

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori konstruktivisme

Konstruktivisme memberikan kesempatan kepada individu untuk belajar serta memenuhi kebutuhan melalui upayanya sendiri dengan bantuan orang lain (Fitri, 2020). Teori konstruktivisme menyatakan bahwa setiap individu akan membentuk suatu pengetahuannya melalui pengalaman yang dilewati. Teori ini bersifat membangun kemampuan serta pemahaman melalui sebuah pengalaman di dalam proses pembelajaran (Suparlan, 2019). Teori konstuktivisme menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif yang mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab dan terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Keaktifan dalam belajar peserta didik akan menjadi tanggung jawab keberhasilannya dalam mencapai hasil belajar. Teori konstruktivisme mengungkapkan bahwa pengetahuan merupakan hasil adanya konstruksi individu, melalui tanggung jawab serta keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar (Masgumelar & Mustafa, 2021). Tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru, peserta didik perlu berperan aktif dan melakukan evaluasi diri, untuk membentuk suatu pengalaman belajar yang bermakna (Firdaus et al., 2023). Penekanan teori ini adalah peserta didik harus

lebih aktif di dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan guru. Guru hanyalah sebagai fasilitator dan pendamping, yang bertanggung jawab untuk mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar.

2. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses merancang untuk menciptakan dan menggunakan berbagai alat dan sumber untuk menghasilkan sesuatu. Pengembangan adalah proses sistematis untuk menciptakan, memperbaiki, serta menyempurnakan produk dengan tujuan meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, dan konseptual sesuai dengan tujuan (Ritonga et al., 2022). Produk akan diciptakan berdasarkan kajian kebutuhan yang telah diuji kemampuannya dalam menjawab masalah melalui ilmu dan teknologi (Waruwu, 2024). Teknologi pendidikan merupakan salah satu bentuk produk dari adanya pengembangan melalui pemanfaatan ilmu dan teknologi, untuk menjawab problematika pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021). Dalam sistem pendidikan, pengembangan merujuk pada upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sebuah produk yang mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

Proses ilmiah digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, guna menciptakan solusi inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran melalui tahapan sistematis serta uji lapangan untuk memastikan efisiensi dan efektivitasnya (Okpatrioka, 2023). Proses

mengintegrasikan elemen-elemen yang saling terkait, dilakukan untuk membentuk suatu sistem yang bekerja sebagai kesatuan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Pengembangan tersebut dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran melalui inovasi yang relevan dan efektif. Namun tentu saja pengembangan harus melewati proses penelitian, dengan melakukan analisis permasalahan yang ada untuk menemukan solusi berupa produk yang sesuai kebutuhan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang memiliki fungsi menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi secara visual atau verbal (Arsyad, 2020). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang berperan sebagai perantara kepada pihak terkait dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan informasi materi kepada peserta didik dengan tujuan mampu meningkatkan minat dan ketertarikan dalam suatu proses pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran sendiri, bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Antusias dan keterlibatan peserta didik menjadi kunci keberhasilan pembelajaran, tentunya hal tersebut dapat didukung melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai (Dani et al., 2023). Perancangan media memberikan kontribusi dalam keberhasilan belajar dan mendukung guru lebih berinovatif, sehingga keefektifan media juga tergantung dari apa yang guru upayakan (Daniyati et al., 2023). Dari penjelasan di atas, media pembelajaran merupakan alat bantu sederhana yang digunakan oleh pengajar dalam memvisualisasikan materi yang disampaikan, dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik memahami dan memaknasi pembelajaran sehingga akan tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Jelas adanya media pembelajaran ikut berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun apabila media tersebut tidak disesuaikan dengan kebutuhan, maka tidak akan ada artinya atau dapat disebut gagal dalam memilihannya. Sehingga dalam menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dengan harapan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

b. Jenis Media Pembelajaran

a) Media pembelajaran audio

Media pembelajaran audio adalah alat bantu yang menghasilkan suara yang digunakan untuk menyampaikan

informasi materi oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media audio menyampaikan pesan melalui indera pendengaran, baik berupa pesan verbal seperti lisan atau nonverbal seperti bunyi (Ichsan et al., 2021). Media pembelajaran audio mengajarkan atau menyampaikan pesan ajaran melalui pengalaman mendengar (Nurhasana, 2021). Para pengajar menggunakan alat pengajaran auditorial, dengan sasaran utama kepada peserta didik yang cenderung belajar menggunakan indera pendengarannya (E. Damayanti et al., 2020). Media pembelajaran audio bertujuan membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori untuk mempermudah memahami materi pembelajaran melalui indera pendengaran. Pada penerapan di lapangan yang terlihat, guru memberikan instrumen sebagai media pembelajaran dengan teknik siaran atau tanya jawab. Contoh media ini adalah ceramah, rekaman suara, podcast, musik, dan video narasi.

b) Media pembelajaran visual

Media pembelajaran visual adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru untuk menyampaikan informasi materi yang bersifat visualisasi. Media pembelajaran visual adalah alat pengajaran berupa gambar peragaan, guna diamati oleh siswa untuk mendapatkan informasi pembelajaran (Mayasari et al., 2021). Penggunaan

media visual dengan menghadirkan objek materi, mampu menciptakan suasana belajar menarik dan memperkuat pemahaman serta ingatan melalui apa yang dilihat (Hulu et al., 2022). Media ini menyajikan segala informasi dengan cara memvisualkannya, memanfaatkan indera penglihatan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik dalam memahami materi. Contoh dari media ini berupa elemen visual seperti gambar, poster, grafik, dan video.

c) Media pembelajaran kinestetik

Media pembelajaran kinestetik adalah alat bantu yang dirancang dengan melibatkan aktivitas fisik atau gerak sebagai cara seorang guru menyampaikan informasi materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kinestetik memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik atau melibatkan sebuah aktivitas gerak dalam sebuah proses pembelajaran (Muna et al., 2023). Media pembelajaran kinestetik dirancang untuk mendorong peserta didik lebih aktif melalui pembelajaran yang melibatkan gerakan atau praktik langsung (Purwanti & Fanani, 2024). Media ini membantu peserta didik memahami materi dengan cara menyampaikan informasi pembelajaran melalui pengalaman belajar menggunakan gerakan. Contoh dari media ini berupa penggunaan alat peraga, eksperimen, dan simulasi.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, media pembelajaran harus berfungsi dan memiliki manfaat yang relevan dalam proses pembelajaran.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi strategis dalam mendukung proses belajar mengajar, mulai dari menyampaikan informasi hingga membangun pemahaman siswa secara lebih mendalam. Dalam penelitian Zahwa & Syafi'i (2022) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai sumber belajar, berarti sebagai alat penyampai informasi materi yang aktif pada proses pembelajaran, karena perannya akan menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam belajarnya.
- 2) Fungsi sematik, berarti bahwa media pembelajaran meyimbolkan materi-materi supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Fungsi manipulatif, berarti mampu menyelesaikan permasalahan dalam waktu yang singkat dan mengvisualkan hal-hal yang mungkin jauh atau sulit untuk dicerna pemahamannya oleh peserta didik.
- 4) Fungsi psikologis, berarti media pembelajaran yang digunakan harus mendapatkan perhatian yang baik, mampu

menumbuhkan motivasi belajar, mampu menimbulkan respon, mengembangkan pengetahuan, serta memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

- 5) Fungsi sosio kultural, melalui media pembelajaran yang diterapkan, antar peserta didik dapat membangun komunikasi yang baik walaupun dari mereka memiliki perbedaan karakter.

Sedangkan pada (Suryani et al., 2018) dikemukakan bahwa fungsi media pembelajaran, yakni; 1) Merangsang pembelajaran dengan objek sesungguhnya, 2) Menciptakan tiruan objek asli, 3) Membantu menjelaskan konsep abstrak lebih jelas, 4) Menyamakan pemahaman, 5) Membantu pembelajaran lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menghadirkan objek asli, 6) Mengulang informasi, dan 7) Menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar mengajar, karena mampu menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berikut ini merupakan manfaat media pembelajaran berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh Zahwa & Syafi'i (2022), yaitu; 1) Sebagai

sarana atau alat bantu guru dalam menyampaikan informasi materi dalam proses pembelajaran, 2) Menyajikan materi keseluruhan dengan ringkas, 3) Materi akan lebih mudah dipahami dan menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, 4) Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, 5) Pembelajaran akan lebih efektif dan mampu meningkatkan waktu, 5) Menambah pengalaman belajar siswa, dan 6) Meningkatkan respon, motivasi, aktivitas, dan imajinasi peserta didik.

Sedangkan dalam Suryani et al. (2018) dikemukakan manfaat media pembelajaran oleh terdahulu, yakni; 1) Menciptakan pembelajaran lebih menarik, 2) Menumbuhkan motivasi belajar, 3) Memaknai bahan ajar lebih mudah dipahami, 4) Membuat metode pembelajaran lebih variasi, 5) Siswa tidak mudah bosan dengan penjelasan guru, dan 6) Siswa lebih giat dan aktif belajar.

Berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses mengajar, guna memvisualkan materi secara sederhana, untuk menyampaikan materi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan menjembatani penafsiran peserta didik. Sebagai manfaatnya, media pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi, membuat pembelajaran lebih menarik sehingga peserta

didik lebih aktif, serta mampu memberikan pengalaman belajar siswa ke arah yang lebih nyata dan menyenangkan.

d. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Media pembelajaran yang baik memuat informasi materi kepada siswa untuk memperjelas makna pembelajaran yang sempurna (Anafi et al., 2021). Media pembelajaran yang baik mampu memberikan kesempatan peserta didik untuk menyerap informasi dan mengembangkannya Nurfadhillah et al. (2021). Media pembelajaran yang baik berarti mampu untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran (Widianto et al., 2021). Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila alat tersebut menarik dan dapat memberikan umpan balik secara langsung (Faradisa et al., 2021). Media pembelajaran yang baik dapat digunakan sesuai jaman atau secara teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran secara aktif melalui fitur yang tersedia dan menimbulkan umpan balik positif (Jafnihirda et al., 2023).

Dari beberapa penjelasan yang telah disampaikan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyediakan informasi secara jelas, mampu menarik perhatian peserta didik, dan melalui media tersebut peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya. Dengan begitu akan ada umpan balik langsung untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mengikuti perkembangan

teknologi, media pembelajaran harus relevan dengan zamannya, apabila tersedia fitur berarti harus dapat mendukung proses pembelajaran dan mampu memberikan dampak baik.

4. Pendekatan Gaya Belajar VAK (*Visual, Auditory, Kineshetic*)

Gaya belajar menunjukkan cara seseorang untuk menyerap, memahami, serta memproses sebuah informasi yang disajikan kepadanya. Gaya belajar sebagai cara seseorang untuk memproses informasi yang diterima, sehingga mempengaruhi bagaimana ia belajar pada lingkungan sekitar (Ningrat et al., 2018). Gaya belajar memperlihatkan bagaimana siswa menerima informasi, yang mana pada tiap siswa memiliki cara terbaik seperti melalui visual, auditori, atau kinestetik (Azizah et al., 2023).

Gaya belajar VAK merupakan kebutuhan seseorang peserta didik untuk memahami sebuah informasi yang ada dalam suatu materi pembelajaran, dengan tiga cara pendekatan penyerapan informasi melalui indera penglihatan (visualisasi), indera pendengar (auditori), serta pergerakan (kinestetik). Gaya belajar VAK merupakan cara seseorang belajar memahami materi melalui bermacam cara pendekatan, yakni melalui penglihatan, pendengaran dan aktivitas fisik (Rezki et al., 2022). Pada penerapannya gaya belajar VAK dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung sebagai upaya pendekatan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik secara efektif dalam rangka memenuhi tiap gaya belajar yang ada. Penerapan pembelajaran sesuai dengan gaya

belajar VAK mampu menjadikan pembelajaran lebih maksimal dan efektif membantu siswa untuk memahami konsep (Nomeni et al., 2024).

Menurut Labu (2021) gaya belajar peserta didik terbagi menjadi:

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah belajar dengan mengamati atau melihat. Memiliki kekuatan pada indera penglihatan dengan kriteria peserta didik yang dalam memahami sesuatu dengan koneksi visual. Peserta didik akan lebih cepat menangkap informasi setelah mereka melihat atau mengamati objek yang digunakan oleh guru di dalam kelas (Yuwanita et al., 2020). Peserta didik akan lebih mudah mengingat tentang apa yang mereka lihat daripada yang didengar. Peserta didik akan lebih mudah mengingat melalui gambar, bentuk, objek, video, ataupun tulisan.

b. Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditori adalah belajar dengan mendengar. Memiliki kekuatan pada indera pendengaran dengan kriteria penentuan yakni peserta didik yang melakukan aktivitas belajar dengan mendengar dan berdialog. Gaya auditorial akan memanfaatkan pendengaran dan menggunakan media audio sebagai bantuan dalam menerima pesan (Telaumbanua & Harefa, 2024). Peserta didik dengan gaya auditori lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan melalui bunyi atau suara yang dapat berupa rekaman ataupun diskusi.

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah belajar dengan bergerak. Memiliki kekuatan pada aktivitas fisik atau indera peraba, dimana peserta didik akan lebih senang belajar pada kegiatan fisik dan percobaan. Seseorang akan menggunakan alat serta bahan pembantu atau sebagai fasilitas untuk membantu mengingat informasi, biasanya menggunakan alat yang dapat langsung diraba (Aswanto et al., 2024). Peserta didik akan melibatkan gerakan fisik atau sentuhan kepada objek yang membantunya menerima pesan. Mereka biasanya menyerap informasi dengan melakukan praktik, simulasi, serta eksperimen.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan pada kemampuan ataupun kompetensi yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah sebuah capaian prestasi peserta didik dalam bidang akademik dengan melewati tes yang diberikan (Dakhi, 2020). Suatu proses guna mengetahui tingkat pencapaian belajar, yang melewati rangkaian proses evaluasi untuk pengukuran tingkat kemampuan yang dimiliki (Fernando et al., 2024). Hasil belajar menjadi acuan ukuran tingkat pemahaman yang disampaikan (Nurohmah et al., 2022).

Hasil belajar ialah capaian peserta didik setelah mereka mendapatkan materi dan mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar akan digunakan sebagai acuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, dan dapat dilihat atau diukur melalui tes atau evaluasi yang diberikan. Hasil belajar dapat digunakan untuk melihat perubahan pada diri peserta didik, serta mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor internal dan eksternal sangat berpengaruh pada hasil yang dicapai. Penelitian oleh Yandi et al. (2023), mengungkapkan beberapa faktor mempengaruhi hasil belajar, yakni:

1) Pengaruh Sumber Belajar

Sumber belajar diyakini memiliki peranan penting untuk mencapai ketuntasan belajar. Sumber belajar dapat diperoleh dengan cara fisik maupun nonfisik. Sumber belajar harus dimanfaatkan secara maksimal dan harus memiliki keterbaruan informasi sesuai dengan perkembangan yang ada. Dengan begitu proses pembelajaran akan memberikan informasi terbaru, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2) Pengaruh Lingkungan Sekolah

Aspek sosial seperti hubungan antar siswa, guru, dan staf, serta aspek non-sosial seperti kondisi fisik sekolah, sarana prasarana, sumber belajar, media belajar, dan suasana akademis. Aspek tersebut merupakan aspek penting yang mampu mempengaruhi hasil belajar, jika berjalan dengan baik akan berdampak positif terhadap hasil belajar, namun jika aspek tersebut bermasalah akan ikut memberikan dampak negatif pada hasil belajar.

3) Pengaruh Budaya Sekolah

Budaya sekolah menerapkan kesepakatan untuk berperilaku khusus yang diberlakukan di lingkungan sekolah. Apabila budaya kondusif dan nyaman akan mendorong semangat belajar, membentuk karakter siswa, serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Sedangkan menurut H. Wulandari & Nisrina (2020), faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi hubungan antara guru dan peserta didik, metode mengajar, media pembelajaran, dan motivasi belajar peserta didik. Peran guru dalam mengelola pembelajaran harus memberikan kesan baik terhadap peserta didik. Guru selain dituntut untuk menguasai materi secara penuh, juga perlu memperhatikan karakteristik baik pada pembelajaran maupun siswa, serta kebutuhan peserta didiknya. Perlakuan yang berbeda

juga perlu diterapkan pada materi teori dan praktik, karena keduanya perlu penanganan sendiri untuk mendorong hasil belajar peserta didik. Penggunaan metode dan media yang sesuai permasalahan harus benar benar diperhatikan , karena akan berpengaruh pada motivasi belajar yang akan ikut mempengaruhi bagaimana hasil belajar peserta didik akan tercapai.

Beberapa faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar juga diungkapkan oleh A. Damayanti (2022). Menurutny situasi, kondisi, dan latar belakang masing-masing faktor juga akan berbeda dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik yang mencakup aspek fisiologis (meliputi pendengaran, penglihatan, dan kesehatan), serta aspek psikologis (meliputi kesaadaran, minat, motivasi, dan perhatian).

2) Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari lingkungan sekitar, mencakup aspek sosial (meliputi keluarga, guru, dan teman), serta aspek non sosial (meliputi kondisi gedung, kelas, fasilitas belajar, dan sumber belajar)

Dari beberapa yang sudah dijelaskan, bahwa memang hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor internal. Dimana

situasi, kondisi, dan latar belakang tiap faktor yang dimiliki oleh tiap peserta didik juga akan berbeda dalam mempengaruhi hasil belajar. Sehingga berbagai faktor tersebut baik dari sisi aspek sosial maupun nonsosial harus berjalan seimbang dengan baik, demi mampu mempengaruhi, serta mendorong peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

6. Permainan Monopoli

Monopoli merupakan permainan dengan papan yang berlomba memperoleh kekayaan terbanyak melui petak yang tersedia (L. Kurniawati et al., 2021). Dalam permainan monopoli pemain berkompetisi mengumpulkan kekayaan melalui sebuah transaksi ekonomi (Diyana & Atok, 2021). Permainan ini berkonsep menjual belikan kekayaan berupa petak properti, dan serta mengumpulkan aset terbanyak untuk memenangkan permainan yang bermodalkan kartu aset, petak, serta uang (Sela et al., 2023). Permainan monopoli merupakan suatu permainan dengan menggunakan papan berisikan berbagai elemen properti dengan melakukan pengelolaan keuangan secara efektif sehingga memperoleh keuntungan yakni kekayaan yang melimpah. Permainan ini menggunakan alat transaksi uang mainan untuk mendapatkan aset dalam bidang permainan.

Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena selain dapat membuat siswa lebih aktif, mereka juga mendapat pengalaman belajar baru. Selain itu mereka juga secara tidak langsung

belajar mengenai konsep jual beli secara sederhana. Konsep permainan ini digunakan sebagai alat penyampaian materi dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan monopoli dipilih sebagai media pembelajaran, karena di dalam papan permainannya berisi tentang konsep ekonomi dan akuntansi, sehingga harapannya melalui media ini peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran akuntansi yang disampaikan dan tentunya pembelajaran akan lebih menyenangkan.

a. Konsep permainan monopoli pada pembelajaran akuntansi dasar

Papan monopoli dimodifikasi dengan menyesuaikan tiap bidangnya dengan menambahkan elemen akuntansi, meliputi materi pembelajaran, contoh serta latihan soal transaksi yang melibatkan asset, kewajiban, modal, pendapatan, dan beban. Kartu kesempatan dan dana umum akan dimodifikasi berisi keuntungan yang melibatkan transaksi pendapatan, penambahan kas, serta informasi tambahan berupa materi saja atau kerugian yang melibatkan transaksi denda, pengeluaran kas, serta soal yang harus dijawab oleh pemain.

Setiap kelompok akan diberikan kartu sebagai lembar jawaban untuk mencatat seluruh transaksi yang perlu dilakukan penjurnalan selama permainan. Akhir permainan, kartu yang telah berisi jurnal akan dilanjutkan posting pada buku besar dan penyusunan neraca saldo. Pemenang akan dinilai dari kelompok yang memiliki keuntungan

terbanyak, seperti asset yang melimpah dan point benar terbanyak dari penjurnalan sampai penyusunan neraca saldo yang telah dilakukan.

b. Prosedur pengaplikasian permainan monopoli pada pembelajaran akuntansi dasar

Sebagai upaya mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap konsep akuntansi dasar, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Monopoli dipilih sebagai media pembelajaran inovatif, yang telah disesuaikan dengan materi. Berikut ini prosedur pengaplikasian permainan monopoli untuk media pembelajaran:

1. Disiapkan papan permainan monopoli yang dibuat dan telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Papan permainan disajikan dalam suatu *website* atau *platform* yang dapat diakses menggunakan *smartphone*.
2. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan kartu untuk mencatat transaksi yang muncul selama permainan.
3. Kelompok diberikan modal berupa uang mainan untuk digunakan sebagai pembayaran transaksi selama permainan dijalankan.
4. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan bermain dengan melempar dadu dan mengelilingi papan permainan.

5. Setiap kejadian yang muncul dari setiap bidang harus diperhatikan oleh pemain. Bidang permainan berisi materi, contoh transaksi, serta soal transaksi yang harus dijawab oleh pemain. Apabila pemain mendapatkan soal, maka harus dijawab dan jika tidak bisa harus membayar denda.
6. Apabila pemain berhenti pada bidang yang telah berisi properti milik pemain lain, maka wajib membayar sesuai dengan yang tercantum pada kartu kepemilikan, atau menjawab pertanyaan dari pemilik bidang tersebut.
7. Permainan akan berlangsung hingga kartu dana umum serta kesempatan habis. Permainan berakhir dan dilanjutkan dengan peserta didik melakukan posting pada buku besar dan menyusun neraca saldo.
8. Pemenang ditentukan dari, kelompok yang memiliki asset atau keuntungan paling banyak yang akan diakumulasi dengan skor benar terbanyak dari pengerjaan atau pencatatan yang telah dilakukan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

No	Judul Artikel	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
1.	Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik	(Nurlatifah & Munandar, 2024)	Tujuan penelitian yakni untuk memenuhi kebutuhan tiap gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda, untuk mendapatkan hasil positif selama proses pemahaman materi oleh peserta didik tersebut.	Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sasaran penelitian dilakukan pada siswa kelas X-1 SMAN 1 Bondowoso	Dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengeksplorasi materi, sehingga proses pembelajaran dikelas lebih bermakna. Hal tersebut terjadi, karena terpenuhinya gaya belajar yang sesuai, yang pada akhirnya akan berdampak positif untuk proses pemahaman materi bagi siswa.	Penelitian (Nurlatifah & Munandar, 2024) menganalisis gaya belajar siswa, dan menindaklanjutinya dengan penerapan strategi bimbingan pembelajaran berdiferensiasi / berkelompok sesuai dengan klasifikasinya. Sedangkan penelitian ini merupakan bentuk tindak lanjut dari strategi tersebut melalui pengembangan media pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa secara optimal dan menyeluruh.
2.	Pembelajaran Berdiferensiasi	(Purnawanto, 2023)	Tujuan penelitian ini mengkaji dan	Penelitian menggunakan metode <i>literatur</i>	Pembelajaran berdiferensiasi sejalan dengan	Penelitian mengkaji penerapan pembelajaran berdiferensiasi, sebagai strategi dalam

No	Judul Artikel	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
			mengeksplorasi penerapan pembelajaran berdiferensiasi, sebagai strategi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.	<i>review</i> , terhadap artikel dengan permasalahan relevan, menggunakan pendekatan tematik.	adanya kurikulum merdeka yang berfokus pada kebutuhan siswa. Pemetaan yang tepat sangat penting untuk pemilihan strategi pengajaran yang sesuai.	meningkatkan efektivitas pembelajaran kurikulum merdeka, dengan pendekatan terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pembuatan media berbasis gaya belajar, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan permainan.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	(Isnaini & Rahmawati, 2016)	Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli dan mengetahui kelayakannya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa	Penelitian ini menggunakan pengembangan atau Research and Developmnet (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE	Adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran berupa monopoli akuntansi	Penelitian (Isnaini & Rahmawati, 2016) melakukan pengembangan media pembelajaran monopoli untuk menguji kelayakannya guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Sedangkan penelitian ini melakukan pengembangan media yang efektif guna memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa.
4.	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media	(Chodijah, 2022)	Tujuan penelitian ini yakni melalui media	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas	Melalui media pembelajaran Monopoli mampu meningkatkan	Penelitian oleh (Chodijah, 2022) menggunakan metode PTK dengan menekankan adanya peningkatan aktivitas dan hasil

No	Judul Artikel	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Game Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa		pembelajaran monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran akuntansi.	dengan analisis deskriptif. Sasaran penelitian adalah siswa kelas XII IPS 1 SMAN 2 Sampang	aktivitas, motivasi, dan kepercayaan diri siswa untuk menganalisis, yang mampu meningkatkan prestasi belajar, ditunjukkan dari ketuntasan belajar siswa.	belajar melalui pembelajaran kooperatif dengan media monopoli. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan gaya belajar melalui media monopoli.
5.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi	(Agustin et al., 2024)	Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model TGT berbantuan media monopoli.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw.	Penggunaan model kooperatif tipe TGT berbantuan permainan monopoli efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.	Penelitian oleh (Agustin et al., 2024) menggunakan metode eksperimen dengan fokus penelitian pada penggunaan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa berbantuan monopoli pada pelajaran ekonomi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&D yang berfokus pada pemenuhan gaya belajar peserta didik yang dinilai dari efektivitas media dan hasil belajar setelah diterapkan pada pelajaran akuntansi dasar.
6.	Pengembangan	(Prasetya,	Tujuan	Penelitian ini	Penggunaan media	Penelitian oleh (Prasetya, 2022)

No	Judul Artikel	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Media Pembelajaran Aplikasi <i>Molek</i> (Monopoli Ekonomi) Bersistem Operasi Android	2022)	penelitian ini untuk menunjukkan kelayakan media serta respon dan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media yang dikembangkan.	menggunakan pengembangan atau Research and Developmnet (R&D). Dengan model pengembangan ADDIE.	pembelajaran memberikan hasil yang signifikan serta berdampak baik terhadap minat belajar peserta didik	menghasilkan aplikasi monopoli sebagai media untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. Sedangkan penelitian ini memanfaatkan website permainan monopoli yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar siswa, serta diimplementasikan pada pembelajaran akuntansi dasar.
7.	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan Memanfaatkan Aplikasi <i>Portable Monopoly</i> pada Pelajaran Dasar Akuntansi Guna Mengembangkan <i>Character</i>	(Safri & Iswandir, 2019)	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil dan perubahan sikap serta karakter peserta didik, setelah implementasi <i>portable Monopoly</i>	Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan naturalistik – kualitatif.	Implementasi media <i>portable monopoly</i> dengan konsep <i>PBL</i> pada pembelajaran Dasar Akuntansi, terbukti mampu membentuk <i>character building</i> siswa dan meningkatkan keahlian, pengetahuan, serta sikap	Penelitian oleh (Safri & Iswandir, 2019) menggunakan metode PTK untuk mengetahui perkembangan <i>character building</i> siswa melalui implementasi aplikasi <i>Portable Monopoly</i> . Sedangkan, penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan mengembangkan media melalui permainan monopoli guna memenuhi gaya belajar siswa.

No	Judul Artikel	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	<i>Building</i> Warga Belajar di SMK Josua Jakarta		sebagai strategi pembelajaran.		dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, terlihat dari hasil pembelajaran yakni tersusunnya Laporan Keuangan.	
8.	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar	(Purwitasari et al., 2023)	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan permainan monopoli layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.	Penelitian dilakukan dengan metode <i>literature review</i> pada artikel penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran.	Permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena telah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, sehingga cocok untuk diimplementasikan dalam berbagai pelajaran, termasuk pembelajaran akuntansi.	Penelitian oleh (Purwitasari et al., 2023) hanya mengkaji dan menganalisis penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran. Sedangkan penelitian ini dilakukan pembuatan dan pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya sesuai dengan tujuan penelitian.
9.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis	(Istiningsih et al., 2021)	Pengembangan media ini dilakukan agar peserta didik	Penelitian menggunakan metode <i>Research and</i>	Terciptanya media pembelajaran permainan monopoli yang layak dan	Penelitian oleh (Istiningsih et al., 2021) mengembangkan monopoli bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta

No	Judul Artikel	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Permainan Monopoli di Era <i>New Normal</i>		lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	<i>Development</i> (R&D) dengan model ADDIE	efektif diimplementasikan pada pembelajaran dengan kelayakan media 81%, materi 86%, serta respon peserta didik 85%	didik Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Sedangkan penelitian ini mengembangkan monopoli dengan tujuan mencukupi kebutuhan gaya belajar peserta didik SMK pada pelajaran akuntansi dasar, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.
10.	Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari	(Amalina & Inayati, 2021)	Pengembangan media berbasis game android pada pembelajaran Ekonomi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Penelitian menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) model ADDIE, dengan sasaran penelitian kelas X IPS A SMAN 1 Singosari	Terciptanya aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan keefektifan media 97%, materi 95,6%, dan respon 88,8% yang menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi yang mampu meningkatkan motivasi siswa.	Pengembangan (Amalina & Inayati, 2021) menciptakan aplikasi berbasis android pada pelajaran ekonomi dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan penelitian ini hanya megembangkan media berbasis website yang dimodifikasi supaya mencakup kebutuhan gaya belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang efektif menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang seharusnya mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, kenyataannya masih ada proses pembelajaran yang belum maksimal. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, penyampaian materi yang monoton dan kurang bervariasi dapat membuat siswa sulit mengingat dan memahami materi. Permasalahan lain adalah gaya belajar peserta didik dalam satu kelas yang berbeda dan belum tertangani dengan baik, hal itulah yang menjadikan motivasi belajar siswa ikut menurun. Disamping itu juga, penggunaan media yang monoton dan konvensional juga memperkuat kebosanan pada peserta didik dalam belajar. Permasalahan ini juga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan responsif. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran, sehingga lebih efektif dan mampu memenuhi kebutuhan belajar tiap peserta didik.

Berdasarkan uraian analisis tersebut, peneliti bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berbasis VAK. Media akan diterapkan secara berdiferensiasi dengan memperhatikan kebutuhan gaya belajar peserta didik. Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dipilih oleh peneliti, karena dianggap mampu untuk membantu memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik secara inovatif dan menyenangkan. Media dipilih dengan harapan siswa lebih termotivasi dan

aktif belajar sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajarnya. Pengembangan media dimulai dengan menyusun materi, contoh, dan latihan yang dikemas dalam sebuah permainan, dengan rancangan yang memudahkan dalam pengaplikasiannya. Kemudian media akan dilakukan validasi kepada ahli untuk menilai kelayakannya. Setelah media dinyatakan layak oleh validator, media akan diujicobakan kepada peserta didik. Hasil ujicoba akan dilakukan analisis, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan, sebelum lebih lanjut digunakan secara luas dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran kurang maksimal karena beberapa permasalahan berikut:

1. Minat belajar peserta didik masih rendah
2. Penyampaian materi secara monoton menimbulkan rasa bosan pada siswa, dan materi yang disampaikan sulit diterima
3. Perbedaan gaya belajar peserta didik dalam satu kelas belum ditangani dengan maksimal
4. Penggunaan metode konvensional dan media pembelajaran monoton



Menerapkan pembelajaran berdiferensiasi serta menciptakan media pembelajaran sesuai kebutuhan gaya belajar peserta didik



Menentukan jenis media pembelajaran dan merancang konsep produk



Penyusunan materi dan pembuatan media dengan baik, sehingga memudahkan dalam pengaplikasiannya. Media pembelajaran akan diserahkan kepada ahli untuk dilakukan validasi



Uji coba terbatas dan Uji coba lapangan. Hasil uji coba dilakukan observasi serta analisis terhadap kelebihan dan kelemahan media



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis VAK Melalui Permainan Monopoli