

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal utama yang tidak pernah lepas dalam kehidupan manusia. Peran pendidikan dalam kehidupan manusia adalah bagaimana sumber daya manusia dapat berkembang dan dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan manusia, seperti yang ungkapkan oleh Notoatmodjo (2003 : 16) bahwa “secara umum pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan”.

Masyarakat dan bangsa Indonesia saat ini sudah memasuki abad 21 tepatnya di era globalisasi yang lebih bersaing, yang mau tak mau menuntut dan meminta masyarakat lebih berkualitas tinggi. Pada abad 21 ini persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan dimana dituntut keterampilan yang harus dikuasai seseorang. Bertujuan untuk membimbing siswa mengembangkan *skill esensial* untuk menghadapi tantangan di era globalisasi.

Sekolah pada abad 21 mengembangkan cara berpikir kritis dan solutif. Strategi belajar yang diterapkan sedapat mungkin mendorong inovasi dan kemampuan berpikir kreatif. Dalam pendidikan di era ini anak diharapkan mampu memaksimalkan cara belajarnya, untuk meningkatkan kemampuan ini guru perlu mengajarkan siswa bagaimana berefleksi atas setiap progres belajarnya. Sehingga tugas yang diberikan anak berhak mendapatkan *feedback* mengenai hasil yang diperolehnya.

Sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan belajar yang berpusat pada pendidik menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik, seperti karakter

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

pembelajaran abad 21 yaitu, komunikasi, kerjasama, berpikir kritis, dapat memecahkan masalah, dan kreatif juga inovatif.

Tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sama halnya menurut pendapat Hamalik (2005) menyebutkan bahwa “tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran”.

Pendidikan yaitu belajar dan mengajar. Mengajar dilakukan oleh guru, dan belajar dilakukan oleh siswa. Pembelajaran yang seharusnya terjadi adanya komunikasi dua arah antara guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Salah satu karakter dari pembelajaran abad 21 adalah komunikasi, komunikasi dilakukan agar guru tidak mendominasi pada saat pembelajaran berlangsung tetapi mengarahkan dan membimbing agar siswa aktif berperan untuk memperoleh pemahamannya terhadap semua informasi yang guru berikan dalam pembelajaran.

Pembelajaran akuntansi mencakup konsep dan keterampilan. Dimana peserta didik perlu menguasai hal tersebut. Oleh karena itu guru harus membuat strategi pembelajaran bagaimana peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran akuntansi.

Peran guru saat ini diarahkan sebagai fasilitator yang dapat membantu siswa dalam belajar. Khususnya dalam pembelajaran akuntansi siswa tidak hanya memahami konsep tetapi harus terampil dalam menghasilkan produk akuntansi, maka dari itu guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi tetapi guru dapat memberikan perlakuan kepada siswa agar berperan aktif dalam mengolah bahan ajar yang diberikan oleh guru sesuai kemampuan masing-masing. Guru harus mampu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Seperti yang ungkapkan oleh Rusman (2011:323) bahwa “pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktifitas kegiatan pembelajaran”. Hal ini dapat membuat siswa mampu mengaktualisasi kemampuannya didalam dan diluar kelas

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

serta mendapatkan pengalaman belajar yang dapat diperoleh apabila siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pada praktiknya masih banyak pendidikan pada abad 21 ini yang masih berfokus pada guru, hanya guru yang aktif di kelas sedangkan siswa hanya mendengarkan dan tidak berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung. hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang terbatas hanya hadir dikelas, mendengarkan guru dan mencatat tanpa bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan juga situasi belajar tidak kondusif karena masih banyak juga siswa yang tidak memperhatikan.

Padahal aktivitas belajar sangatlah penting, karena pembelajaran akuntansi siswa tidak hanya memahami konsep tetapi harus terampil dalam menghasilkan produk akuntansi seperti menjurnal, membuat laporan dan sebagainya. Oleh karena itu dalam proses belajar akuntansi keaktifan belajar sangatlah penting.

Berdasarkan permasalahan diatas bahwa masih terdapat rendahnya keaktifan siswa dalam belajar, hal ini dibuktikan dalam data berikut mengenai persentase keaktifan siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Tabel 1.1
Persentase Keaktifan Siswa Kelas XI AK Mata Pelajar
Akuntansi

SMK Bina Warga Bandung

No	Indikator Keaktifan	Kelas XI AK1	Kelas XI AK2
1	Perhatian siswa terhadap pelajaran	43,33 %	50%
2	Keberanian mengajukan pertanyaan	13,30%	25%
3	Keberanian menjawab pertanyaan	13,30%	25%
4	Mengerjakan soal-soal latihan	66,67%	55%
5	mempresentasikan hasil kerjanya	20%	40%

Reka Agnes Agustina, 2018

***PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

No	Indikator Keaktifan	Kelas XI AK1	Kelas XI AK2
6	Mencatat materi yang disampaikan	53,33%	75%
7	Aktif melakukan kerja kelompok	33,33%	50%
Jumlah Siswa		30 orang	20 orang
Rata-rata		34,75%	45,71%
Kategori		Kurang Aktif	Cukup

Sumber : Hasil Pra Penelitian Diolah (2018)

Dari tabel 1.1 rata-rata keaktifan belajar siswa kelas XI Ak 1 dan kelas XI Ak 2 memiliki kategori yang berbeda yaitu kelas XI Ak 1 dikategorikan memiliki tingkat keaktifan yang kurang yaitu sebesar 34,75%, sedangkan kelas XI AK 2 dikategorikan cukup aktif dengan jumlah persentase 45,71%. Sehingga total presentase keaktifan belajar siswa dari kedua kelas XI Ak 1 dan XI Ak 2 adalah 40,23% dapat dikatakan tingkat keaktifannya cukup.

Tetapi keduanya belum dapat dikatakan berhasil karena kurang dari 75%. Sebagaimana disebutkan menurut pendapat Mulyasa (2006:256) bahwa “pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif”. Diperkuat dengan observasi yang dilakukan bagaimana sikap siswa dalam pembelajaran yang berperan pasif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, menulis apa yang disampaikan oleh guru bahkan masih ada yang tidak mencatat, dan kemudian hanya menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran tanpa berinisiatif ingin bertanya ataupun menjawab, bahkan memberikan pendapat. Kondisi seperti ini membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran akuntansi, bahkan siswa menganggap bahwa pelajaran akuntansi menjadi pelajaran yang membosankan.

Dalam hal ini akan berdampak pada rendahnya pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran akuntansi yang apabila dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan hasil belajar yang menurun, bahkan tidak dapat

Reka Agnes Agustina, 2018

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

naik kelas karena nilai akuntansi yang sangat rendah .Sedangkan apabila siswa dapat aktif dalam pembelajaran akuntansi maka pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi akan tinggi sehingga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa maka semakin tinggi pula interaksi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Maka dari itu perlu adanya alternatif belajar yang di berikan oleh guru untuk memunculkan multi interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya multiinteraksi akan muncul aktivitas belajar siswa dan pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas bahwa belajar menurut teori Konstruktivisme adalah pembelajaran tidak hanya guru memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa harus aktif membangun sendiri pengetahuan didalam memorinya. Setiap pengetahuan dan kemampuan siswa hanya bisa diperoleh atau dikuasai apabila siswa secara aktif mengkontruksi pengetahuan dan kemampuan itu didalam pikirannya. Pada dasarnya Konstruktivisme berkembang berdasarkan dua sudut pandang, Piaget menekankan bahwa pengetahuan dibentuk berdasarkan aspek kognitif dan aktivitas individual, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya dukungan lingkungan dari lingkungan dalam pembentukan pengetahuan.

Dalam proses pembentukan pengetahuan, baik dalam sudut pandang personal maupun lingkungan, keduanya menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam belajar, sudut pandang personal lebih menekankan keaktifan individu itu sendiri, sedangkan sudut pandang lingkungan lebih menekankan pentingnya lingkungan sosial dan budaya atau disebut lingkungan sosiaokultural (Subakti, 2010).

Tugas pendidik dalam memberikan pembelajaran sesuai teori Konstruktivisme bahwa siswa perlu membangun pengetahuan sendiri agar siswa dapat beriteraksi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, guru memberikan fasilitas belajar agar siswa dapat belajar dengan aktif. Baik itu siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan media pembelajaran.

Reka Agnes Agustina, 2018

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Agar siswa aktif dan membangun sendiri pembelajaran yang diberikan oleh guru faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar Menurut Syah (2012: 146) sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan guru hanya sebagai fasilitator digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (approach to learning). Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:
 - a. Aspek Fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.
 - b. Aspek Psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis siswa yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah 10 sabagai berikut:
 - inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya;
 - sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif;
 - bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing;

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- minat, adalah kecenderungan atau keghairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan
 - motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.
2. Faktor Eksternal Siswa, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapaun yang termasuk dari faktor eksternal di antaranya adalah:
 - a. lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas; serta
 - b. lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.
 - c. Faktor Pendekatan Belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Dari faktor internal dan faktor eksternal diatas media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu dari faktor eksternal pada lingkungan non sosial dimana dari lingkungan non sosial terdapat alat-alat belajar. Guru harus memberikan fasilitas belajar agar siswa dapat aktif dalam belajar. Sesuai teori konstruktivisme bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat belajar dimana siswa mengkonstruksi sendiri pembelajaran tersebut. guru hanya sebagai fasilitator dan siswa membangun sendiri pembelajarannya.

Hal lainnya diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009:62) sejalan dengan teori konstruktivisme mengungkapkan bahwa untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut:

- Menggunakan multimetode atau multimedia.

Reka Agnes Agustina, 2018

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Memberikan tugas secara individual dan kelompok.
- Memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggotakan tidak lebih dari 3 orang).
- Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta
- Mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Dari pernyataan teori Konstruktivisme diatas bahwa untuk membentuk keaktifan belajar siswa salah satunya guru harus memberikan layanan belajar yaitu berupa multimedia atau media pembelajaram agar materi yang disampaikan yang mulanya bersifat abstrak menjadi lebih kongkret.

Dimana dalam pembelajaran akuntansi siswa perlu memahamai konsep dan keterampilan, oleh karena itu media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses belajar, dengan media pembelajaran siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menguasai konsep dan keterampilan dalam menghasilkan produk akuntansi.

Sesuai dengan sifat anak apabila pembelajaran menggunakan permainan anak akan lebih tertarik dan senang dalam belajar bahkan anak akan lebih nyaman dan tidak merasa bosankan untuk belajar. Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif anak dalam belajar usia 12-18 tahun merupakan tahap operasional formal, tetapi hal tersebut masih belum sepenuhnya anak dapat belajar secara formal, oleh karena itu masih diperlukan hal-hal menarik agar anak mau untuk belajar.

Seperti yang kemukakan oleh Mulyadi (2004) bahwa “Bermain adalah kegiatan anak yang dilakukan secara spontan, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak”. Sehingga hal ini guru dapat memilih permainan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media permainan *Board Games*. *Board Games* adalah jenis permainan papan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan dampak positif dalam proses belajar.

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Terdapat jenis *Board Games* yang beragam yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Seperti permainan Puzzle dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, hal ini telah diteliti oleh Gupta, S. et. al (2016). Selain itu permainan *Board Games* jenis ular tangga juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil dan motivasi siswa dalam belajar, penelitian ini telah dibuktikan oleh Mardhani (2017).

Penelitian lainnya dilakukan oleh Shanklin (2007) dengan menggunakan *Board Games* jenis monopoli. Dalam penelitiannya bahwa permainan monopoli sangat efektif dan dapat mngembangkan keterampilan akuntansi.

Berdasarkan permasalahan diatas bahwa masih rendahnya keaktifan belajar terutama dalam pembelajaran akuntansi. Sehingga media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah media permainan papan jenis monopoli, karena permainan monopoli dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran hal ini telah diteliti oleh Bryant dkk (2014) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli siswa dapat dengan cepat menerapkan konsep baru dan lebih berkembang.

Penelitian lainnya dengan permasalahan yang sama bahwa monopoli dapat meningkatkan keaktifan belajar, yaitu diteliti oleh Wulandari (2012), Jayanto, I.D dkk (2013), Susilo (2015), dan Yosephine dkk (2015). Dalam penelitian yang serupa media permainan monopoli berpengaruh positif adanya interaksi siswa dalam pembelajaran akuntansi.

Tetapi masih terdapat perbedaan bahwa penggunaan media berbasis permainan terutama penggunaan monopoli belum dinyatakan dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pelajaran akuntansi, hal ini diteliti oleh Purwaningsih (2016) bahwa dalam penerapan media permainan monopoli tidak berpengaruh positif pada pembelajaran akuntansi khususnya dalam pengerjaan laporan keuangan. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami dasar dalam pencatatan laporan yaitu dalam menjurnal, yang menyatakan masih memerlukan pemahaman.

Reka Agnes Agustina, 2018

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Sehingga keaktifan belajar masih tergolong rendah karena siswa hanya mendengarkan dan menulis tanpa adanya interaksi dalam proses belajar. Maka dari itu masih terdapat perbedaan terkait riset yang dilakukan dalam penggunaan media *Board Games* terutama media monopoli akuntansi

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan masih adanya perbedaan terkait penelitian penggunaan media monopoli akuntansi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali dan menerapkannya pada materi menyusun laporan keuangan, sesuai dengan tingkat keaktifan dan pemahamannya yang masih rendah pada kelas XI AK 1 dan AK 2 di SMK Bina Warga. Dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Accounting Games* Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XI AK pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Bina Warga Bandung**"

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar antara kelas yang menerapkan media pembelajaran *Monopoly Accounting Games* dengan kelas yang tidak menggunakan media *Monopoly Accounting Games*.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk membuktika bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas yang menerapkan media *Monopoly Accounting Games* dan kelas yang tidak menerapkan media *Monopoly Accounting Games*.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas yang menerapkan media *Monopoly*

Accounting Games dan kelas yang tidak menerapkan media *Monopoly Accounting Games*.

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak terutama pihak-pihak yang secara langsung berkontribusi. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan pembelajaran khususnya mengenai teori konstruktivisme dan penggunaan media *Monopoly Accounting Games* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kajian teori mengenai penggunaan media *Monopoly Accounting Games* terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar memotivasi siswa dalam belajar akuntansi sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang banyak dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran akuntansi dan meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Bagi siswa, melalui media pembelajaran ini siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar, sehingga secara tidak langsung akan tumbuh ketertarikan belajar siswa yang lebih tinggi, dan siswa akan lebih banyak berinteraksi sehingga pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Reka Agnes Agustina, 2018

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Reka Agnes Agustina, 2018

***PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY ACCOUNTING GAMES
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
DI SMK BINA WARGA BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu