

ABSTRAK

Metode pembelajaran yang biasanya digunakan di Universitas adalah kebanyakan metode ceramah yang dimana selalu dosen yang aktif ketimbang mahasiswanya. Karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Metode yang akan diterapkan mulai pada semester Genap 2015/2016 ini yaitu metode *Experiential Learning* berbasiskan pengalaman mempunyai hubungan dengan prestasi hasil belajar Mahasiswa lewat permainan *Board game* atau biasa disebut papan permainan. Dengan mengkaitkan materi yang diajarkan dikelas Sistem Informasi akuntansi (SIA) terkait Siklus produksi. Peneliti menggunakan Papan Permainan Kanban yang didalamnya terdapat informasi cara perancangan sebuah mobil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode wawancara, observasi, kuisisioner, dan analisis dokumen lainnya.

Untuk kelas SIA terdapat 4 kelas yaitu kelas paralel A dan B di hari Selasa dan C dan D dihari Kamis. Peneliti hanya meneliti kelas paralel A dan B. Kurangnya motivasi belajar mahasiswa berkaitan dengan prestasi hasil belajar, hal ini menjadi permasalahan kenapa banyak mahasiswa yang malas belajar terkait materi yang diajarkan. Dengan media pembelajaran berbasiskan game yang dapat disimulasikan langsung pada mahasiswa didalam kelas diharapkan adanya keaktifan setiap mahasiswa dalam bermain untuk dapat memutuskan sesuatu atau mengembangkan strategi pada saat bermain. Media Papan permainan Kanban ini diharapkan juga dapat menjadikan suatu pengalaman bagi mahasiswa dalam praktek di industri atau pada saat kerja.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa terdapat hubungan dan temuan penting antara metode pembelajaran yang digunakan dengan prestasi hasil belajar mahasiswa, sehingga Boardgame atau papan permainan dapat menjadi media pembelajaran yang baik untuk mengembangkan *softskill* setiap mahasiswa dan motivasi belajar didalam kelas.

Kata Kunci : *Board Game*, Kanban, Motivasi belajar, *Experiential Learning*, Siklus produksi

ABSTRACT

The learning method is usually used in university lecture method which is mostly where there is always an active lecturer rather than students. Therefore, this study aims to determine which method will be applied starting on even semester 2015/2016 Experiential Learning is a method based on the experience of having a relationship with the achievement of learning outcomes Students passing game Board games. By linking the material taught in class Accounting Information Systems (AIS) related to the production cycle. Researcher using Kanban board game in which there is information on how to design a car. This study used a qualitative approach using interviews, observations, Questionnaire, and data analysis of other documents.

SIA's class there are 4 classes of parallel class A and B on Tuesday and C and D on the day Thursday. Researchers examined only parallel classes A and B. The students' lack of motivation associated with the achievement of learning outcomes, this becomes a problem of why so many students are lazy to learn regarding the material taught. With media-based learning games that can be simulated directly to the students in the class expected the activity of each student in the play to be able to decide something or develop a strategy when playing. Media Kanban board game is also expected to make an experience for students in industrial practice or at work.

The results of the study conducted by researchers explain that there is a relationship and an important finding between learning methods are used with the achievement of student learning outcomes, there by Board games or board games can be a good medium of learning for each student to develop soft skills and motivation to learn in the classroom.

Keywords : Board Game, Kanban, motivation to learn, Experiential Learning, Cycle production