

PENGENALAN AKUNTANSI DASAR MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SDN PAMULANG TIMUR 01

Silfa Silviana^{a,1}, Nafлах Sabrila^{b,2}, Rindi Ayu Ika Widyanti^{c,3}, Salsabila Tsaniyah Prastica^{d,4}

^{abcd}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

¹silfasilviana20@gmail.com; ²naflahsbrl12@gmail.com; ³rindiayuikawidyanti@gmail.com;

⁴salsabilatsania6@gmail.com

*silfasilviana20@gmail.com

Abstrak

Minat belajar siswa terhadap akuntansi seringkali rendah karena sifat materi yang abstrak dan sulit dipahami. Pelaksanaan pada bulan Oktober tahun 2023 dengan media permainan monopoli di SDN Pamulang Timur 01 untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran akuntansi. Pelaksanaan melibatkan 30 siswa, dengan fokus pada keaktifan dan hasil pembelajaran. Hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran yang menarik dapat diukur dari keaktifan siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi akuntansi. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran ditandai dengan partisipasi aktif. Monopoli sebagai permainan papan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengajarkan konsep ekonomi secara sederhana. Dalam pelaksanaan kegiatan, sekitar 89% siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme, sementara 11% siswa kurang aktif karena kurangnya rasa percaya diri. Kesimpulan dari pengabdian ini adalah bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan kreativitas, kerjasama tim, persaingan sehat, dan jiwa sportivitas. Seluruh guru harus lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kata Kunci: minat; akuntansi; monopoli; keterlibatan siswa

Abstract

Students' interest in accounting is often low due to its abstract and challenging nature. Conducted in October 2023, the study utilized Monopoly as a game-based learning tool at SDN Pamulang Timur 01 to enhance students' interest and understanding of accounting. Involving 30 students, the focus was on engagement and learning outcomes. Results and discussions indicated that engaging learning positively impacted students' motivation and comprehension of accounting concepts. Active participation marked students actively involved in the learning process. Monopoly, as a board game, provided a enjoyable learning experience, simplifying economic concepts. Approximately 89% of students showed enthusiasm, while 11% exhibited lower engagement due to confidence issues. The conclusion suggests that Monopoly as a teaching tool can boost student interest, fostering creativity, teamwork, healthy competition, and sportsmanship. Overall, teachers should leverage technology actively for more engaging and technologically aligned learning experiences.

Keywords: interest; accounting; monopoly; student engagement

PENDAHULUAN

Minat adalah tindakan seseorang yang cenderung memberikan ketertarikan atau perhatian terhadap suatu obyek. Minat belajar siswa dapat dilihat dari keceriaan, respon siswa serta kontribusi siswa saat belajar. (Basri dan Akhmad, 2018).

Dalam proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah, peran guru adalah sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing sedangkan siswa sendirilah yang melakukan perubahan terhadap pengetahuan yang mereka miliki. Proses pembelajaran akuntansi sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pemahaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit untuk diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Bagi sebagian besar siswa, pembelajaran akuntansi merupakan sesuatu yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Para siswa cenderung merasa kesulitan dalam memahami dan mengerti akuntansi. Pembelajaran akuntansi menuntut setiap siswa untuk menguasai prinsip-prinsip akuntansi sehingga dapat menerapkan pembelajaran akuntansi dengan benar.

(Deriliana Y, et al, 2023)

Di era globalisasi ini guru tidak hanya dituntut untuk bisa memahami penggunaan teknologi, tetapi guru juga dituntut untuk bisa memanfaatkan ataupun menciptakan sendiri media pembelajaran. Banyak usaha

yang dapat dilakukan untuk bisa mengembangkan media diantaranya yaitu guru bisa membuat sendiri media yang mudah, murah dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. (Wulandari E, Sukirno Sukirno, 2012)

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan adalah Game Based Learning di SDN Pamulang Timur 01, dengan alamat Jl. Dr. Setiabudi No.51/54, Pamulang Tim., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417. Kegiatan melibatkan sekitar 30 anak, di mana langkah-langkahnya mencakup bermain monopoli dalam kelompok empat orang dan menjelaskan konsep akuntansi dasar yang terdapat dalam permainan tersebut. Tujuan utamanya adalah menggabungkan kesenangan bermain game dengan proses belajar untuk memberikan motivasi dan manfaat kepada siswa. Jumlah anak yang hadir sekitar 30 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang menarik dapat diketahui dari keaktifan siswa saat belajar. Keaktifan belajar sangat berperan penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar karena siswa lebih cenderung

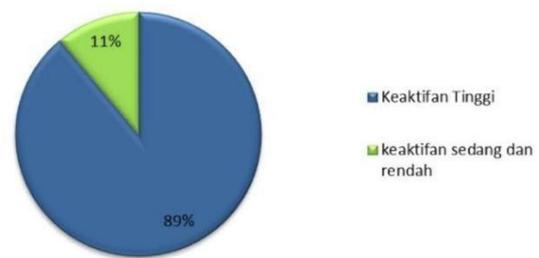
memiliki rasa ingin tahu, keterlibatan serta semangat yang tinggi.(Naziah, *et al.*, 2020) Guru sebagai fasilitator hanya mengarahkan akan pencapaian potensi hasil belajar anak. Indikator dikatakannya siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah keikutsertaan peserta didik saat bertanya, berdiskusi, inisiatif dan aktif mencari info dalam pemecahan suatu dilema, turut serta pemecahan persoalan, dapat melaksanakan tugas dengan benar dan mampu mengevaluasi atas apa yang di dapatkannya selama pembelajaran. (Halik dan Aini, 2020) Monopoli merupakan permainan papan yang berisi plot, serta tiap- tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan serta tanah (Ramadhani, *et al.*,2022).

Menurut Suprpto (2013), permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak dengan cara melakukan sewa, melakukan kegiatan jual beli berdasarkan prinsip ekonomi yang dirangkai lebih sederhana.

Dalam permainan monopoli, masing - masing pemain bergantian melempar dadu untuk menggerakkan pionnya dan jika tiba di atas ubin yang tidak menjadi hak milik pemain lain dia bisa membeli tile sesuai

dengan harga yang tertulis. Jika petak sudah terjual dan menjadi hak milik pemain lain, pemain tersebut harus memberikan uang sebagai biaya sewa tetap. Monopoli yang digunakan dalam pembelajaran umumnya hampir sama dengan permainan monopoli biasa.

Tujuannya sama, yaitu pengendalian. Tidak hanya bertujuan untuk menguasai permainan tetapi juga menguasai materi yang diajarkan dalam monopoli.



(Gambar 1. Diagram Keaktifan Anak)

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dan bermain permainan monopoli langsung terhadap anak anak yang ikut serta, dapat kita lihat ada 89% anak yang aktif dan senang mengikuti kegiatan ini dan 11% anak yang kurang aktif mengikuti kegiatan ini, karena di sebabkan dari dalam diri anak tersebut yaitu kurangnya rasa percaya diri yang mengakibatkan anak tersebut malu dan enggan bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian kelompok kami, penerapan media monopoli sebagai media pembelajaran dapat dilakukan karena memiliki banyak manfaat yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang lebih aktif dan sangat antusias sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran monopoli melatih siswa dalam hal kreativitas, kerjasama tim, persaingan antar kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan jiwa sportivitas. Namun media monopoli memiliki beberapa kekurangan yaitu memerlukan perencanaan yang harus matang, penggunaan media monopoli yang membutuhkan waktu lama untuk bermain, dan tidak efektif untuk digunakan berulang – ulang. Saran kami guru dapat lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Menciptakan konten multimedia, video pembelajaran, atau aplikasi sederhana dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan gabungkan media permainan agar mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas segala ridho-Nya. Tidak lupa juga kita ucapkan banyak terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN Pamulang Timur 01 dan guru guru yang kami cintai, anak-anak yang telah hadir dan aktif mengikuti kegiatan pengabdian. Serta kepada Dosen pembimbing kita Ibu Putri Nurmala, S.E., M.Si. kami ucapkan banyak terimakasih karena telah membantu kita dari awal sampai akhir tugas pengabdian ini selesai.



(Gambar 2. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)



(Gambar 3. Pemaparan materi)



(Gambar 4. Serah terima cinderamata)

REFERENSI

- Basri, S dan Akhmad, N. A. 2018. Penggunaan metode bermain snakes and ladders pada pembelajaran ipa fisika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3) : 309-323.
- Naziah, Syifa Tiara, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati. 2020. Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar', *Jurnal JPSD (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2) : 109–20.
- Suprpto, A. N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A and Sumilat, J. M. 2022. The Developmen of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1).
- Handayani, T. O and Ubaidillah, K. 2022. Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *Journal of Childhood Development*, 2(1) : 50-63.
- Halik, Al, dan Zamratul Aini. 2020. Analisis Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19' *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3.(2) : 131–41.
- Wulandari E, Sukirno Sukirno. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*. 2012;10(1).
- Deriliana Y, Ulfah M, Purwaningsih E, et al. Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada

Pembelajaran Akuntansi Sma. Accessed
November 22, 2023.