

**PEMAHAMAN TRANSAKSI DALAM KONTEKS SISTEM INFORMASI
AKUNTANSI PADA *MULTIPLAYER MOBILE STRATEGY GAME*
“CLASH OF CLANS” BAGI *NON-ACCOUNTANT***

Josia Sanjaya Hartono

Program Studi Akuntansi

Dr. Bonnie Soeherman S.E., M.Ak.

ABSTRAK

Pembelajaran konvensional atau dengan metode *passive learning* masih banyak digunakan pada instansi pendidikan tinggi di Indonesia. Meskipun memiliki kelebihan seperti mudah menjangkau kelas dengan kapasitas yang besar, penyampaian materi akan lebih efisien, dan lain sebagainya. Apabila melihat sudut pandang mahasiswa, metode pembelajaran secara *passive learning* akan menjadi membosankan apabila dilakukan secara berkala. Belajar akuntansi secara *passive learning* juga bukan hal yang buruk mengingat ada banyak teori yang perlu disampaikan. Perlu diperhatikan bahwa pembelajaran akuntansi pada batasan tertentu juga perlu menggunakan metode *active learning* agar proses pembelajaran tidak monoton. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah media yang mampu membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tetap dalam nuansa edukatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat dicoba oleh para pengajar adalah melalui *game* yang memiliki unsur fun tetapi juga memiliki sisi edukatif. Banyak sekali *game* yang terlihat tidak memiliki unsur edukasi, tetapi sebenarnya memiliki makna edukasi di dalamnya. Penelitian ini dilakukan untuk memberi pengetahuan bahwa sebenarnya ada *game* yang memberikan banyak pembelajaran terutama pada bidang akuntansi dalam aspek transaksi dengan menggunakan *game* Clash of Clans. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan Clash of Clans sebagai media *game* yang memiliki unsur edukasi, khususnya dalam bidang akuntansi terkait pemahaman transaksi.

Kata Kunci: game, akuntansi, Clash of Clans

**PEMAHAMAN TRANSAKSI DALAM KONTEKS SISTEM INFORMASI
AKUNTANSI PADA *MULTIPLAYER MOBILE STRATEGY GAME*
“CLASH OF CLANS” BAGI *NON-ACCOUNTANT***

Josia Sanjaya Hartono

Akuntansi

Dr. Bonnie Soeherman S.E., M.Ak.

ABSTRACT

Conventional learning or passive learning methods are still widely used in higher education institutions in Indonesia. Even though it has advantages such as easily reaching classes with large capacities, delivery of material will be more efficient, and so on. If you look at the student's point of view, the passive learning method will become boring if done regularly. Learning accounting in passive learning is also not a bad thing considering that there are many theories that need to be conveyed. It should be noted that learning accounting to a certain extent also needs to use active learning methods so that the learning process is not monotonous. Therefore, it is necessary to have a media that is able to make the learning atmosphere more enjoyable and still in an educative nuance. One of the learning media that can be tried by teachers is through games that have elements of fun but also have an educative side. There are lots of games that look like they don't have an educational element, but actually have an educational meaning in them. This research was conducted to provide knowledge that there are actually games that provide a lot of learning, especially in the field of accounting in the aspect of transactions using the Clash of Clans game. The purpose of this study is to describe Clash of Clans as a media game that has educational elements, especially in the field of accounting related to understanding transactions.

Keywords: *games, accounting, Clash of Clans*