

ABSTRAK

Rahayu Nur A'ini. 2023. *Pengembangan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Berbasis Visual, Auditori, dan Kinestetik terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar SMK Negeri 2 Jiwan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Supri Wahyudi Utomo, M. Pd., (II) Elana Era Yusdita, S.E., M.S.A.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa melalui pendekatan VAK menjadi hal yang penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis VAK dalam bentuk permainan monopoli guna meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar peserta didik SMK N 2 Jiwan. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Media monopoli dikembangkan melalui *platform* Genially dan diimplementasikan sesuai gaya belajar VAK. Pengembangan media dilakukan uji validasi kelayakan dengan persentase kelayakan aspek materi sebesar 91,25%, aspek bahasa sebesar 86,67%, dan aspek media sebesar 80%. Setelah diimplementasikan uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar dengan rata-rata *pre-test* sebesar 65,2 dan *post-test* sebesar 85,8. Hasil uji lapangan juga menunjukkan peningkatan dari 64,2 menjadi 87. Dengan demikian, pengembangan media monopoli berbasis VAK ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi Dasar.

Kata kunci: Monopoli; Media Pembelajaran; Gaya Belajar; Hasil Belajar; Akuntansi.

ABSTRACT

Rahayu Nur A'ini. 2023. *Development of Monopoly as Visual, Auditory, and Kinesthetic Based Learning Media on Basic Accounting Learning Outcomes of SMK Negeri 2 Jiwan*. Thesis. Accounting Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (I) Dr. Supri Wahyudi Utomo, M. Pd., (II) Elana Era Yusdita, S.E., M.S.A.

The use of learning media that is suitable for students' learning styles through the VAK approach is important to create a more effective and meaningful learning process. This study aims to develop VAK-based learning media in the form of a monopoly monopoly game to improve the learning outcomes of Basic Accounting students of SMK N 2 Jiwan. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Monopoly media was developed through the Genially platform and implemented according to the VAK learning style. Media development was carried out feasibility validation test with a percentage of material aspect feasibility of 91.25%, language aspect of 86.67%, and media aspect of 80%. After being implemented, the limited trial showed an increase in learning outcomes with an average pre-test of 65.2 and post-test of 85.8. The field test results also showed an increase from 64.2 to 87. Thus, the development of VAK-based monopoly media is proven effective in improving Basic Accounting learning outcomes.

Keywords: Monopoly; Learning Media; Learning Style; Learning Outcomes; Accounting.