

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
PEMBELAJARAN AKUNTANSI TERHADAP HASIL BELAJAR
(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 11 Bandung
tahun 2013/2014 pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal)

Fitri Kurnia Nur Jamilah
Leni Yuliyanti

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi yang diterapkan pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 11 Bandung pada standar kompetensi memproses entri jurnal.

Penelitian ini berawal dari sebuah fenomena yang terjadi di SMKN 11 Bandung mengenai hasil belajar siswa kelas X Akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh sebuah data berupa nilai ulangan harian pada mata pelajaran Akuntansi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *postest only control design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas X Akuntansi, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Akuntansi 2 dan X Akuntansi 3, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas X Akuntansi 2 dan sebagai kelas kontrol adalah kelas X Akuntansi 3. Pengujian hipotesis menggunakan Uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 81,50, sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol 72,03. Perhitungan uji t dua arah pada dk 63 dan taraf kepercayaan 95% menunjukkan t_{hitung} 3,5602 dan t_{tabel} 1,9983 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : *Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah bagi manusia untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri. Suatu bangsa dapat maju apabila masyarakatnya memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Oleh karena itu, pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Terutama saat ini dimana dunia sedang menghadapi perkembangan global yang tingkat persaingannya sangat kompetitif.

Oleh karena itu, berbagai lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal dibangun dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik secara kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan begitu, pendidikan akan menghasilkan siswa dengan prestasi yang baik.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok. Hal ini berarti, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik, yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Guru memiliki berbagai peran dan fungsi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum.

Secara umum, belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri setiap individu yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku pada diri individu tersebut. Sebagaimana dinyatakan oleh Sadiman (2008: 2) bahwa:

“Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan bersifat pengetahuan (kognitif)

dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).”

Keberhasilan proses belajar mengajar yang berlangsung di institusi pendidikan dapat digambarkan oleh hasil belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat menjadi tolak ukur dari tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu yang telah diberikan, setelah peserta didik mengalami proses belajar pada jangka waktu tertentu dan dinyatakan dalam bentuk nilai. Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar. Seperti yang diungkapkan Slameto (2010: 54) bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya faktor intern dan faktor ekstern.”

Faktor intern yang terdiri dari faktor jasmaniah, yakni kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Adapun faktor ekstern yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor ekstern di lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi belajar diantaranya metode mengajar yang digunakan oleh guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media digunakan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Walaupun demikian, metode ceramah tidak bisa dihilangkan dalam kegiatan pembelajaran. Hanya saja guru harus terampil dalam memadukan metode ceramah dengan alat bantu yang lain sehingga lebih mempermudah memberikan pemahaman kepada siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Semua siswa, orang tua dan guru tentunya menginginkan tercapainya hasil belajar yang tinggi, karena hasil belajar yang tinggi merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Sebagian siswa belum

bisa mencapai hasil belajar yang sudah ditargetkan oleh guru yang diwujudkan dalam bentuk KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

SMK Negeri 11 Bandung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kota Bandung yang memiliki catatan prestasi yang tidak sedikit. Khususnya pada kompetensi keahlian akuntansi. Namun hal tersebut tidak lantas membuat SMK Negeri 11 Bandung terlepas dari permasalahan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM.

Berikut ini adalah data yang diperoleh yang merupakan gambaran belum tercapainya hasil belajar sesuai dengan standar yang sudah ditentukan.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X AK di SMK Negeri 11 Bandung

KELAS	Di bawah KKM	Di atas KKM	Jumlah Siswa	Persentase (di bawah KKM)
X AK 1	12 orang	21 orang	33 orang	36,36 %
X AK 2	15 orang	17 orang	32 orang	46,88 %
X AK 3	14 orang	19 orang	33 orang	42,42 %
X AK 4	13 orang	19 orang	32 orang	40,63 %
Jumlah	54 orang	76 orang	130 orang	

Sumber: Nilai Ulangan Harian, data diolah

Standar kelulusan minimum untuk mata pelajaran akuntansi yang berlaku di SMK Negeri 11 Bandung yaitu 76. Dari tabel 1.1 menunjukkan bahwa persentase rata-rata siswa yang masih di bawah KKM mencapai 41,57%. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Pencapaian KKM dalam pembelajaran merupakan indikator sudah tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, pencapaian KKM dalam suatu pembelajaran sangat penting, karena jika siswa belum mencapai KKM hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan akan berdampak pada proses pembelajaran selanjutnya. Seperti halnya dalam pembelajaran akuntansi yang materi pembelajarannya saling berhubungan dan berkelanjutan. Sehingga, apabila siswa belum bisa melewati materi pembelajaran yang sedang diajarkan maka akan sedikit

kesulitan untuk memahami materi pembelajaran selanjutnya.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas, diperlukan berbagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Seperti yang diungkapkan oleh Ashyar (2012:15) bahwa “upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat dalam pembelajaran, salah satu di antaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran”. Sebagaimana hasil penelitian Felton, et al dalam Ashyar (2012:15) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami serta tidak merasa bosan jika hanya mendengarkan guru berbicara di depan kelas yang mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih efektif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arsyad (2011:27) bahwa “pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa dapat memvisualisasikan materi yang sudah disampaikan serta proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik”.

Angkowo dan Kosasih dalam Musfiqon (2012:7) mengemukakan bahwa seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Maka, perlu diciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa.

Khususnya dalam pelajaran akuntansi, guru harus mempunyai strategi untuk menarik perhatian siswa terhadap materi akuntansi yang akan disampaikan. Selain itu, guru juga harus memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu pada kompetensi dasar menyiapkan jurnal dengan materi jurnal umum.

Guru dapat menggunakan permainan sebagai media pembelajaran di

kelas. Dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dengan materi pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran akuntansi, permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman mengenai materi akuntansi kepada siswa. Dalam permainan monopoli setiap pemain sering melakukan kegiatan transaksi yang berhubungan dengan finansial. Seperti ada transaksi pembayaran sewa, pembayaran utang, penjualan tanah dan masih banyak lagi transaksi-transaksi yang bisa terjadi dalam permainan ini. Transaksi tersebut dapat dilakukan pencatatan akuntansinya. Hal ini mempermudah siswa dalam melakukan pencatatan akuntansi (jurnal) karena sebelumnya sudah diberikan penjelasan mengenai materi ini dan siswa mengalami sendiri kejadiannya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Pribadi dalam Syukur (2005: 125), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, siswa memperoleh pengalaman langsung terkait dengan kejadian atau transaksi yang akan dicatatnya. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa daripada hanya sekedar menerima soal dari guru sehingga pembelajaran akan lebih bermakna yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Pengaruh**

Penggunaan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar”.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung, 2) untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung.

Sardiman(2010:22) mengemukakan bahwa :“hasil belajar mencerminkan adanya perubahan tingkah laku pada siswa”. Ketercapaian tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa dalam belajar.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Sudjana (2011:39) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor intern meliputi:
 - 1) Kemampuan siswa
 - 2) Motivasi belajar
 - 3) Minat dan perhatian
 - 4) Sikap dan kebiasaan belajar
 - 5) Ketekunan
 - 6) Sosial ekonomi
 - 7) Fisik dan psikis
- b. Faktor ekstern meliputi:
 - 1) Guru
 - 2) Kurikulum
 - 3) Lingkungan
 - 4) Media
 - 5) Siswa
 - 6) Model pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari pembelajaran. Bahkan keberadaanya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Mc Kenzie (dalam Musfiqon, 2012:32) dalam bukunya *“Multiple*

Intelligences and Instructional Technology” mengatakan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.

Hamalik dalam Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Permainan merupakan salah satu jenis media kinestetik yang lebih menekankan pengalaman dan analisis suasana penerapannya. Permainan merupakan setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan menurut Sadiman dalam Musfiqon (2012:98), harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

- a) Adanya pemain (pemain-pemain)
- b) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Eksperimen ini menggunakan bentuk kuasi eksperimen jenis *Posttest Only Control Design*. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung yang berjumlah 130 orang. Teknik pengambilan sampel dalam

penelitian ini adalah *nonprobability sampling* yakni *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Akuntansi 3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dalam bentuk uraian. Analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, koefisien determinasi, dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, mengenai pengaruh penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi dapat diketahui bahwa media permainan monopoli dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli dan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajarannya.

Hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan 2 siswa (6,25%) memperoleh nilai pada rentang 60-66, 5 siswa (15,62%) memperoleh nilai pada rentang 67-73, 10 siswa (31,25%) memperoleh nilai pada rentang 74-80, 7 siswa (21,88%) memperoleh nilai pada rentang 81-87, 5 orang (15,62%) memperoleh nilai pada rentang 88-94, dan sisanya 3 orang siswa (9,38%) memperoleh nilai pada rentang 95-101. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan 81,50.

Sedangkan pada kelas kontrol, hasil *posttest* menunjukkan 5 siswa (15,15%) memperoleh nilai pada rentang 52-59, 6 siswa (18,18%) memperoleh nilai pada rentang 60-67, 7 siswa (21,21%) memperoleh nilai pada rentang 68-75, 8 siswa (24,25%) memperoleh nilai pada rentang 76-83, 5 orang (15,15%) memperoleh nilai pada rentang 84-91, dan sisanya 2 orang siswa (6,06%) memperoleh nilai pada rentang 92-99. Dari hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 72,03.

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan perolehan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 81,50 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 72,03. Dengan demikian, nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan pemberian perlakuan pada saat proses pembelajaran yakni berupa penggunaan media permainan monopoli.

Dari hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,5602 dan t_{tabel} sebesar 1,9983 yang berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga bila dimasukkan ke dalam kriteria uji dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dengan siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli. Dengan adanya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, H_1 "Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli", dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Sehingga hal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk berpendapat bahwa media permainan monopoli berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengujian hipotesis diperoleh dari hasil perhitungan uji beda rata-rata untuk hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana diperoleh t_{hitung} (3,5602) $>$ t_{tabel} (1,9983) yang memperlihatkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh adanya perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan tersebut berupa penggunaan media permainan monopoli pada proses belajar mengajar di kelas eksperimen, sehingga dapat diketahui bahwa adanya perbedaan hasil belajar tersebut

dipengaruhi oleh penggunaan media permainan monopoli. Perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol.

Pencapaian hasil belajar siswa sangat tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar itu terjadi. Dalam pembelajaran akuntansi khususnya dalam materi jurnal umum, dalam proses belajar mengajar siswa tidak cukup hanya mendapatkan berbagai teori dan konsep materi yang dipelajari, namun mereka juga dibekali dengan gambaran mengenai penerapan teori dan konsep dari materi tersebut melalui pengalaman. Namun, seringkali guru melakukan proses belajar mengajar dengan memberikan soal yang sudah dikondisikan (transaksi secara teori) dan siswa tinggal mengerjakan dengan penalaran mereka secara semu. Yang dimaksud semu di sini adalah mengerjakan transaksi keuangan tidak berdasarkan kejadian yang mereka alami sendiri. Hanya ada soal yang sudah jadi, lalu dikerjakan sampai terbitlah laporan keuangan.

Hal tersebut tidak cukup memberikan gambaran yang lebih nyata kepada siswa mengenai pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum. Proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung akan lebih bermakna bagi siswa tersebut.

Media permainan monopoli dapat dijadikan media belajar oleh siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengalaman. Dalam proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan media ini untuk memantapkan penguasaan siswa pada materi pencatatan transaksi ke dalam jurnal. Media permainan monopoli ini sengaja dibuat untuk mempermudah siswa untuk memahami pencatatan transaksi akuntansi secara langsung, seperti misalnya apa yang terjadi dengan uang kas mereka jika mereka membeli barang atau rumah, bagaimana jika mereka menerima uang sewa, atau menerima uang dari penjualan rumah, membayar

pajak, memperoleh pinjaman dari bank dan lain-lain.

Oleh karena itu, siswa memahami pencatatan transaksi ke dalam jurnal berdasarkan apa mereka alami sendiri tidak hanya berdasarkan soal yang dibuat oleh guru. Dengan cara seperti ini, mengajak siswa melakukan transaksi akuntansi dalam permainan. Secara tidak langsung siswa dapat belajar sambil bermain dan memahami akuntansi dari praktek langsung.

Dalam siklus akuntansi, jurnal merupakan catatan pertama yang akan menjadi dasar dalam mengerjakan siklus akuntansi selanjutnya sampai menjadi laporan keuangan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang kuat mengenai pencatatan transaksi ke dalam jurnal. Untuk mencapai pemahaman tersebut, tidak cukup hanya dengan pemberian soal dari guru tetapi siswa harus mendapatkan gambaran yang lebih konkrit. Dengan demikian, media permainan monopoli yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh

terhadap hasil belajar siswa sehingga media ini efektif digunakan pada mata pelajaran akuntansi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis serta hasil pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli menunjukkan nilai rata-rata yang lebih besar dibandingkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan monopoli.
2. Dari hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dengan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli. Dengan demikian, media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.

Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Ashyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung

Persada Pers

Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta:

Prestasi Pustaka Publisher

Sadiman, A.S. (2008). *Media pendidikan:*

Pengertian, Pengembangan dan

Pemanfaatannya. Jakarta: Pt Raja

Grafindo Persada

Sardiman, A.M. (2010). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.

Raja Grafindo Persada

Sardiman, A.M. (2010). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.

Raja Grafindo Persada

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka

Cipta

Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar Proses*

belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Syukur, F. (2005). *Teknologi Pendidikan*.

Semarang: RaSAIL