

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran akuntansi konvensional masih sering dianggap membosankan dan sulit dipahami, terutama pada materi akuntansi dasar yang memuat banyak teori serta praktik dasar. Kesulitan memahami materi melalui pembelajaran konvensional, membuat akuntansi menjadi pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami jika dipelajari (Anam et al., 2022). Hal ini dapat dipengaruhi oleh metode penyampaian materi oleh guru cenderung monoton dan kurang interaktif, akibatnya siswa kehilangan minat belajarnya dan berimbas pada rendahnya pemahaman terhadap konsep materi yang disampaikan serta hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal. Minat belajar siswa cenderung rendah, salah satunya disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam mengajar yang efektif, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan berdampak pada turunnya nilai siswa (Wiguna et al., 2022). Pembelajaran akuntansi yang lebih berfokus pada teori dan monoton atau kurang melibatkan interaksi seringkali dirasakan sebagai hal yang membosankan oleh siswa (Fadhillah & Khairani, 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang oleh guru juga menjadi salah satu penyebab terjadinya proses pembelajaran yang monoton dan kurang efektif. Didasari oleh adanya berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa dalam satu kelas, menyebabkan guru bingung dan kurang maksimal dalam pemilihan media pembelajaran. Padahal seharusnya dalam

pembelajaran, perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa, yaitu *Visual, Auditory, dan Kinesthetic* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Alditia et al., 2016). Pendekatan VAK (Visual, Audio, Kinestetik) penting untuk menciptakan pembelajaran efektif, di mana siswa visual memerlukan ilustrasi, siswa auditori butuh penjelasan, serta siswa kinestetik memahami dengan praktik langsung.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa yakni menggunakan pendekatan VAK dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Ketika media pembelajaran tidak disesuaikan dengan gaya belajar, siswa akan merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Banyak siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, di mana sebagian lebih memahami informasi melalui gambar, sementara yang lain lebih menyerap melalui diskusi atau pendengaran, serta ada yang lebih aktif dalam belajar melalui kegiatan praktek.

Siswa yang memiliki gaya belajar visual memahami materi akuntansi yang disampaikan secara lisan melalui dukungan gambar atau ilustrasi. Siswa dengan gaya belajar auditori dapat lebih memahami materi jika ada diskusi kelas atau penjelasan yang disampaikan melalui audio seperti rekaman ataupun berita kemudian mereka renungi. Siswa dengan gaya belajar kinestetik akan merasa lebih cepat untuk menerapkan teori akuntansi melalui simulasi atau praktik secara langsung, seperti mempraktikkan siklus akuntansi dengan media gemifikasi. Oleh karena itu, pengembangan media

pembelajaran berbasis VAK sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Strategi yang dapat dilakukan salah satunya yakni dengan mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi, sebagai cara yang relevan dalam mengelola proses pembelajaran sesuai kebutuhan pendidikan saat ini. Sebagai strategi pembelajaran yang menyesuaikan pembelajaran dengan setiap kebutuhan individu guna mendukung terlaksananya merdeka belajar (Santika & Khoiriyah, 2023). Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan cara berkelompok, dengan menyesuaikan metode pengajaran pada kebutuhan, minat serta kemampuan masing-masing siswa dalam kelas. Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi memodifikasi proses pembelajaran di kelas dengan menyesuaikan kebutuhan belajar setiap peserta didik guna memenuhi kebutuhannya secara optimal (Maulidia & Prafitasari, 2023).

Tantangan tersebut terjadi di SMKN 2 Jiwan, sebagai salah satu sekolah kejuruan yang memiliki jurusan akuntansi. Pertama, siswa memiliki minat belajar yang masih rendah sehingga sering merasa bosan dalam proses pembelajaran karena menganggap materi sulit, sementara penyampaian materi oleh guru cenderung monoton. Selain itu, perbedaan kemampuan serta gaya belajar siswa dalam satu kelas menjadi tantangan tersendiri, dimana siswa akan tertinggal jika metode yang diterapkan tidak sesuai dengan gaya belajarnya. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih mengandalkan metode konvensional, yakni ceramah dan pemberian tugas, yang kurang

melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa juga masih belum diterapkan, sehingga siswa tidak bisa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Berbagai permasalahan itulah yang mengakibatkan kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dan berpotensi dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis VAK sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi, dimana tiap siswa mendapat metode dan gaya belajar sesuai dirinya, serta pembelajaran yang disampaikan secara variasi melalui media VAK akan meningkatkan pemahaman serta minat belajar mereka. Variasi gaya belajar siswa dapat disesuaikan melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi, sehingga proses pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik mereka (Rafiska & Susanti, 2023). Kombinasi antara penggunaan media pembelajaran VAK dan implementasi pembelajaran berdiferensiasi diyakini mampu membangun lingkungan belajar yang lebih adaptif dan responsif. Mengembangkan media pembelajaran berbasis VAK memberikan inovasi untuk mengatasi permasalahan gaya belajar siswa (Fahlifi et al., 2023). Penyampaian materi menggunakan media visual, auditori, dan kinestetik dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memenuhi kebutuhan gaya belajar mereka (Yoga & Ilmi, 2024).

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan Canva dan Permainan Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran berbasis VAK. Canva merupakan platform desain grafis berbasis website yang memungkinkan untuk membuat berbagai konten visual. Canva merupakan aplikasi gratis dan diperuntukan untuk umum yang mudah diakses serta digunakan oleh pemula, dapat diakses menggunakan smartphone dimanapun berada (Anggraeny et al., 2021). Canva menyediakan template inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, serta membantu guru dalam proses pembelajaran (Y. Maulidia & Hudaidah, 2023). Canva digunakan untuk menyampaikan aturan pembelajaran serta merancang materi secara visual dan auditori yang menarik. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dengan berbagai bentuk penyajian audio visual (Tanjung & Faiza, 2019).

Monopoli akan digunakan sebagai permainan yang dirancang untuk mengajarkan konsep akuntansi dasar secara interaktif. Media permainan monopoli adalah alternatif media pembelajaran yang menarik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan inovatif (Deriliana et al., 2016). Permainan monopoli akuntansi dapat digunakan sebagai media pembelajaran kinestetik yang efektif dan lebih interaktif. Monopoli dipilih karena mudah permainannya, efektif dalam persiapan, serta dapat memuat banyak informasi yang akan disajikan secara sederhana (E. Kurniawati, 2021). Monopoli disajikan dalam permainan berbagai materi, soal, serta tantangan yang harus mereka hadapi. Siswa akan berperan aktif dalam

permainan, yang mampu membuat mereka lebih memahami konsep akuntansi. Melalui strategi ini juga dapat memastikan bahwa setiap gaya belajar masing-masing siswa dapat terpenuhi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penelitian terdahulu yang relevan dan mendukung penelitian ini adalah Fitriani & Sari (2022) di SMA Negeri 1 Cerenti dengan mengaplikasikan Canva dapat membuat peserta didik aktif dalam belajar dan sangat menarik untuk dijadikan suatu bahan ajar. Penelitian di SMA Negeri 1 Lebakwangi yaitu penelitian terhadap media pembelajaran berbantuan canva terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa XII IPS, dengan minat belajar serta respon positif yang meningkat (Kresnawati, 2024). Kemudian penelitian terhadap media permainan monopoli oleh Agustin et al. (2024) di MA Negeri 3 Tasikmalaya memperlihatkan bahwa dengan media ini mampu mempengaruhi proses belajar peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya percaya diri dalam menganalisis, serta prestasi belajar yang dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang (Chodijah, 2022). Media pembelajaran monopoli juga dapat meningkatkan minat peserta didik. Seperti penelitian di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya yang memperlihatkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli terbukti mampu memberikan

hasil yang signifikan serta berdampak baik terhadap minat belajar peserta didik (Prasetya, 2022).

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis VAK dengan mengintegrasikan Canva dan permainan monopoli akuntansi dalam proses pembelajaran akuntansi dasar di SMKN 2 Jiwan yang sebelumnya belum pernah melakukan pembelajaran berdiferensiasi dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis VAK. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Alasan penelitian menggunakan metode ini yaitu untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, dengan mengintegrasikan Canva serta permainan monopoli akuntansi. Metode ini digunakan sesuai dengan produk yang fokus pada efektivitas dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di SMKN 2 Jiwan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran akuntansi berbasis VAK?
2. Bagaimana kelayakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis VAK pada mata pelajaran akuntansi dasar?
3. Bagaimana pengaruh implementasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis VAK terhadap hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui prosedur pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran akuntansi berbasis VAK.
2. Mengetahui kelayakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis VAK pada mata pelajaran akuntansi dasar.
3. Mengetahui pengaruh implementasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis VAK terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Membantu siswa dalam memahami konsep akuntansi dasar melalui media interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar individu siswa.

2. Bagi guru

Memberikan inovasi dan referensi media pembelajaran berbasis VAK yang efektif guna memenuhi kebutuhan belajar tiap siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka dengan penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan memenuhi kebutuhan belajar siswa melalui media pembelajaran

4. Bagi peneliti

Mengembangkan kemampuan merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran inovatif dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan siswa.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis VAK berupa permainan papan monopoli yang memanfaatkan fitur permainan pada platform aplikasi Genianlly.
2. Media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk *barcode* dan tautan *URL* yang terhubung ke sebuah *website online*. Tautan tersebut tersedia di dalam buku saku, yang juga berfungsi sebagai buku panduan.
3. Buku saku dirancang dengan memuat ringkasan materi, prosedur penggunaan media, serta tata cara bermain monopoli.
4. Buku saku diberikan dalam bentuk format file PDF dengan tujuan untuk mempermudah akses bagi siswa, tanpa membebani perangkat mereka. Dengan format ini, siswa tidak perlu mengunduh aplikasi tambahan yang memerlukan ruang penyimpanan besar pada *smartphone*.
5. Media pembelajaran berbasis VAK melalui gemifikasi monopoli menyajikan materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Acuan Tujuan Pembelajaran.

6. Penyampaian materi dirancang secara sistematis dan ditampilkan secara lengkap, guna memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran melalui elemen yang ada.
7. Desain media pembelajaran dibuat menarik untuk mendorong aktivitas peserta didik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung.
8. Disajikan materi akuntansi dasar, contoh soal berbasis transaksi akuntansi, serta latihan soal transaksi secara sederhana, untuk membantu peserta didik memahami konsep akuntansi dasar dengan mudah.
9. Disajikan lembar jawaban terpisah, untuk mencatat semua transaksi yang terjadi selama permainan berlangsung dan akan digunakan sebagai pelengkap saat mengerjakan evaluasi.
10. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal evaluasi berbentuk studi kasus untuk membantu peserta didik mengukur kemampuan dan pemahaman materi.
11. Elemen gamifikasi monopoli seperti hadiah, tantangan, dan skor, dirancang guna meningkatkan motivasi belajar serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

F. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis VAK melalui gamifikasi monopoli yang dirancang menggunakan teknologi dapat memenuhi

gaya belajar tiap peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih efektif, fleksibel, dan tidak monoton.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis VAK melalui gemifikasi monopoli menggunakan modifikasi elemen permainan berupa tantangan dan reward, dapat menarik perhatian dan mengurangi rasa bosan peserta didik saat proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran berbasis gemifikasi, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar materi akuntansi dasar yang masih sering dianggap rumit dan membosankan.
4. Simulasi sederhana yang terdapat dalam permainan seperti praktek siklus akuntansi sederhana dapat membantu peserta didik dengan mudah untuk memahami konsep akuntansi melalui aktivitas yang menyenangkan.
5. Pengembangan media pembelajaran menggunakan papan monopoli dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan kolaborasi atau kerjasama tim yang baik.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran VAK: Sarana pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyesuaikan gaya belajar peserta didik yaitu, visual, auditori, dan kinestetik.

2. Pembelajaran Berdiferensiasi: Model pendekatan pengajaran yang menyesuaikan kegiatan belajar dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik, guna memberikan pengalaman belajar.
3. Canva: *Platform* desain berbasis website gratis yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai kebutuhan konten termasuk media pembelajaran.
4. Monopoli: Permainan yang melibatkan simulasi kegiatan ekonomi sederhana berupa kegiatan menjual, membeli, serta mengelola aset guna meraih keuntungan.