilakukan dengan sebuah permainan (*game*). Kemajuan teknologi sekarang ini, banyak pengembang permainan baik permainan di *handphone* ataupun permainan di komputer. *Game* merupakan sarana belajar yang menyenangkan bagi banyak orang. Banyak kalangan yang menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *game*, jika dilakukan secara berlebihan memang akan berdampak negatif bagi pelakunya seperti kecanduan, tetapi jika diarahkan dengan baik maka *game* akan menjadi sarana yang baik untuk belajar.

Bagi sebagian orang, *game* lebih memiliki fungsi sebagai media penghibur daripada sebagai media pembelajaran, maka dari itu, seminar-seminar tentang *game* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan terus dilakukan, tujuannya adalah memeberikan pengetahuan kepada para guru, orang tua, anak-anak serta pemerhati pendidikan masa depan bahwa di jaman ini media pembelajaran sudah sangat berkembang tidak hanya dilakukan pada lingkungan sekolah saja, tetapi juga bisa dilakukan di rumah atau di manapun. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro dalam Republika.co.id (2011) mengungkapkan bahwa permainan memiliki dampak positif maupun negatif bagi orang yang memainkannya. Mahasiswa ITS mengembangkan *game* menjadi metode pembelajaran yang bernilai positif. Suasmoro juga menambahkan, *game* edukasi ternyata tidak hanya memberi efek senang kepada seseorang, namun juga sebagai media pembelajaran yang membuat materi pelajaran lebih mudah diterima. Hal ini didukung oleh Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti), Mohamad Nasir dalam

Ristekdikti.go.id (2017) yang baru saja meresmikan empat wahana petualangan sains baru di Pusat Peragaan Iptek (PP-IPTEK) yang berada di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur.

Nasir dalam sambutannya juga menyampaikan bahwa wahana sains ini dapat menjadi metode edukasi yang mudah dipahami oleh anak-anak Indonesia, karena metode pembelajarannya dengan melihat serta mencoba secara langsung yang merupakan hal yang menyenangkan dan memberikan memori positif bagi si anak. Sebuah permainan tidak hanya bertujuan untuk mendidik anak-anak saja, PT. Astra Daihatsu Motor (ADM) dalam Beritasatu.com (2014) juga menghadirkan arena permainan interaktif untuk para pengunjung *booth* Daihatsu di Indonesia International Motor Show. Salah satu permainan interaktif itu bertujuan mengajak pengunjung memahami proses pembuatan mobil Daihatsu. Dapat disimpulkan, ternyata belajar tidak hanya dengan membaca buku di sekolah atau di rumah tetapi juga bisa melalui sebuah *game* edukasi yang juga bermanfaat bagi semua kalangan tidak hanya anak-anak saja.

Menurut Handayani yang menuliskan pada Kompas.com (2013) dewasa ini dunia pendidikan semakin buruk dikarenakan kegagalan mendidik dengan metode pengajaran yang kurang tepat, guru memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Selama ini siswa hanya disuguhkan dengan hafalan berlembar-lembar dan mendengar guru berbicara saja, siswa tidak diajak untuk ikut berpikir dan terjun langsung atas apa yang mereka pelajari, sehingga metode pembelajaran yang monoton ini memunculkan rasa bosan dan jenuh pada siswa. Handayani menambahkan lima jurus jitu agar siswa tidak jenuh dalam belajar, beberapa diantaranya adalah pemilihan metode yang tepat dan mengadakan simulasi-simulasi.

## **TELAAH TEORITIS**

### **Pengertian Belajar**

Secara umum, banyak pelajar yang salah dalam memaknai belajar. Belajar hanya dibatasi sebagai aktivitas membaca dan mengerjakan tugas-tugas dari guru ataupun dosen. Irham dan Wiyani (2014) merumuskan bahwa belajar adalah sebuah proses untuk menambah pengetahuan dan pengalaman individu akibat dari interaksinya dengan lingkungan individu tersebut. Pada dasarnya, belajar bukan diartikan bagaimana seorang siswa dapat mengerjakan ujian, tetapi sejauh mana hati siswa terpaut pada pelajarannya (Waluyo, 2014). Namun, belajar tidak hanya

meliputi pelajaran sekolah saja tetapi juga penguasaan terhadap kesenangan, minat, maupun cita-cita (Hamalik, 2009).

Waluyo (2014) berpendapat, seorang tidak dapat belajar dengan nyaman apabila suasana di dalam kelas tidak mendukungnya untuk menikmati proses pembelajaran. Apalagi seperti kebanyakan instansi pendidikan menerapkan metode pembelajaran yang masih kaku dan linier yaitu tugas guru mengajar dan memberikan soal, sedangkan murid mendengarkan dan mengerjakan soal. Metode pembelajaran dapat dirancang agar peserta didik mampu menyerap pelajaran karena ia merasa senang dengan materi yang diajarkan, maka ia akan memberi sugesti pada dirinya sendiri untuk menerima pelajaran tersebut. Berikut ini adalah penjabaran gaya belajar yang telah dikategorikan oleh Waluyo (2014):

a) Gaya belajar visual (*visual learner*)

*Visual learner* adalah gaya belajar di mana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Siswa yang memiliki tipe belajar visual memiliki *interest* yang tinggi ketika diperlihatkan gambar, grafik, grafis organisatoris, seperti jaring, peta konsep dan ide peta, plot, dan ilustrasi visual lainnya. Beberapa teknik yang digunakan dalam belajar visual untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan belajar, lebih mengedepankan peran penting mata sebagai penglihatan (*visual*). Pada gaya belajar tersebut dibutuhkan banyak model dan metode pembelajaran yang digunakan dengan menitikberatkan pada peragaan.

Media pembelajarannya adalah objek-objek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarannya di *white board* atau papan tulis. Bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya juga sangat penting peranannya untuk menyampaikan materi pelajaran. Mereka cenderung untuk duduk di depan agar dapat melihat dengan jelas. Mereka berpikir menggunakan gambar-gambar di otak dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual. Seperti halnya diagram, buku pelajaran bergambar, CD interaktif, *digital content* dan video (MTV). Di dalam kelas anak visual lebih suka mencatat sampai detail-detailnya untuk mendapatkan informasi.

b) Gaya belajar auditif (*auditory learner*)

*Auditory learner* adalah suatu gaya belajar pada siswa yang belajar melalui mendengarkan. Siswa yang memiliki gaya belajar auditori akan mengandalkan kesuksesan dalam belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya). Oleh karena itu, pengajar sebaiknya memperhatikan para siswa hingga ke alat pendengarannya. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan apa yang dikatakan pengajar. Anak dengan gaya belajar auditori dapat mencermati makna yang disampaikan oleh pengajar melalui verbal simbol atau suara, tinggi rendahnya, kecepatan berbicara dan hal-hal auditori lainnya. Anak-anak seperti ini dapat menghafal lebih cepat melalui membaca teks dengan keras atau mendengarkan media audio.

c) Gaya belajar kinestetik (*tactual learner*)

*Tactual learner* adalah gaya siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak dan mengalami. Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik mengandalkan belajar melalui bergerak, menyentuh dan melakukan tindakan. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam, karena keinginan mereka untuk beraktivitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Siswa yang bergaya belajar seperti ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan. Menurut Rusman, *et al.* (2011) hal penting yang dibutuhkan dalam pembelajaran adalah pembelajaran yang bersifat kontekstual dan praktik.

## **Proses Belajar**

Proses merupakan kemajuan yang terjadi pada suatu benda atau terjadi pada makhluk hidup. Menurut Chaplin (1972) dalam Syah (2010), proses adalah suatu perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kejiwaan seseorang. Reber (1998) dalam Syah (2010) juga melengkapi bahwa dalam psikologi belajar, proses merupakan cara-cara atau langkah-langkah khusus menyebabkan terjadi perubahan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan langkah-langkah untuk menciptakan perubahan perilaku belajar dari diri peserta didik.

## **Fase Belajar**

Belajar merupakan kegiatan yang dilalui melalui proses, maka terjadilah perubahan-perubahan yang bertahap dalam proses berlangsungnya. Perubahan itu saling berurutan dengan yang lainnya, seperti yang dikatakan Wittig (1981) dalam Syah (2010) setiap proses belajar selalu berlangsung dalam tahapan-tahapan yang mencakup:

- a. *Acquisition* (tahap perolehan/ penerimaan informasi)
- b. *Storage* (tahap penyimpanan informasi)
- c. *Retrieval* (tahap mendapatkan kembali informasi)

Pada tingkatan *acquisition* seorang peserta didik mulai menerima informasi sebagai stimulus dan melakukan respons terhadapnya, sehingga menimbulkan pemahaman dan perilaku baru. Pada tahap ini terjadi pula asimilasi antara pemahaman dengan perilaku baru dalam keseluruhan perilakunya. Proses *acquisition* dalam belajar merupakan tahapan yang paling mendasar. Kegagalan dalam tahap ini akan mengakibatkan kegagalan pada tahap-tahap selanjutnya.

Pada tingkatan *storage* seorang peserta didik secara otomatis akan mengalami proses penyimpanan pemahaman dan perilaku baru yang ia peroleh ketika proses *acquisition*. Peristiwa ini sudah tentu melibatkan fungsi *short term* dan *long term* memori.

Pada tingkatan *retrieval* seorang peserta didik akan mengaktifkan kembali fungsi-fungsi sistem memorinya, misal ketika menjawab soal atau memecahkan masalah. Proses *retrieval* pada dasarnya adalah upaya dalam mengungkapkan dan memproduksi kembali *item-item* yang tersimpan dalam memori berupa informasi, simbol, pemahaman dan perilaku tertentu sebagai respons atas stimulus yang sedang dihadapi.

Tidak berbeda jauh dengan pendapat dari Wittig, Bandura dalam Syah (2005) merumuskan empat tahapan dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Tahap perhatian (*attention phase*)
- b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*)
- c. Tahap reproduksi (*reproduction phase*)
- d. Tahap motivasi (*motivation phase*)

Yang membuat berbeda dengan rumusan dari Wittig adalah tambahan tahap motivasi yang dikemukakan oleh Bandura. Pada *motivation phase*, semua informasi yang telah tersimpan dalam memori diberi penguatan (*reinforcement*). Untuk itu, sebaiknya guru memberikan pujian, hadiah atau nilai tertentu pada peserta didik yang berprestasi, sebaliknya bagi peserta didik yang kurang berprestasi perlu diberi kesadaran tentang pentingnya penguasaan materi dan jika memang diperlukan, guru dapat memberikan hukuman yang bersifat edukatif dengan memberikan tugas tambahan yang mendorong peserta didik mempelajarinya kembali.

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Syah (2010) menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik dibedakan menjadi tiga macam yakni:

- a. Faktor internal peserta didik (faktor dari dalam diri) yakni kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri peserta didik) yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Lebih jauh lagi Suryabrata (1989) dalam Khodijah (2014) memecah lagi faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar peserta didik sebagai berikut:

- a. Faktor internal meliputi: (1) faktor-faktor fisiologis dan (2) faktor-faktor psikologis
- b. Faktor eksternal meliputi: (1) faktor-faktor sosial dan (2) faktor-faktor non-sosial

Faktor-faktor fisiologis yang mempengaruhi belajar mencakup dua hal, yaitu:

- a. Keadaan tonus jasmani pada umumnya, hal ini berpengaruh pada kesiapan dan aktivitas belajar. Orang yang keadaan jasmaninya segar akan siap dan aktif dalam belajarnya, begitu pula sebaliknya, orang yang keadaan jasmaninya lesu akan mengalami kesulitan menyiapkan diri dan melakukan aktivitasnya untuk belajar. Keadaan tonus jasmani ini sangat berkaitan dengan asupan nutrisi yang diterima dan penyakit kronis yang diderita.

- b. Keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu, terutama kesehatan pancaindra akan mempengaruhi belajar. Pancaindra merupakan alat untuk belajar, karena itu pancaindra memiliki fungsi yang sangat penting untuk keberlangsungan belajar.

Faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi belajar antara lain mencakup:

- a. Minat, adanya minat terhadap objek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati.
- b. Motivasi, motivasi belajar seseorang akan menentukan hasil belajar yang dicapainya. Bahkan dua orang yang memiliki perilaku belajar yang sama, namun memiliki motivasi belajar yang berbeda kan mendapatkan hasil belajar yang relative berbeda.
- c. Inteligensi merupakan modal utama dalam melakukan aktivitas belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Orang berinteligensi rendah akan sulit menyamai hasil belajar orang berinteligensi tinggi.
- d. Memori, kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajari akan sangat membantu dalam proses belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- e. Emosi, emosi yang positif akan membantu kerja saraf otak untuk merekatkan apa yang dipelajari kedalam memori, karena informasi pelepasan yang dikirim ke pusat memori melalui *amygdale* sebagai pusat emosi berjalan tanpa halangan. Menurut Baharuddin (2007), selain emosi, perasaan juga memiliki arti yang penting dalam pembelajaran. Perasaan merupakan bagian dari emosi. Perasaan berwujud senang atau tidak senang, simpati atau antipasti, suka atau benci, gembira atau sedih dan lain-lain. Bagi peserta didik, sesuatu yang membuatnya senang, tentu akan mendorongnya untuk mendekati hal yang membuatnya senang, begitupula sebaliknya, hal yang tidak disukai tentu akan mendorongnya untuk menjauhi itu. Sebagai fungsi psikis, perasaan dan emosi sangat kuat mempengaruhi fungsi psikis yang lain seperti pengamatan, tanggapan, pikiran dan juga kemauan. Pada saat individu senang dan gembira, maka dia akan merasa puas dengan hasil pekerjaan yang dapat diselesaikannya. Bila ia juga akan merasakan perasaan yang menyenangkan, aman, tidak mengancam, maka ia



dapat memecahkan masalah dengan mudah, begitu pula sebaliknya. Frustrasi akibat hasil yang dikecam dan tidak diterima akan menimbulkan perasaan takut dan khawatir berbuat sesuatu.

Faktor-faktor sosial yang mempengaruhi belajar merupakan faktor manusia baik manusia itu hadir atau tidak. Faktor ini mencakup:

- a. Orang tua berperan penting dalam belajar peserta didik. Pola asuh orang tua, fasilitas yang diberikan, perhatian dan motivasi merupakan dukungan yang harus diberikan.
- b. Guru terutama kompetensi diri dan profesional guru sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar yang dicapai peserta didik.
- c. Teman-teman atau orang-orang di sekitar lingkungan belajar dapat berpengaruh baik atau buruk pada belajar seseorang.
- d. Faktor lain berupa (1) keadaan udara, suhu, cuaca, (2) Waktu pagi, siang, sore atau malam yang cocok untuk belajar, (3) Tempat seperti tempat yang tenang atau ramai, dan (4) alat-alat perlengkapan belajar

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, begitu pula dengan permasalahan dalam belajar. Seperti yang dituliskan oleh Baharuddin (2007), hal ini bisa menjadi permasalahan dalam belajar:

➤ Kelelahan (*tiredness*)

Setiap manusia selalu melakukan aktivitas yang menjadi kesibukannya sehari-hari. Hal itu disebabkan karena adanya daya-daya inisiatif dan daya-daya kreatif dalam diri seseorang. Dalam melakukan aktivitas, seseorang memerlukan kekuatan atau kemampuan. Namun dalam melakukan suatu aktivitas, adakalanya orang tersebut mengalami penurunan kekuatan. Penurunan kekuatan tersebut berpengaruh terhadap hasil atau prestasi yang dicapai seseorang. Peristiwa menurunnya kekuatan seseorang itu dinamakan kelelahan. Individu yang mengalami kelelahan itu harus beristirahat sampai kekuatan itu kembali seperti semula. Macam-macam kelelahan dapat dikategorikan sebagai berikut:

- Kelelahan jasmani, kelelahan ini diakibatkan oleh kegiatan badan seseorang dan sekaligus memberi isyarat bahwa badan tidak lagi mampu mengerjakan suatu pekerjaan.

- Kelelahan rohani, kelelahan ini diakibatkan oleh kerjanya otak seseorang dan isyarat bahwa otak tidak mampu lagi untuk berpikir, mengingat, konsentrasi dan sebagainya. Pada kelelahan rohani ini sering terjadi gejala seperti kehilangan daya ingat, cepat lupa, berkurangnya minat dan sebagainya.

Selain hal di atas, Syah (2010) menambahkan permasalahan-permasalahan yang mungkin akan menghambat pembelajaran seseorang yang akan dijelaskan seperti berikut:

➤ Lupa dalam belajar

Seperti yang telah dibahas pada sub bab sebelumnya bahwa apa yang telah dipelajari oleh seseorang akan tersimpan dalam memori orang tersebut. Banyak terjadi dalam kehidupan sehari-hari bahwa apa yang telah dipelajari justru sukar diingat kembali dan mudah terlupakan. Syah (2010) mendefinisikan bahwa lupa adalah hilangnya kemampuan untuk menyebut atau mengingat kembali apa yang telah dipelajari. Lupa bukanlah hilangnya informasi dari ingatan seseorang, namun lebih menekankan pada kesulitan untuk mengingat kembali informasi tersebut. Berikut ini merupakan faktor-faktor penyebab lupa:

- Lupa karena ada gangguan konflik antara materi yang ada dalam sistem memori seseorang.
- Adanya tekanan terhadap materi yang telah ada, baik sengaja atau tidak sengaja bisa karena informasi yang diterima kurang menyenangkan sehingga dengan sengaja untuk dilupakan, informasi baru yang masuk menekan informasi yang telah ada, informasi lama yang diingat kembali tertekan ke alam bawah sadar dengan sendirinya karena tidak pernah digunakan
- Perubahan situasi lingkungan antara waktu belajar dengan waktu mengingat kembali.
- Perubahan sikap dan minat seseorang terhadap proses dan situasi belajar tertentu.
- Materi pelajaran tidak pernah digunakan atau dihafalkan.
- Perubahan urat syarat otak

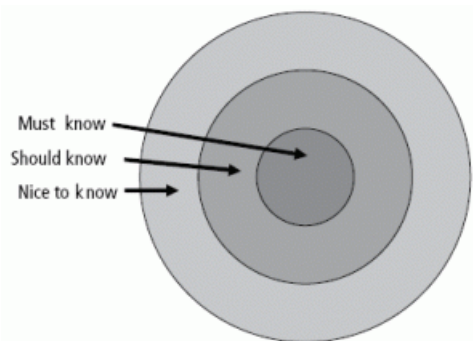
➤ Kejenuhan belajar

Syah (2010) mengungkapkan arti kejenuhan ialah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi untuk memuat apapun. Selain itu juga dapat berarti jemu atau bosan. Seperti gelas yang terus diisi air lama kelamaan akan penuh juga hingga tumpah, begitu pula

dengan kondisi peserta didik selama proses belajar. Kejenuhan membuat peserta didik merasa mubazir dalam usahanya. Menurut Reber (1988) dalam Syah (2010), kejenuhan belajar ialah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan, sistem akalnya tidak dapat bekerja seperti yang diharapkan, sehingga kemajuan belajarnya seakan “berjalan di tempat”. Seperti yang dikatakan Cross (1974) dalam Syah (2010) keletihan seseorang dapat dikategorikan menjadi tiga macam yaitu, (1) Keletihan indera seseorang, (2) keletihan fisik seseorang, dan (3) keletihan mental seseorang.

### **Membuat Perencanaan Pembelajaran**

Seperti yang tertulis dalam CEHJournal.org, dalam melakukan pembelajaran, tentu sangat dibutuhkan perencanaan materi mana yang perlu diketahui untuk menjadi dasar pengetahuan pelajar, materi mana yang seharusnya diketahui oleh sang pelajar, dan materi mana yang akan lebih baik jika pelajar mengerti akan hal tersebut, semua akan terangkum dalam gambar berikut:



*Must know* merupakan tahap pengetahuan yang paling dasar yang harus diketahui dan dikuasai oleh pelajar, sedangkan tahap berikutnya yang disebut *should know* merupakan tahap pengembangan dari pengetahuan dasar yang terdapat dalam tahap *must know*, pengetahuan materi seharusnya sudah dikuasai oleh sang pelajar. Tahap terakhir yaitu *nice to know*, merupakan tahap dimana pengetahuan yang ada menjadi lebih baik apabila diketahui oleh pelajar.

### **Akuntansi**

Menurut Warren dkk (2014) akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang menyediakan laporan-laporan kepada penggunanya tentang aktivitas ekonomi dan kondisi dari sebuah bisnis.

Sistem informasi mengumpulkan dan memproses data yang relevan untuk pengguna laporan keuangan. Jadi, akuntansi merupakan bahasa bisnis.

### **Persamaan akuntansi**

Sumber daya yang dimiliki oleh suatu bisnis disebut dengan harta (*assets*) seperti tanah, bangunan, perlengkapan, maupun uang kas. Hak untuk mengkalim harta tersebut dibagi menjadi dua tipe yaitu: (1) hak kreditor dan (2) hak dari pemilik. Hak yang dimiliki kreditor disebut dengan kewajiban (*liabilities*). Hak dari pemilik dapat disebut modal pemilik (*owner's equity*). Berikut ini merupakan rumus persamaan akuntansi:

$$\text{Harta} = \text{Kewajiban} + \text{Modal}$$

### **Laporan keuangan**

Seperti yang disebutkan pada sub bab diatas, pihak yang memiliki kepentingan dengan suatu bisnis memerlukan laporan keuangan untuk membahasakan atau mengartikan kondisi dari suatu bisnis. Laporan keuangan dapat dibagi menjadi beberapa:

Tabel 2.2.2. Jenis Laporan Keuangan

No	Jenis Laporan	Deskripsi
1	Laporan laba rugi	Rangkuman dari semua pendapatan dan semua beban dalam suatu periode seperti bulanan atau tahunan.
2	Laporan perubahan modal	Rangkuman dari perubahan modal pemilik yang terjadi selama periode tertentu.
3	Laporan neraca	Sebuah <i>list</i> dari harta, kewajiban, dan modal pemilik pada tanggal tertentu.
4	Laporan arus kas	Rangkuman dari penerimaan dan pengeluaran kas selama periode tertentu.

Sumber: Principle Accounting. Diolah-April 2017

### **Saldo normal**

Saldo normal akun terdiri dari debit dan kredit tergantung peningkatan sebuah akun dalam debit atau kredit. Berikut ini merupakan aturan mengenai saldo normal:

Tabel 2.2.3. Saldo Normal

Akun	Bertambah	Berkurang
Harta	Debit	Kredit
Kewajiban	Kredit	Debit
Modal	Kredit	Debit
Pendapatan	Kredit	Debit
Beban	Debit	Kredit

Sumber: Diolah-April 2017

***Double entry-accounting system***

Sistem ini berdasarkan pada persamaan akuntansi dan beberapa hal berikut:

- a. Setiap transaksi bisnis dicatat setidaknya dalam dua akun
- b. Total debit yang dicatat seimbang (sama) dengan total kredit yang tercatat.

Contoh:

Kas	120.000	
		Pendapatan 120.000
		Beban air 20.000
		Kas 20.000

***Posting ke buku besar***

Proses mentransfer debit dan kedit dari jurnal umum ke buku besar disebut dengan *posting*. Contoh:

Tabel 2.2.5. Buku Besar Kas

Kas

111

Tgl	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
					Debit	Kredit

1 Jan	Saldo awal	JU 1	120.000		120.000	
2017	Bayar air	JU 1		20.000	100.000	

Sumber: Diolah-April 2017

### **Neraca saldo sebelum penyesuaian**

Kesalahan mungkin terjadi dalam proses pemindahan dari jurnal umum ke buku besar. Satu cara untuk mendeteksi kesalahan itu dengan cara melakukan persapan pembuatan neraca saldo sebelum penyesuaian. Sama seperti jurnal umum, neraca ini juga harus seimbang antara debit dengan kredit.

### **Jurnal penutup**

Saldo dari laporan keuangan neraca dibawa dari tahun ke tahun, karena itu akun-akun tersebut dinamakan *real account*. Sedangkan akun-akun yang ada pada laporan keuangan laba rugi tidak dibawa dari tahun ke tahun sehingga dinamakan dengan *nominal account*. Pada awal periode, akun nominal harus memiliki nilai saldo nol. Untuk itu, diperlukan jurnal penutup. Berikut ini jurnal penutup yang diperlukan sekaligus contohnya:

- Pendapatan      500.000  
    Ikhtisar laba rugi    500.000
- Ikhtisar laba rugi 200.000  
    Beban                      200.000
- Iktisar laba rugi      300.000  
    Modal                      300.000
- Modal              50.000  
    Prive                      50.000

### ***Game***

#### **Permainan**

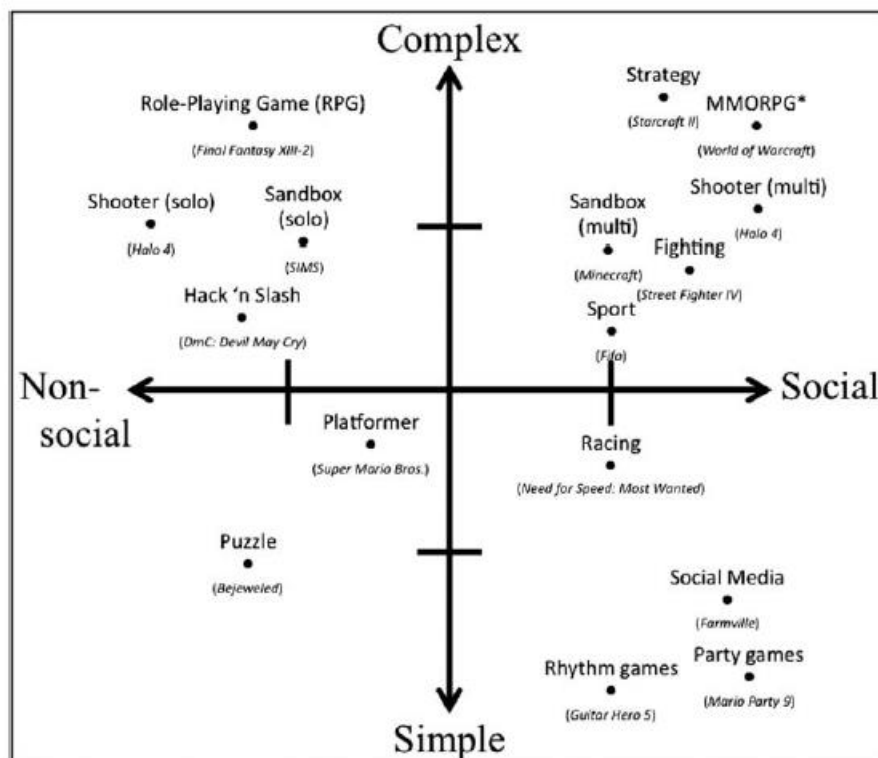
Bermain adalah cara seseorang untuk menyenangkan hatinya sedangkan permainan (*game*) merupakan obyek yang digunakan seseorang untuk bermain. Keduanya saling berhubungan satu sama lain. Suatu permainan meliputi kegiatan yang kompleks dengan adanya

konflik, peraturan, perlengkapan, budaya maupun cuaca. Dalam sebuah permainan terdapat banyak sekali hal yang bisa dipelajari seperti bersosialisasi, mengatur strategi, dan lain-lain.

### **Genre sebuah game**

Sebuah permainan memiliki nilai yang berbeda-beda untuk dipelajari tergantung dari masing-masing *genre*. Seperti yang disebutkan oleh Granic (2014) masing-masing genre permainan akan mengajarkan hal-hal berikut ini:

Gambar 2.3.2 *Genre Permainan*



Sumber: Granic (2014)

### **Kesimpulan**

Gaya belajar seseorang belum tentu sama dengan gaya belajar orang lain. Seseorang yang mudah belajar dengan metode membaca, mungkin akan sedikit kesulitan jika metode belajar yang digunakan adalah dengan cara praktik langsung. Selama proses belajar, diperlukan konsentrasi dari peserta didik, karena tahap pertama yang dilalui peserta didik adalah menangkap informasi, apabila ia gagal dalam menangkap informasi maka akan gagal pula dalam tahap-tahap lainnya. Proses belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal peserta didik

contohnya adalah motivasi dari diri peserta didik sendiri dan faktor eksternal seperti kondisi lingkungan dari peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang membuatnya senang agar informasi yang ia terima dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik.

Akuntansi bisa jadi menjadi objek pembelajaran yang sedikit rumit, tapi akuntansi bisa dipelajari dengan cara sederhana bahkan dengan cara yang menyenangkan. Sebuah permainan tentu dapat merangsang rasa senang pada diri peserta didik, sehingga ia tidak sampai mengalami kejenuhan belajar. Melalui permainan juga materi yang diajarkan bisa lebih mudah ditangkap karena peserta didik terjun langsung dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan, selain itu juga pada permainan terdapat gambar –gambar yang memudahkan seseorang untuk mengingat materi yang diajarkan.

## **METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai desain studi, penentuan validitas, reliabilitas dan triangulasi data dalam melakukan penelitian ini yang nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk menjawab *main research question* dan *mini research question*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan analisis dokumen.

Metode wawancara yang digunakan adalah *semi-structure*, karena pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan ke narasumber telah disiapkan sebelumnya dan bisa dikembangkan jika dirasa harus menggali informasi lebih dalam lagi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara ditulis pada kertas.

Pengumpulan data dari *mini research question* pertama, digunakan metode observasi, wawancara dan analisis dokumen dengan tujuan mengetahui motivasi belajar mahasiswa dengan akumulasi waktu 9 minggu. Penelitian ini juga menggunakan 4 mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya. Ditetapkannya keempat subyek penelitian dengan tujuan untuk memberikan keyakinan bahwa mahasiswa tersebut benar-benar termotivasi untuk mempelajari Akuntansi. Sedangkan analisis dokumen dilakukan dengan menganalisa motivasi belajar dari subyek penelitian pada kuliah asisten dosen PA 1.



*Mini research question* kedua bertujuan untuk menganalisa game bisa membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa akan penyusunan laporan keuangan. Penelitian ini menggunakan metode analisis dokumen yang relevan dan melakukan observasi.

Tujuan dari *mini research question* ketiga adalah untuk memberikan rekomendasi agar game dapat diterapkan menjadi media pembelajaran yang efektif. Rekomendasi dihasilkan dengan cara menganalisa jawaban dan pembahasan dari *mini research question* yang pertama hingga ketiga yang didukung oleh telaah pustaka pada sumber-sumber yang relevan seperti jurnal, *website* ataupun buku.

## **HASIL**

### **Proses perkuliahan PA 1**

Perkuliahan PA 1 ini terbagi menjadi 14 kali pertemuan, dimana setelah 7 pertemuan akan diadakan ujian. Setiap minggunya perkuliahan diadakan selama 150 menit. Materi perkuliahan diterangkan pada minggu pertama kuliah yang biasa dirangkum menjadi silabus perkuliahan. Selain mengikuti kelas dosen, mahasiswa juga diwajibkan untuk mengikuti perkuliahan asisten dosen PA 1, dimana akan banyak latihan-latihan soal yang diberikan dalam kelas asistensi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan latihan soal bagi mahasiswa yang sedang mengambil matakuliah PA 1, karena PA 1 ini membutuhkan banyak latihan soal.

Terdapat perbedaan antara perkuliahan pada semester normal dengan semester mengulang, yaitu jumlah dan respon mahasiswanya. Pada semester normal, kelas dosen yang dibuka sangat banyak dari kelas paralel A hingga kelas I mengingat jumlah mahasiswa FBE bisa mencapai 900-1000 mahasiswa per tahunnya. Sedangkan pada semester mengulang, kelas yang dibuka hanya sekitar 2-3 kelas paralel saja, yaitu kelas A, B dan C (jika ada). Begitu pula dengan kelas asistensi yang mengikuti banyaknya kelas dosen.

Respon mahasiswa juga sedikit berbeda dari yang semester normal dengan semester mengulang. Pada semester mengulang, ada sedikit rasa bosan mendengarkan materi yang sama untuk diulang sehingga menurunkan keantusiasan mahasiswa untuk belajar, tetapi ada pula mahasiswa yang justru menjadi sangat bersemangat untuk belajar karena sadar bahwa dirinya sedang mengulang dan sadar bahwa dirinya harus bisa PA 1. Di bawah ini merupakan hasil

wawancara kepada subyek penelitian mengenai kesan-kesan mengikuti kuliah di semester mengulang:

*“PA 1 itu pelajaran yang paling susah aku pahami, karena aku pas SMA bergulat sama pelajaran IPA. Aku jadi makin antusias dengan PA 1 supaya lulus PA 1 tahun ini”*  
(R.D.A.)

*“Semangat ikut kuliah semester ini, tapi kalo yang udah bisa ya bosan kadang-kadang”*  
(R.H.L)

*“Gak bosan ya biasa aja”* (H)

*“Aku semangat-semangat aja kalo materinya pas bagian yang aku pahami”* (J)

Selain diberi materi perkuliahan oleh dosen, biasanya dosen juga mengajarkan untuk memperbaiki sikap selama di kelas karena hal kecil tersebut akan juga berdampak pada masa kerja nantinya. Dosen juga berusaha memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada mahasiswa dengan tujuan agar mahasiswa turut aktif dalam perkuliahan, tidak jarang mahasiswa ditunjuk untuk maju ke depan kelas dan mengerjakan soal yang diberikan oleh dosen. Selain agar mahasiswa turut aktif di kelas, mahasiswa juga mendapat *reward* berupa *point* keaktifan apabila ia bersedia maju ke depan kelas.

Berikut ini merupakan tanggapan keempat mahasiswa yang menjadi subyek penelitian terhadap metode pembelajaran tersebut:

*“Aku suka sih metode kayak gitu, jadi kayak aku tuh bisa terjun langsung kerja soal sambil dipandu dosen, gak perlu banyak-banyak baca buku”* (J)

*“Enak kayak gitu jadi gak ngantuk kalo di kelas, lumayan juga dapat poin keaktifan”*  
(R.H.L)

*“Aku justru takut sih kalau disuruh maju, takut nggak bisa, tapi kalau sudah ditunjuk ya mau nggak mau harus bisa ngerjain soalnya”* (R.D.A)

Berbeda dengan pendapat teman-temannya, H menuturkan hal seperti ini ketika proses wawancara:

*“Aku lebih suka liat dosen yang kerja soal di papan sih, jadi aku bisa ikutin step- step yang diajarkan dosennya karena mungkin aku lebih suka mendengar daripada mengerjakan” (H)*

Seperti hasil wawancara yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan mahasiswa akan senang jika metode pembelajaran dilakukan secara dua arah, yaitu dengan diajar oleh dosen sekaligus dilibatkannya mahasiswa dalam mengerjakan soal daripada metode pembelajaran yang searah saja seperti dosen yang menerangkan pelajaran terus menerus. Tetapi tidak menutup kemungkinan ada mahasiswa yang menyukai metode pembelajaran yang searah dengan metode ceramah dari dosen, maka dari itu, improvisasi pembelajaran agar menjadi dua arah perlu dilakukan.

### **Pemahaman Seputar Akuntansi**

Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman subyek penelitian terhadap PA 1, maka disusunlah beberapa pertanyaan seputar Akuntansi yang diajarkan dalam PA 1 dan berikut ini adalah hasil wawancara dengan subyek penelitian ini:

#### **Pengertian Akuntansi**

*“Akuntansi itu hitung uang, kak” (H)*

*“Akuntansi ya pencatatan untuk menghitung laporan keuangan” (R.D.A)*

*“Artinya tentang debit kredit harus di-balance-kan” (R)*

*“Akuntansi itu debit kredit harus seimbang” (J)*

Dalam wawancara ini ditemukan bahwa keempat subyek penelitian mendefinisikan akuntansi sebagai pencatatan laporan keuangan yang debit kreditnya harus seimbang.

#### **Pengertian kata “harta (asset)”**

*“Harta itu nilai uang kita, pokoknya tentang uang” (H)*

*“Harta ya yang kita punya, kayak bangunan, tanah, dan lain-lain” (R.D.A.)*

*“Harta itu yang bisa habis dalam jangka pendek contohnya kayak kebutuhan pokok dan juga yang bisa habis dalam jangka panjang kayak mobil, gedung, dan lain-lain” (R.H.L.)*

*“Harta itu apa yang kita punya, terbagi jadi harta tetap dan harta tidak tetap” (J)*

Berdasarkan wawancara mengenai arti kata harta, H mengemukakan bahwa harta hanyalah tentang uang saja, berbeda dengan yang diungkapkan oleh R.D.A. dan R.H.L. yang memberikan contoh harta selain uang. J pun memberikan komentar bahwa harta itu adalah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang dan terbagi menjadi dua kategori, yaitu harta tetap dan tidak tetap. Setelah mendengar kategori harta yang dikemukakan oleh J, pertanyaan dilanjutkan agar subyek memberikan contoh dari harta tetap dan harta tidak tetap.

*“Kalo harta tetap itu contohnya kayak pensil, kertas, dan lain-lain, nah kalo harta tidak tetap itu contohnya kayak blender gitu, yang punya umur panjang” (J)*

Pengertian kata “kewajiban (liability)”

*“Kita pinjem ke orang yang harus kita kembalikan lagi” (H)*

*“Kewajiban yang harus kita bayar” (R.D.A.)*

*“Sesuatu yang harus dibayar pada periode yang ditentukan” (R.H.L.)*

Ketiga subyek mendefinisikan kata kewajiban sebagai sesuatu yang harus dibayarkan atau dikembalikan lagi ke orang lain pada waktu yang telah ditentukan. Berbeda dengan yang dikatakan oleh J, ia mendefinisikan kewajiban sebagai berikut

*“Orang yang punya utang ke kita itu namanya utang buat kita” (J)*

Pengertian kata “modal pemilik usaha (owner’s equity)”

*“Owner’s equity itu pendapatan pribadi” (J)*

*“Modal untuk buka usaha contohnya pinjam uang di bank” (R.H.L.)*

*“Uang yang kita punya untuk mulai suatu usaha” (R.D.A.)*

*“Ya modal uang buat buka usaha sendiri” (H)*

R.H.L mengartikan bahwa modal pemilik usaha adalah pinjaman uang dari bank untuk memulai suatu usaha. Sedangkan kedua subyek lainnya yaitu R.D.A dan H mendefinisikan

bahwa modal pemilik usaha adalah uang untuk membuka usaha sendiri. Saat peneliti bertanya kepada J mengenai arti modal pemilik usaha, ia justru bertanya kembali kepada penulis, seperti tidak yakin dengan jawabannya

*“Eh iya gak sih modal pemilik itu pendapatan? Ah nggak tau deh” (J)*

Pengertian kata “pendapatan (revenue)”

*“Revenue gak ada bedanya sama owner’s equity” (J)*

*“Hasil yang didapat setelah melakukan transaksi” (R.H.L.)*

*“Keuntungan dari usaha kita, bayaran dari jasa kita” (R.D.A.)*

*“Hasil kerja keras kita contohnya kayak kita jual barang, terus kita dapet uang karena penjualan itu” (H)*

Pengertian kata “beban (expense)”

*“Peralatan atau perlengkapan yang telah habis dipakai kayak beban utilitas, beban penyusutan gitu” (J)*

*“Sesuatu yang harus dibayar gitu tapi bukan utang, kayak beban gaji itu yang harus kita bayar” (R.H.L.)*

*“Bayar kredit, utang yang kita punya yang harus kita bayar” (R.D.A.)*

*“Kita udah kerja, ada konsekuensi yang harus kita bayar kayak kalo kita mau beli barang, uang yang kita punya keluar buat beli barang itu” (H)*

Pengertian kata “laba (profit)”

*“Hasil yang kita dapat dari hasil kerja kita bisa kita sebut profit, pendapatan kita naik melebihi target itu disebut profit kali ya” (J)*

*“Profit ya keuntungan, profit itu masih tergolong revenue, revenue lebih luas daripada profit” (R.H.L.)*

*“Profit setauku sih keuntungan bersih, setelah dikurangi biaya-biaya yang ada. Kalo revenue, belum dikurangi sama biaya-biaya.” (R.D.A.)*

*“Nggak ada bedanya sama revenue, mungkin cuma beda nama aja” (H)*

Berdasarkan wawancara mengenai kata profit, dari keempat subyek dapat dikategorikan menjadi 2, mahasiswa yang mampu membedakan *profit* dengan *revenue* dan mahasiswa yang tidak dapat membedakan *profit* dengan *revenue*:

Tabel 2 Membedakan *Profit* dengan *Revenue*

Kategori	Inisial Mahasiswa
Mampu membedakan <i>profit</i> dengan <i>revenue</i>	R.D.A.
Tidak dapat membedakan <i>profit</i> dengan <i>revenue</i>	J
	H.
	R.H.L.

Sumber: Diolah-April 2017

Pengertian kata “rugi (loss)”

*“Loss itu pendapatan perusahaan yang menurun sampek minus itu jadi loss” (J)*

*“Modal sama pendapatan gak seimbang, modal lebih banyak daripada pendapatan” (R.H.L.)*

*“Rugi itu pas kita keluarin uang buat bangun usaha, pendapatan lebih rendah kayak gak balik modal” (R.D.A.)*

*“Nggak ngerti tentang rugi” (H)*

H mengaku tidak mengerti tentang rugi ketika dalam proses wawancara, dan saat ditanya lebih dalam lagi, H mengatakan ia menyerah karena benar-benar tidak tahu tentang rugi. Ketiga subyek penelitian yang lain mengemukakan hal yang berbeda-beda mengenai definisi rugi, J mengatakan bahwa rugi adalah kondisi ketika perusahaan mengalami pendapatan yang minus. R.H.L. lebih menekankan bahwa rugi adalah kondisi ketika modal lebih banyak jumlahnya

daripada pendapatan yang diterima perusahaan. Sedangkan R.D.A. mendefinisikan rugi sebagai kondisi saat usaha tidak mencapai *break event point*.

Pemahaman mengenai persamaan dasar akuntansi

*“Asset sama dengan liability ditambah modal” (J)*

*“Asset ditambah liability sama dengan owner’s equity” (R.H.L.)*

*“Asset sama dengan utang ditambah modal” (R.D.A.)*

*“Modal sama dengan utang ditambah pendapatan” (H)*

Alasan diperlukannya Akuntansi dalam sebuah usaha

*“Karena perusahaan itu butuh yang namanya tau inventory keluar dan yang masuk, kas keluar dan kas masuk, pendapatan, perlengkapan, barang yang sudah habis dipakai, pengeluaran-pengeluaran apa aja dalam satu tahun” (J)*

*“Biar ngatur keuangan tiap periode jadi bisa tau keuntungan perusahaan” (R.H.L.)*

*“Buat tau keuntungan dari kegiatan perusahaan” (R.D.A.)*

*“Karena kita perlu tau untungnya perusahaan itu berapa” (H)*

### **Memaknai Belajar**

Setelah ditanya seputar Akuntansi, kali ini akan diteliti mengenai makna belajar menurut keempat subyek penelitian:

*“Belajar ya waktu kita baca buku, cari bacaan di internet gitu” (J)*

*“Belajar definisi menurut aku, cara untuk mencari sesuatu hal yang baru dan belum kita tau dan mencoba untuk mencari tau.” (H.)*

*“Belajar itu proses untuk menjadi lebih baik” (R.H.L.)*

*“Belajar buat aku itu, memperdalam ilmu dengan cara mempelajari setiap hal baru yang belum aku tau kak sama menggali potensi diri.” (R.D.A.)*

Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa keempat subyek penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam mengemukakan definisi belajar yaitu belajar merupakan suatu proses untuk menggali potensi diri, menambah ilmu agar menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

### **Belajar Pengantar Akuntansi 1 dalam Perkuliahan**

Lebih jauh lagi, wawancara dilanjutkan dengan pertanyaan tentang perasaan atau minat belajar keempat mahasiswa tersebut pada saat mengikuti perkuliahan PA 1, J mengatakan:

*“Kadang semangat, kadang juga males dan ngantuk. Yang bikin semangat itu pas aku ngerti apa yang diajarin dosen, tapi kalo pas males ya posisinya aku nggak ngerti materi yang diomong dosen tuh apaan, aku gak fokus gitu waktu kelas.”*

Tidak berbeda jauh dengan jawaban J, ketiga mahasiswa lainnya juga berkomentar hal mirip dengan yang dikemukakan oleh J, dan akan dijabarkan seperti berikut:

*“Awalnya sih semangat, soalnya awal-awal kan yang diajarin hampir sama kayak yang diajarin di SMA, tapi semakin ke belakang jadi kurang semangat gara-garanya materinya makin susah” (R.H.L.)*

*“Biasa aja sih kak, aku kan dari IPA jadi ini hal baru buat aku pelajarin belum nemu gregetnya” (R.D.A.)*

*“Semangat kalo dosennya enak ngajarnya, selebihnya sih hampir-hampir mirip sama yang di SMA, yang bikin gak semangat kalo dosennya ngajar pakai istilah-istilah dalam bahasa Inggris” (H.)*

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara tersebut yaitu metode pembelajaran selama perkuliahan PA 1 sudah baik namun keempat mahasiswa tersebut mengaku bersemangat selama materi yang diajarkan oleh dosen telah dikuasai oleh mahasiswa tersebut. Ditambah lagi dengan hasil wawancara sebelumnya, semangat belajar keempat subyek penelitian itu meningkat ketika



dosen melibatkan mahasiswa dalam perkuliahan dengan cara disuruh mengerjakan soal atau hal-hal lain yang melibatkan keaktifan mahasiswa dalam kelas.

**Masalah yang Dihadapi Mahasiswa dalam Belajar PA 1 dan Solusinya dalam Mengatasi Masalah Tersebut**

Dalam belajar PA 1, ternyata keempat mahasiswa memiliki masalah yang sama yaitu mereka kesulitan dalam membaca *textbook* perkuliahan yang menggunakan bahasa Inggris dan kadangkala mereka juga kesulitan ketika dosen mengajar dengan menggunakan istilah Akuntansi dengan bahasa Inggris. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi mahasiswa tersebut diselesaikan dengan cara yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan mereka dalam belajar PA 1 ini:

Tabel 4.7.1. Tujuan Belajar PA 1

Kategori	Inisial Mahasiswa
Ingin lulus	H
	R.H.L.
	J.
Harus bisa	R.D.A.

Sumber: Diolah- April 2017

Solusi yang dilakukan oleh keempat mahasiswa tersebut dalam mengatasi hambatan-hambatan mereka dalam berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya yang akan dipaparkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4 Solusi Belajar Subyek Penelitian

Kategori	Inisial Mahasiswa
Belajar kelompok	J.
	H.
Bertanya langsung ke dosen	J.
Belajar sendiri	R.H.L.

	H.
	R.D.A.
Les privat	H.

Sumber: Diolah- April 2017

### **Konklusi**

Hal yang dapat disimpulkan dari temuan-temuan di atas adalah pada semester mengulang terdapat dua kategori respon mahasiswa terhadap perkuliahan PA 1 pada semester mengulang ini yaitu, mahasiswa makin antusias pada semester mengulang ini agar dapat lulus PA 1 dan ada kategori mahasiswa yang sedikit bosan ketika materi yang diajarkan sudah dikuasai oleh dirinya. Untuk itu, dosen PA 1 melakukan modifikasi metode pembelajaran dengan memberikan banyak kesempatan untuk mahasiswa agar aktif di dalam kelas, contohnya dengan memberikan kesempatan maju ke depan kelas dan mengerjakan soal yang ada maupun memberikan tes dengan berbentuk tim sehingga semua anggota bisa aktif mengikuti perkuliahan. Hal tersebut mampu untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar karena mahasiswa merasa tertantang untuk mampu mengerjakan soal dari dosen.

Selain mahasiswa yang termotivasi dengan metode pembelajaran dua arah tersebut, terdapat mahasiswa yang justru menyukai metode pembelajaran searah dari dosen, sehingga metode pembelajaran dua arah justru akan memperlambat atau menghambat mahasiswa tersebut dalam belajar. Terjadinya perbedaan metode pembelajaran antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lainnya karena tidak semua orang memiliki gaya belajar yang sama antara satu sama lain, memang ada mahasiswa yang lebih mudah mencerna materi kuliah hanya dengan mendengar penjelasan dosen, ada yang lebih mudah menangkap pembelajaran dengan membaca buku, bahkan ada mahasiswa yang lebih mudah belajar dengan cara praktik langsung dalam pembelajaran. Pada umumnya, keempat subyek penelitian ini memiliki masalah yang sama, mereka kesulitan dalam belajar karena menggunakan bahasa asing, sehingga tidak cukup jika harus membaca buku perkuliahan atau mendengarkan dosen selama jam kuliah. Dari hasil wawancara pun dapat diketahui jika beberapa mahasiswa masih belum mengerti mengenai materi penyusunan laporan keuangan dalam matakuliah PA 1. Maka dari itu, ada beberapa mahasiswa yang memilih untuk bertanya kepada dosen ketika usai perkuliahan, belajar kelompok, maupun les privat.

Walaupun solusi-solusi yang telah disebutkan oleh mereka telah dilakukan, namun tetap kurang berdampak signifikan dalam kemampuan mereka dalam menjawab soal ujian karena selama belajar PA 1 sudah bercampur bahwa dengan persepsi PA 1 adalah matakuliah yang sulit dipahami, maka dari itu perlu dilakukan improvisasi dalam proses pembelajaran PA 1 dengan hal-hal menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap empat mahasiswa Akuntansi mengenai proses pembelajaran PA 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat subyek penelitian belum menguasai dasar-dasar tentang akuntansi yang sudah diajarkan pada perkuliahan PA 1, sehingga diperlukan stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Permasalahan yang terjadi, sebenarnya bukan dari metode pembelajaran ataupun media belajar dari mahasiswa, namun lebih didominasi oleh motivasi belajar dari mahasiswa sendiri, karena observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dosen PA 1 adalah sudah baik. Penemuan-penemuan penting yang dapat disimpulkannya ialah:

1. Mahasiswa memiliki persepsi bahwa akuntansi adalah pelajaran yang susah dipahami. Hal ini menurunkan minat mahasiswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Beberapa mahasiswa terlihat kurang konsentrasi di kelas dikarenakan kelelahan jasmani karena perjalanan jauh dari rumah menuju kampus, mengikuti kelas lain yang sudah menyerap energi yang banyak, atau mungkin terbawa emosinya ketika berangkat dari rumah dan mengalami masalah yang membuat pikirannya terpecah.
3. Mahasiswa juga sering lupa dengan materi yang telah diajarkan bahkan sudah diulang, hal ini dikarenakan mahasiswa gagal dalam menjalani tahap *acquisition* materi pembelajaran karena mungkin tidak konsentrasi, sehingga informasi yang diterima tidak bisa disimpan dengan baik dalam jangka panjang, maka mahasiswa kesulitan untuk mengingat kembali materi tersebut.
4. Fasilitas dalam proses pembelajaran juga harus diperhatikan, selain ketersediaan pengajar yang berkualifikasi, setidaknya juga tersedia komputer untuk menunjang

improvisasi pembelajaran akuntansi melalui permainan karena dengan tersedianya fasilitas yang memadai tentu akan menumbuhkan minat dan motivasi pembelajaran.

5. Pergaulan dengan teman-teman juga mempengaruhi motivasi belajar dari peserta didik, apabila peserta didik dikelilingi oleh lingkungan yang positif, ia juga merasakan persaingan yang sehat yang memacunya untuk menguasai materi, tetapi jika pergaulannya buruk seperti teman-teman yang sering mengajak untuk membolos, maka hal tersebut juga lama-kelamaan akan berpengaruh pada diri peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, H. 2007. Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoritis terhadap Fenomena. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beritasatu.com. 2014. Bermain dan Belajar dengan Permainan Interaktif Daihatsu. <http://www.beritasatu.com/tips-otomotif/212160-bermain-dan-belajar-dengan-permainan-interaktif-daihatsu.html> (diakses pada tanggal 3 April 2017)
- CEHJournal.org. 2006. Effective Teaching and Learning for Eye Health Worker. Full Text. <https://www.cehjournal.org/resources/effective-teaching-and-learning-for-eye-health-workers-full-text/> (diakses pada tanggal 3 Agustus 2017)
- Chaplin, J.P. 1972. *Dictionary of Psychology*. Fifth Printing. New York: Dell Publishing Co. Inc.
- Cholil, H, Sugeng Kurniawan. 2011. Psikologi Pendidikan Telaah Teori dan Praktik. Surabaya: Sunan Ampel Press.
- CNNIndonesia.com. 2016. Mengenal Tipe Belajarmu Visual Auditori atau Kinestetik. <http://student.cnnindonesia.com/edukasi/20161014110123-445-165463/mengenal-tipe-belajarmu-visual-auditori-atau-kinestetik/> (diakses pada tanggal 3 April 2017)
- Cross, Gordon E. 1974. *The Psychology of Learning: An Introduction for Students of Education*. First Edition. Oxford: Pergamon Press Ltd.
- Granic, Isabela, *et al.* 2013. *The Benefits of Playing Video Games*, page 66-78.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Irham, Muhamad, Novan Ardy Wiyani. 2014. Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- JawaPos.com. 2017. Belajar Bahasa Inggris Menyenangkan di SD Labschool Lidah Wetan. <http://www.jawapos.com/read/2017/02/22/111743/belajar-bahasa-inggris-menyenangkan-di-sd-labschool-lidah-wetan> (diakses pada tanggal 3 April 2017)

