

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Dyah Ayu Purwitasari^{1*}, Eva Kurnia Dian Pratiwi², Masya'ril Minaniyah³,
Sheila Febriani Putri⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Malang

*dyah.ayu.2104216@students.um.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan komponen penting digunakan pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang tersusun secara efektif perlu diterapkan oleh pengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian-penelitian yang lalu mengenai analisis media pembelajaran menggunakan monopoli pada pelajaran akuntansi, tujuan penulis yaitu guna mengetahui apakah media pembelajaran monopoli memang layak digunakan pada pelajaran akuntansi. Media pembelajaran berbasis game monopoli sudah banyak dikembangkan salah satunya pelajaran akuntansi. Metode yang digunakan metode meta analisis yang langkah pertamanya merumuskan masalah, lalu mencari hasil dari penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah yang diambil untuk dianalisis, selanjutnya dari hasil penelitian yang akan dianalisis ditarik kesimpulannya. Dari meta analisis yang sudah dilakukan penulis dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan media pembelajaran monopoli sangat layak pada pelajaran akuntansi, hal ini tentunya dapat dijadikan guru untuk menjadi pilihan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran monopoli sangat layak digunakan karena dapat meningkatkan keaktifan siswa serta motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, efektif, akuntansi, monopoli, hasil belajar.

Abstract

Learning media is a very important component used in learning activities. Instructional media that are structured effectively need to be applied by teachers to improve student learning outcomes. Based on past studies regarding the analysis of learning media using monopoly in accounting lessons, the author's goal is to find out whether monopoly learning media is appropriate for use in accounting lessons. Monopoly game-based learning media has been widely developed, one of which is accounting lessons. The method used is the meta-analysis method where the first step is to formulate the problem, then look for results from previous research that are relevant to the problem being taken for analysis, then draw conclusions from the results of the research to be analyzed. From the meta-analysis that has been carried out by the author, it can be concluded that the use of monopoly learning media is very feasible in accounting lessons, this of course can be used as a teacher's choice of learning media to improve student learning outcomes. The results of the study show that the use of monopoly learning media is very feasible because it can increase student activity and student learning motivation.

Keywords: Learning media, effective, accounting, monopoly, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah faktor untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran (Kurniawan, 2020). Pada pelajaran akuntansi seringkali dihadapkan pada materi yang sulit dipahami oleh siswa. Kebanyakan siswa seringkali merasa susah pada saat belajar memahami pelajaran akuntansi. Prinsip-prinsip akuntansi harus dikuasai oleh siswa untuk dapat mengimplementasikan akuntansi secara tepat (Deriliana et al., 2016). Bagi kebanyakan siswa, pelajaran akuntansi termasuk pelajaran yang sulit. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran akuntansi dilakukan secara pasif, sedangkan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajarnya. Untuk menumbuhkan keaktifan siswa, guru harus kreatif membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswanya. Salah satu media

yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah monopoli, karena dengan monopoli siswa dapat bermain serta belajar. Jika dalam proses pembelajaran terdapat adanya sebuah permainan, hal ini akan membuat siswa dapat bermain secara langsung yang akan memberikan perasaan senang pada materi yang disampaikan (Deriliana et al., 2016).

Media pembelajaran menggunakan monopoli ini menampilkan isi materi dan latihan soal akuntansi yang disertai dengan gambar pendukung, oleh karena itu siswa bisa mengerti materi tersebut dengan sangat baik (Janah & Rochmawati, 2018). Game monopoli membutuhkan interaksi antar pemain, hal ini yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Kelas akuntansi setelah menggunakan media pembelajaran monopoli para siswa memiliki tanggapan positif terhadap pembelajaran tersebut. Penggunaan media monopoli untuk mengajar akuntansi, hasil dari pembelajaran tersebut kemampuan siswa meningkat untuk memahami akuntansi, selain itu keterampilan interpersonalnya juga meningkat jika dibandingkan menggunakan cara seperti biasanya dengan tugas (Kesuma, 2018). Pada penelitian (Amalina & Inayati, 2021) mengungkapkan media pembelajaran monopoli sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu mengenai analisis media pembelajaran menggunakan monopoli pada pelajaran akuntansi, penulis memiliki tujuan mengetahui apakah media pembelajaran monopoli memang layak digunakan pada pelajaran akuntansi dasar. Penelitian ini termasuk penelitian meta-analisis yang didalamnya berisi analisis artikel. Artikel ini menganalisis delapan artikel yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli pada pelajaran akuntansi dasar. Dalam penelitian ini menganalisis artikel dari tahun 2016 hingga 2021. Dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan yaitu dengan media permainan seperti monopoli tentunya membuat siswa semangat untuk belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran pada pelajaran akuntansi khususnya akuntansi dasar sangat layak diterapkan karena hal ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis supaya peserta didik dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu perlu adanya sebagai seorang guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat diaplikasikan baik pada siswa, media pembelajaran memiliki peran penting dalam efektifitas pembelajaran dan sebagai sarana untuk mempermudah guru berkomunikasi menyampaikan pembelajaran dengan cara-cara tertentu. Pembelajaran berbasis game sendiri dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang dibuat oleh pengajar untuk membantu mempermudah proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis

game sering digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini didukung dari pendapat ahli (Irwan, dkk., 2019) “Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (Challenges), dan keingintahuan (curiosity).

Dengan seiring berkembangnya zaman, terbentuklah media pembelajaran berbasis game. Media pembelajaran pada akuntansi umumnya kurang memiliki variasi, tetapi ada beberapa ide yang mengembangkan media pembelajaran berbasis game monopoli. Media pembelajaran akuntansi berbasis game monopoli merupakan media yang digunakan untuk memudahkan peserta didik pada saat memahami pencatatan jurnal umum dan jurnal khusus pada mata pembelajaran akuntansi dasar. Media ini dirangkai dengan teliti sehingga siswa diajak memahami sistem akuntansi dasar secara langsung.

Dalam proses pembelajaran akuntansi berbasis game monopoli ini memiliki peraturan yang hampir mirip seperti game monopoli pada umumnya. Pengembangan media pembelajaran basis game monopoli ini memiliki memiliki banyak kreasi perkembangan tiap tahunnya, yang awalnya hanya dapat digunakan pada mata pembelajaran siswa dasar dapat bderkembang menjadi media pembelajaran game yang dapat digunakan pada pembelajaran yang lebih rumit terutama pada mata pembelajaran akuntansi dasar yang memerlukan kreatifitas pengajar dalam mengembangkan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada artikel ini termasuk kedalam penelitian meta analisis sebab penelitian ini menggunakan hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan. (Kristin,2016) meta analisis adalah penelitian yang dilakukan dengan cara meringkas, mereview, dan menganalisis data dari beberapa hasil penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini penulis menganalisis data dengan membandingkan dan sesudah menggunakan pembelajaran monopoli akuntansi. Setelah melakukan beberapa analisis artikel maka penulis membuat kesimpulan atas data yang diperoleh.

Tabel 1. Daftar Beberapa Sampel Artikel.

No	Artikel
1	Isnaini, A. N., & Rahmawati, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. <i>Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia</i> , 5(1).
2	Pratiwi, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Tgt Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Smkn 1 Pengasih. <i>Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia</i> , 15(1), 54-65.
3	Ariantika, A., Irianto, A., & Cerya, E. (2018). Perbedaan Minat Belajar Pada Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Smk Negeri 2 Padang Melalui Media Berupa Permainan Monopoli Akuntansi. <i>Jurnal Ecogen</i> , 1(1), 1-7.
4	Kesuma, A. T. (2018). Media Dagang Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dagang Mata Pelajaran Akuntansi. <i>Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus</i> , 1(1), 23-30.

5	Safri, S., & Iswandi, I. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi Portable Monopoly Pada Pelajaran Dasar Akuntansi Guna Mengembangkan Character Building Warga Belajar Di Smk Josua Jakarta. <i>Jurnal Mitra Manajemen</i> , 10(2).
6	Herawati, S. E., Siswandari, S., & Octoria, D. Penerapan Teams Games Tournament Dengan Monarki Pada Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa. <i>Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi</i> , 5(3).
7	Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. <i>Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)</i> , 3(1), 10-15.
8	Amalina, E. N. (2021). Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. <i>Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)</i> , 9(3), 129-137.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dan Arah Pengembangan

Berdasarkan analisis dari beberapa artikel yang telah penulis lakukan terdapat delapan artikel relevan mengenai pengembangan gamei monopoli akuntansi yang kami analisis.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan dan Arah Pengembangan Artikel tahun 2016-2021

No	Tahun	Analisis Kebutuhan	Arah Pengembangan
1	2016	Analisis kebutuhan yang tertera pada artikel adalah analisis kebutuhan siswa, hal itu didukung dengan penelitian pembelajaran kooperatif dengan teknik Terms Games Tournament (Akuntansi Monopoli)	Artikel tersebut ditulis untuk mengembangkan motivasi siswa belajar akuntansi menggunakan pembelajaran berbasis game
2	2017	Analisis kebutuhan pada artikel adalah analisis kebutuhan siswa, yang didukung dengan tujuan agar terpenuhinya Aktivasi pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas XI SMKN 1 Pengasih	Artikel tersebut ditulis untuk mengembangkan aktifitas belajar siswa menggunakan pembelajaran berbasis game monopoly
3	2018	Analisis kebutuhan artikel ini yaitu berupa analisis kebutuhan siswa. Hal itu dapat ditunjang dengan penelitian yang dilakukan untuk tes efektifitas pembelajaran menggunakan metode baru yaitu games monopoli akuntansi	Artikel ini ditulis untuk mengetahui minat belajar siswa dan mengembangkan metode belajar akuntansi baru berbasis game
4	2018	Analisis kebutuhan artikel tersebut merupakan analisis kebutuhan siswa, Karena penelitian dilakukan untuk	Artikel tersebut digunakan untuk mengembangkan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran berbasis

		mengetahui terjadinya peningkatan/ penurunan nilai setelah menerapkan Akuntansi- Monopoli	game
5	2019	Pada Artikel ini Analisis kebutuhan guru yang diterapkan, hal itu tertera pada tata cara pengajar menerapkan game akuntansi monopoly dengan baik	Artikel ini digunakan untuk mengembangkan tata cara pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis game yang dilaksanakan oleh pengajar
6	2019	Analisis kebutuhan yang digunakan pada artikel tersebut berupa analisis kebutuhan siswa. hal itu tertera dari penelitian yang digunakan untuk menguji efektifitas media pembelajaran pada siswa	Artikel tersebut digunakan untuk mengembangkan game pembelajaran monopoly yang dilakukan oleh siswa
7	2020	Analisis kebutuhan yang digunakan pada artikel tersebut merupakan analisis kebutuhan guru, karena data yang dikumpulkan melalui analisis dapat menjadi pertimbangan guru untuk memakai metode pembelajaran akuntansi monopoli	Artikel ini digunakan untuk mengembangkan cara pembelajaran monopoly akuntansi yang efektif bagi guru
8	2021	Analisis kebutuhan pada artikel ini adalah analisis kebutuhan guru. hal tersebut dapat dilihat dari tujuan penulisan artikel yang membekali pengajar/ guru tentang tata cara pembelajaran akuntansi monopoli dengan efektif.	Artikel ini digunakan sebagai bentuk pengembangan cara guru membuat pengembangan permainan akuntansi monopoly

Dari analisis kebutuhan diatas dapat penulis simpulkan bahwa terdapat lima artikel yang menggunakan analisis kebutuhan siswa, dan tiga artikel yang membahas analisis kebutuhan guru. Analisis kebutuhan guru merupakan bagaimana pada artikel tersebut menerangkan tata cara pengaplikasian game monopoly akuntansi dengan baik ,sedangkan artikel mengenai kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran game monopoly yang mana bila kurang tepat pelaksanaannya akan dilakukan tindak evaluasi oleh pengajar.

Arah pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis game monopoli adalah agar media tersebut dapat secara efisien diterapkan sebagai alat penunjang pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi. Peran guru pada pengembangan media pembelajaran tersebut adalah sebagai pembimbing sekaligus juri pada game tersebut, sedangkan siswa sebagai peserta yang ikut bermain sekaligus belajar dalam memahami secara langsung proses transaksi-transaksi yang disediakan oleh guru, hal tersebut dilakukan agar siswa dapat memahami materi akuntansi serta terjun langsung pada proses transaksinya.

Cara membuat media

Kegiatan belajar yang efektif diperlukan perencanaan yang baik, sama halnya dengan pemilihan media yang harus digunakan pengajar. Pengajar harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Terdapat banyak jenis media yang bisa dipilih pengajar untuk menyampaikan materi kepada siswanya. Berdasarkan dari beberapa artikel yang penulis analisis menunjukkan bahwa setiap media pembelajaran yang dipilih

menggunakan model pengembangan yang berbeda sesuai dengan tujuan yang akan dicapai setelah menerapkan media tersebut karena materi yang dipilih juga berbeda disetiap artikel. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media yang sesuai dengan fungsi dan tujuan masing masing agar pembuatan media sesuai dengan apa yang diharapkan.

Evaluasi pengembangan media

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dibawah ini terdapat 8 artikel mengenai hasil evaluasi pengembangan media.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Pengembangan Media dari Tahun 2016-2021

No	Tahun	Evaluasi pengembangan media
1	2016	Pada artikel ini diperoleh tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli akuntansi sebagai media pembelajaran yaitu media pembelajaran monopoli sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2	2017	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media monopoli pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan kendala-kendala yang ada pada siklus I sudah diperbaiki. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar akuntansi dibandingkan siklus I. Hasil menunjukkan tindakan yang dilakukan berpengaruh pada peningkatan aktivitas belajar akuntansi.
3	2018	Antusiasme siswa dalam bermain mencerminkan bahwa media monopoli akuntansi berhasil meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dasar-dasar perbankan.
4	2018	Permainan simulasi Dagang Game ini membuat siswa berperan langsung, dan mengetahui apa yang terjadi pada setiap transaksi usaha dagang. Siswa dapat mengatasi kebingungan mereka tentang akun-akun yang timbul saat transaksi, dan siswa dapat memahami pencatatan di jurnal dengan lebih mudah.
5	2019	Media ini memerlukan komputer yang sangat memakan tempat dan terdapat resiko terjadi kecelakaan kerja maka solusinya yaitu menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung untuk pembelajaran kelompok Aplikasi Portable monopoly hanya bisa diaplikasikan untuk pencatatan Akuntansi khususnya perusahaan jasa. Oleh karena itu solusinya adalah dengan merekayasa "transaksi".
6	2019	Penelitian perlu dilanjutkan karena ada beberapa hal yang belum mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya dan masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki.
7	2020	Penggunaan media pembelajaran monopoli cukup aktif untuk dapat digunakan guru sebagai suatu pilihan.
8	2021	Adanya keterbatasan pada Ecopoly dapat dijadikan saran supaya mengembangkan media pembelajaran seperti Ecopoly diharapkan dikembangkan dalam bentuk aplikasi untuk sistem operasi iOS serta laptop atau perangkat komputer tanpa harus memasang emulator.

Berdasarkan analisis artikel yang sudah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game monopoli pada mata pelajaran akuntansi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan beberapa artikel yang telah dianalisis bahwa game monopoli mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mata pelajaran akuntansi dasar. Namun,

di dalam pengembangan ini masih terdapat beberapa keterbatasan sehingga game monopoly ini belum berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Penelitian perlu melanjutkan penelitian berkelanjutan karena masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki lagi. Harapannya penggunaan media game monopoli dalam proses pembelajaran akuntansi dapat dijadikan pendidik sebagai suatu pilihan agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Hasil evaluasi dalam peningkatan hasil belajar

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media Monopoli

No	Tahun	Hasil Dalam Peningkatan Hasil Belajar
1.	2016	Dapat diperoleh hasil dari penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran pada akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 10 Akuntansi 2 SMK Negeri 4 Klaten, hasil yang diperoleh meningkat sebesar 0,22.
2.	2017	Penerapan pembelajaran dengan bantuan media monopoli terbukti bisa meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas 11 Akuntansi 2 SMKN 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017, hasil ini ditunjukkan dengan terdapat peningkatan persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi yaitu lebih dari 75%, sejumlah 77,68% pada siklus I dan 91,55% pada siklus II.
3.	2018	Tidak ditemukan adanya perbedaan yang antara minat belajar siswa yang menggunakan media monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional, karena kelas eksperimen yang diteliti mendapat pengakuan dari guru yang bersangkutan bahwa murid di kelas tersebut kebanyakan adalah siswa pemalas serta mempunyai nilai yang paling rendah diantara yang lain.
4.	2018	Hasil dari penggunaan media permainan simulasi dagang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini diperoleh dari adanya peningkatan pada rata-rata skor hasil belajar: - Pra penelitian 45,63 jumlah siswa tuntas 15,63 - Siklus 1 71,88 jumlah siswa tuntas 59,38% - Siklus 2 81,56 jumlah siswa tuntas 78,13%
5.	2019	Hasil dari penggunaan Aplikasi Portable Monopoly pada pembelajaran Dasar Akuntansi di SMK Josua dapat membangun karakter dari segi keahlian, ilmu pengetahuan, dan sikap meningkat 14,79% dibandingkan dengan gaya belajar konvensional.
6.	2019	Persentase keaktifan dan kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan Teams Games Tournament sebagai media pembelajaran.

7.	2020	Penulis telah menganalisis beberapa penelitian dan menarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.
8.	2021	Hasil dari evaluasi pengembangan media Ecopoly, diperoleh hasil 92,85% dari analisis data validasi gabungan yang berarti media pembelajaran Ecopoly sangat layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Pengajar dituntut kreatif membuat media pembelajaran yang dapat membuat siswanya aktif di kelas, karena hal ini yang akan meningkatkan hasil belajarnya. Game monopoli membutuhkan interaksi antar pemain yang tentunya interaksi tersebut bentuk dari keaktifan siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis kedelapan artikel, tujuh artikel memperoleh hasil sangat layak dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan monopoli. Salah satu artikel menunjukkan hasil yaitu tidak ditemukannya perbedaan yang relevan antara minat belajar siswa yang telah menerapkan media game monopoli ini dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar tidak akan meningkat walaupun telah menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa jika siswa tersebut tidak memiliki minat belajar (Ariantika et al., 2018). Artikel tersebut memperoleh hasil tidak sesuai seperti yang diharapkan disebabkan oleh kelas eksperimen yang diteliti ternyata rata-rata siswanya adalah pemalas dan memiliki nilai rendah dibanding yang lain.

Berdasarkan hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran monopoli dapat diperoleh rata-rata bahwa penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran monopoli sangat layak digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari beberapa penelitian yang telah dianalisis, penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran akuntansi sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena dapat meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan keaktifan siswa. Jika dalam proses pembelajaran terdapat adanya sebuah permainan, hal ini akan membuat siswa dapat bermain secara langsung yang akan memberikan perasaan senang pada materi yang disampaikan (Deriliana et al., 2016). Dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan yaitu dengan media permainan seperti monopoli tentunya membuat siswa semangat untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis beberapa jurnal diatas, dapat penulis simpulkan berdasarkan 5 aspek, antara lain: Berdasarkan analisis kebutuhan, arah pengembangan, cara membuat media, evaluasi pengembangan media, dan hasil evaluasi dalam peningkatan hasil belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan, lebih banyak artikel yang mengangkat kebutuhan siswa dibanding guru, analisis kebutuhan siswa pada artikel di atas rata-rata untuk mengetahui efektifitas dari adanya game monopoli akuntansi yang diterapkan pada proses pembelajaran siswa. Berdasarkan arah pengembangan, artikel tersebut cenderung membahas efektivitas yang perlu dikembangkan pada game monopoli akuntansi tersebut. Berdasarkan cara membuat media pembelajaran menurut artikel diatas, setiap penulis memiliki cara yang berbeda dalam membuat artikel media pembelajaran berbasis game monopoli akuntansi. Berdasarkan evaluasi pengembangan media bisa disimpulkan pengembangan media pembelajaran berbasis game

monopoli pada pembelajaran akuntansi dasar bisa memberi dampak baik bagi siswa dalam memahami proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi dalam peningkatan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan monopoli sebagai sarana pembelajaran akuntansi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan motivasi siswa dalam belajar, serta meningkatkan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Isnaini, A. N., & Rahmawati, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(1).
- Nurhikmah, R. K. (2016). Keefektivan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Deriliana, Y., Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2016). Efektivitas media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(9).
- Pratiwi, A. (2017). PENERAPAN PEMBELAJARAN TGT BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMKN 1 PENGASIH. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 54-65.
- Utami, N. S. A., & Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akuntansi Berbasis Android sebagai upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(3).
- JANAH, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI AKUNTANSI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI ASET TETAP PADA SISWA KELAS XII AKUNTANSI SMK NEGERI 10 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(1).
- Ariantika, A., Irianto, A., & Cerya, E. (2018). PERBEDAAN MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS X JURUSAN AKUNTANSI SMK NEGERI 2 PADANG MELALUI MEDIA BERUPA PERMAINAN MONOPOLI AKUNTANSI. *Jurnal Ecogen*, 1(1), 1-7.
- Kesuma, A. T. (2018). MEDIA DAGANG GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI USAHA DAGANG MATA PELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, 1(1), 23-30.
- Safri, S., & Iswandir, I. (2019). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI PORTABLE MONOPOLY PADA PELAJARAN DASAR AKUNTANSI GUNA MENGEMBANGKAN CHARACTER BUILDING WARGA BELAJAR DI SMK JOSUA JAKARTA. *JURNAL MITRA MANAJEMEN*, 10(2).
- Herawati, S. E., Siswandari, S., & Octoria, D. PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MONARKI PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(3).
- Mudawanah, S., & Rahayu, M. M. Implikasi Biaya Penyelenggaraan Pendidikan dan Latar Belakang Sosial Ekonomi Terhadap Minat Calon Mahasiswa Program Studi Akuntansi STIE La Tansa Mashiro dalam Keberlanjutan Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 11(1), 1-10.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10-15.
- Amalina, E. N. (2021). Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 129-137.