

**LAPORAN
PENELITIAN PRODUK TERAPAN**

**Perancangan *Board Game* Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Akuntansi Syariah Di
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang**



**Ketua : Hendri Andi Mesta NIDN 0025107404
Anggota : Muthia Roza Linda NIDN 0025038010**

**JURUSAN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Perancangan Board Game Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Akuntansi Syariah Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Hendri Andi Mesta, MM
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Padang
NIDN : 0025107404
Jabatan Fungsional : Lektor
Unit : FE - Prodi Manajemen
Nomor HP : 08126632439
Alamat surel (e-mail) : hamsta.mesta@gmail.com

Anggota Peneliti

NO	Nama	NIDN	Jabatan
1	Muthia Roza Linda, SE.,M.M.	0025038010	Anggota Pengusul 1

Anggota Peneliti Mahasiswa

NO	Nama	NIM/TM	Prodi
1	Widya Syamita	15043016/2015	Akuntansi
2	FARADINA ZIKRA	15043053/2015	Akuntansi

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp 40.000.000,00

Biaya Keseluruhan : Rp 40.000.000,00



Padang, 3 Desember 2018
Ketua,

(Hendri Andi Mesta, MM)
NIP/NIK 197411252005011002



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan desain alat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa untuk mata kuliah Akuntansi Syariah. Alat pembelajaran yang didesain adalah berupa papan permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilakukan adalah ; (1) melakukan pengumpulan data terhadap model pembelajaran dengan menggunakan papan permainan kepada mahasiswa dan beberapa dosen, (2) mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian, (3) melakukan uji lapangan atas rancangan produk, dan (4) mengurani devisiensi yang ditemukan dalam tahap ujicoba lapangan. Dengan perancangan papan permainan untuk mata kuliah Akuntansi Syariah ini diharapkan minat belajar mahasiswa akan meningkat, sekaligus pengetahuan dan ketrampilan, serta nilai moral yang mereka miliki.

Key Words : Board game, interactive educational tool, learning interest, sharia accounting