

## ABSTRAK

### GAME EDUKASI AKUNTANSI SEBAGAI SARANA PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA (Studi Kasus : SMK Negeri 8 Bandar Lampung)

Oleh

AGATHA WAHYU SEPTYA CLARA YUNITA PUTRI

14311268

Pada proses pembelajaran akuntansi syarat akan hitungan. Sementara apa yang dihitung itu sendiri merupakan sesuatu yang abstrak dan dalam jumlah yang besar. Pokok bahasan ayat jurnal penyesuaian akuntansi merupakan pokok bahasan yang sangat sulit untuk di pahami siswa kelas X karena dalam pembelajaran tersebut terdapat unsur perhitungan yang abstrak dan tidak memiliki rumus seperti halnya pelajaran yang menggunakan perhitungan lainnya dan siswa merasa bosan pada pembelajaran secara konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi sebagai sarana peningkatan minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, kuisisioner, dan tinjauan pustaka. Sumber data/subjek yaitu siswa SMK N 8 Bandar Lampung. Metode pengujian yang dilakukan yaitu terhadap aspek *Usability*, *Functionality*, *Efficiency*, dan *Portability*.

Pengembangan aplikasi *game* edukasi akuntansi sebagai sarana peningkatan minat belajar siswa menggunakan *software* Construct 2 yang akan dijalankan pada *platform android*. Hasil pengujian kualitas aplikasi *game* di peroleh nilai dari aspek *usability* diperoleh 96%, aspek *functionality* 99%, aspek *efficiency* menunjukkan tidak adanya kekurangan memory dan penggunaan CPU oleh aplikasi sebesar 47%, dan aspek *portability* aplikasi hanya dapat *di-instal* dan dijalankan pada *device* dengan versi *android Jelly Bean* ke atas.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, Construct2, Ayat Jurnal Penyesuaian (Perusahaan Jasa).