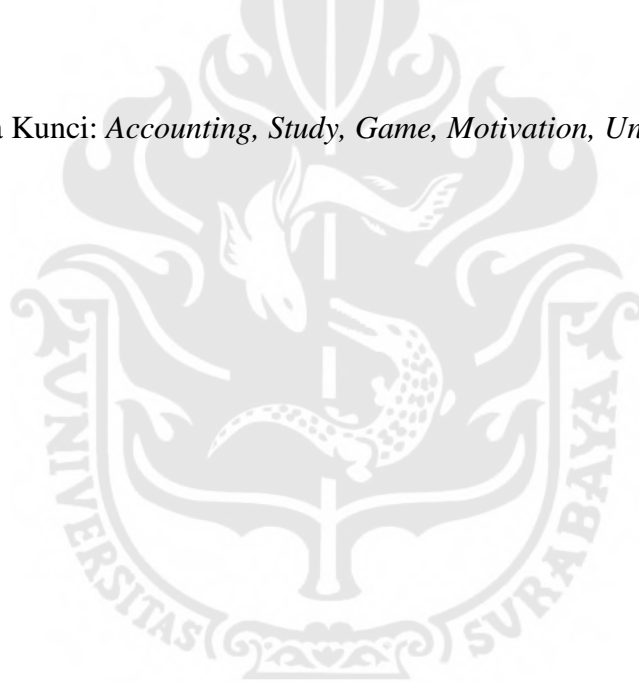


ABSTRAK

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.*

