

# **PENGGUNAAN MEDIA *MONOPOLY ACCOUNTING GAME* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KARAKTER JUJUR**

**Hery Syaerul Homan**

**Program Studi S1 Akuntansi STIE Ekuitas**

**[Hery.syaerul@ekuitas.ac.id](mailto:Hery.syaerul@ekuitas.ac.id)**

## ***ABSTRACT***

*Accounting is a field which is fully with value of honesty. Therefore, the learning should facilitate the building of honesty character and focus more on students' learning activities. However, it is apparent that the effort to build characters of honesty in teaching process and students' learning activities at SMAK 1 BPK PENABUR Bandung is still low. The study is aimed at investigating the influence of the use of monopoly accounting game as a media for student learning activities and on honesty character.*

*The method used in this research is quasy-experiment with non equivalent control group design. The testing tools are assessment on students' honesty and learning activities. T-test is employed to test the difference of attitude in the experiment classes in which monopoly accounting game is applied and the control classes which uses standard exercise media and both the experiment and control classes.*

*The result indicates that first, there is difference in honesty character prior to and after the use of monopoly accounting game. Second, in learning with standard exercise media, there is no difference in honesty character before and after learning. Third, the increase of honesty in classes that use monopoly accounting game is higher than in classes that use standard exercise. Fourth, the level of learning activity in experiment class after using monopoly accounting game is higher than that in control class which used standard exercise.*

***Keywords: character of honesty, learning activity, media, monopoly accounting game.***

## **I. PENDAHULUAN**

Persoalan mengenai karakter dan budaya bangsa sekarang ini menjadi perhatian masyarakat. Persoalan seperti korupsi, kekerasan, perkuliahian antar pelajar maupun mahasiswa, perkuliahian antar kelompok, perusakan sarana umum, dan sejenisnya menjadi topik hangat yang diperbincangkan di berbagai media, baik cetak maupun elektronik. Persoalan-persoalan tersebut merupakan cerminan dari karakter dan budaya yang buruk.

Pendidikan merupakan solusi yang bersifat *preventif* dalam membentuk karakter dan budaya bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Walaupun hasil dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera, tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat (Balitbang Puskur Kemendiknas, 2010).

Strategi pembangunan karakter bangsa melalui pendidikan dapat dilakukan melalui program pendidikan baik secara makro maupun mikro. Pendidikan karakter dalam konteks mikro berpusat pada satuan pendidikan secara holistik (Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, 2010:41). Pengembangan karakter dibagi dalam empat pilar, yakni kegiatan belajar-mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk pengembangan budaya satuan pendidikan; kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstra kurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah dan masyarakat.

Pelaksanaan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar belum dilaksanakan secara optimal. Menurut Lie (Kompas, 2010) mayoritas guru belum menerapkan pendidikan karakter, kesadaran sudah ada, hanya saja belum menjadi sebuah aksi nyata. Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Musliar Kasim, menyatakan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah masih terkendala guru. Dia menilai guru belum memahami bagaimana mengintegrasikannya dalam mata pelajaran (Republika, 2012). Lebih lanjut Supriatna (Tribun Jabar, 2012) memaparkan bahwa penerapan pendidikan karakter di sekolah belum maksimal. Seharusnya pendidikan karakter diarahkan kepada pembentukan kepribadian siswa, namun pelaksanaannya dinilai masih kurang karena guru-guru masih berkutat dalam aspek intelektual seperti hapalan dan teori saja. Pendidikan karakter yang diterapkan hanya masalah yang umum, seperti larangan membuang sampah sembarangan atau cara berlalu lintas yang benar. Padahal pendidikan karakter bisa disisipkan atau diintegrasikan di semua mata pelajaran, tidak harus melalui pelajaran khusus.

Pembelajaran akuntansi saat ini kurang memperhatikan ranah afektif padahal akuntansi merupakan salah satu bidang yang sarat dengan nilai kejujuran. Laporan keuangan yang dihasilkan oleh bagian akuntansi haruslah bersifat cermat, transparan, dan dapat dipercaya oleh pengguna informasi keuangan. Melalui pembelajaran akuntansi nilai-nilai kejujuran dapat dikembangkan, sehingga pembelajaran akuntansi menjadi wadah bagi pembentukan nilai/karakter jujur. Upaya mengembangkan ranah afektif dalam membentuk karakter jujur merupakan langkah yang harus segera dilakukan. Hal ini didasarkan pada fenomena kemerosotan moral khususnya mengenai nilai kejujuran yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Sekolah Menengah Atas Kristen 1 BPK PENABUR Bandung merupakan salah satu sekolah swasta yang menyelenggarakan pendidikan program IPS dimana mata pelajaran

Akuntansi diajarkan. Melalui kuesioner sebagai pra penelitian yang dibagikan kepada 93 siswa program IPS didapatkan gambaran bahwa belum optimalnya pelaksanaan pendidikan karakter dan rendahnya tingkat aktivitas belajar dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi.

Pengembangan pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar memerlukan media. Menurut Listyarti (2012:32) keberhasilan pendidikan ditentukan oleh media pembelajaran sebesar 65%, sedangkan guru, alat tulis dan meja kursi dalam kelas, buku pelajaran, fasilitas dan lingkungan, serta faktor lain sebesar 35%. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengintegrasikan karakter siswa yang diharapkan. Menurut Arsyad (2007:4) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Sementara Hamidjojo dalam Arsyad (2007) menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah *monopoly accounting game*. Media *monopoly accounting game* pertama kali diujicobakan di The Ohio State University pada tahun 1963 (Gray dalam Knechel, 1989) dan mengindikasikan potensi manfaat dari penggunaan media tersebut bagi siswa. Menurut Knechel (1989) pada mulanya media *monopoly accounting game* digunakan sebagai pengganti latihan dalam akuntansi keuangan. Media latihan yang biasa dilakukan dapat berpotensi menyebabkan siswa melakukan kolusi. Hal ini disebabkan karena siswa menyelesaikan soal yang sama. Dengan menggunakan media *monopoly accounting game* dapat mengurangi kemungkinan siswa melakukan kolusi sekaligus menanamkan nilai kejujuran. Hal ini dikarenakan setiap siswa menyelesaikan transaksi yang berbeda dengan teman-temannya.

Penggunaan media *monopoly accounting game* selain dapat membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter jujur juga dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar. Siswa akan lebih terlibat dalam mengikuti pelajaran dan menjadikan proses belajar lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menyenangkan, karena dilakukan dengan menggunakan permainan simulasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diteliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media *monopoly accounting game* terhadap tingkat aktivitas belajar siswa dan karakter jujur dalam proses belajar mengajar akuntansi pada SMAK 1 BPK PENABUR Bandung.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media *monopoly accounting game*?

2. Apakah terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media latihan standar?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan karakter jujur pada kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly accounting game* dengan kelas yang menggunakan media latihan standar?
4. Apakah terdapat perbedaan tingkat aktivitas belajar pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* dengan kelas yang menggunakan media latihan standar?

## II. KERANGKA TEORITIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

### Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*“ yang berarti perantara atau pengantar (Abdulhak dan Wina Sanjaya, 1995:12). Heinich (dalam Arsyad, 2007) mengemukakan bahwa istilah *medium* diartikan sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technolgoy*) memberi batasan mengenai media yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Menurut Arikunto (1987:15), bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Ali (1987:69), memberikan pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar mengajar. Arsyad (2007:23-24) memaparkan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.

Edgar Dale (Arsyad, 2007:11), mengemukakan teori kerucut pengalaman. Kerucut pengalaman menggambarkan tingkatan pengalaman dan alat yang dipergunakan untuk memperoleh pengalaman tersebut. Pengalaman berlangsung dari tingkat kongkrit menuju tingkat yang lebih abstrak, pada tingkat abstrak seorang belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang mempunyai tujuan dalam kehidupan kita. Kemudian meningkat pada tingkat lebih atas menuju kepuncak kerucut, dalam tingkat abstrak terdiri atas simbol-simbol, namun bukan berarti semakin sulit. Pembagian ini bertujuan untuk membantu kita melihat pengalaman belajar.

Media *monopoly accounting game* pertama kali diujicobakan di *The Ohio State University* pada tahun 1963 (Gray dalam Knechel, 1989) dan mengindikasikan potensi manfaat dari penggunaan media tersebut bagi siswa. Menurut Knechel (1989) pada mulanya media permainan akuntansi digunakan sebagai pengganti latihan dalam akuntansi keuangan sehingga memungkinkan setiap siswa menyelesaikan soal yang berbeda dengan siswa lainnya. Albrecht

(1995:128) lebih lanjut mengemukakan bahwa *monopoly accounting game* adalah salah satu contoh permainan simulasi (*simulation game*) yang menghasilkan transaksi untuk latihan dalam proses akuntansi dimana setiap transaksi akan dicatat dan diikhtisarkan menjadi sebuah laporan keuangan.

### **Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan hal sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Bahkan, Nasution (1995:86) mengatakan bahwa aktivitas adalah asas yang terpenting dari semua asas didaktik. Hal ini didasarkan karena belajar adalah suatu kegiatan, maka tanpa kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Rousseau (dalam Nasution, 1995:86) mengatakan bahwa segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan alat-alat yang dibuatnya sendiri, dan dengan bekerja sendiri.

Menurut teori kognitif (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:44) belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang diterima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Jadi, menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Sedangkan Thorndike (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:45) mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum *law of exercise*-nya yang mengatakan bahwa belajar memerlukan latihan-latihan.

Paul B. Diedrich (dalam Nasution, 1995:91) menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat gambar, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- 7) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.

- 8) *Emosional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya

### **Karakter Jujur**

Sutjiati (2011) menjelaskan bahwa kata karakter sendiri berasal dari bahasa latin *kharakter*, *kharassein*, dan *kharax* yang artinya alat untuk membuat sesuatu, kegiatan mengukir, dan tongkat penunjuk yang terasah. Kata ini semakin banyak dipakai mulai abad ke 14 dalam bahasa Perancis *caractere*. Battistich dalam Suwito (2008) mengemukakan bahwa anak yang berkarakter adalah anak yang arif di dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan yang tidak menentu. Individu yang berkarakter baik adalah seseorang yang berusaha melakukan hal yang terbaik.

Karakter terbentuk melalui tiga macam bagian yang saling berkaitan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Demikian yang disampaikan Lickona (2013:72). Lebih lanjut Lickona menjelaskan bahwa karakter yang baik terdiri atas mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melakukan kebaikan—kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, kebiasaan perbuatan. Ketiganya penting untuk untuk menjalankan hidup yang bermoral dan ketiganya merupakan faktor pembentuk kematangan moral.

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Kemendiknas (2010) mendefinisikan jujur sebagai perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Sedangkan menurut Nurdin (2008:81) jujur adalah sifat terpuji, yaitu sikap dan perbuatan yang benar, baik perbuatan maupun perkataan, yang sesuai dengan kata hati yang sesungguhnya. Jujur adalah sikap dan perbuatan yang sesuai dengan ketentuan-ketentuan agama, seperti berkata benar, menyampaikan amanat, menepati janji, dan lain sebagainya.

### **Kerangka Pemikiran**

Seseorang dikatakan telah belajar jika terdapat perubahan dalam dirinya, perubahan tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) dan yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Perubahan tersebut terjadi melalui proses yang disebut proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar terdapat komponen-komponen yang mempengaruhinya. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Listyarti (2012) mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan ditentukan sebagian besar oleh media pembelajaran (65%). Arsyad (2007) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar digunakan tidak hanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan tetapi dapat juga digunakan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai karakter suatu bangsa. Prinsip pengembangan pendidikan karakter menyebutkan bahwa pada pelaksanaannya terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Karakter yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan standar kompetensi dalam pelajaran akuntansi yaitu karakter jujur. Karakter jujur sangat diperlukan untuk diintegrasikan dalam kompetensi dasar mencatat transaksi ke dalam jurnal umum. Hal ini dikarenakan jurnal umum merupakan proses pencatatan pertama dalam siklus akuntansi, yang tentu saja akan berpengaruh pada tahap berikutnya dalam penyusunan laporan keuangan.

Prinsip pengembangan pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Kemendiknas (2010) mengatakan bahwa proses pembentukan karakter jujur selain berkelanjutan, terintegrasi dalam mata pelajaran juga harus dilakukan peserta didik secara aktif. Aktivitas belajar dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting dan perlu mendapat perhatian guru. Menurut Nasution (1999) dari semua asas didaktik, aktivitas belajar merupakan asas yang paling penting. Thorndike (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:45) mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum *law of exercise*-nya yang mengatakan bahwa belajar memerlukan latihan-latihan.

Salah satu media latihan dalam akuntansi yang dapat membentuk karakter jujur sekaligus membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media *monopoly accounting game*. Menurut Knechel (1989) pada mulanya media *monopoly accounting game* digunakan sebagai pengganti latihan dalam akuntansi keuangan. Salah satu kelemahan media latihan yang biasa dilakukan adalah siswa dapat mencontek siswa lainnya dalam menyelesaikan soal latihan. Hal ini dimungkinkan karena setiap siswa mendapatkan soal yang sama dan juga penyelesaian yang sama. Dengan menggunakan media *monopoly accounting game* setiap siswa akan mendapatkan transaksi yang berbeda dengan siswa lainnya, sehingga memungkinkan siswa melakukan pengerjaan yang berbeda dalam mencatat transaksi ke dalam jurnal umum dengan siswa lainnya. Hal ini dapat membiasakan siswa berlatih jurnal umum tanpa melakukan kolusi dengan temannya.

Selain dapat membentuk karakter jujur, dalam proses belajar mengajar menggunakan media *monopoly accounting game* akan membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Hal ini dimungkinkan karena media ini juga berupa simulasi permainan. Albrecht (1995:128) mengemukakan bahwa terdapat enam manfaat penggunaan permainan simulasi, yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan perkembangan kognitif, memperkaya pembelajaran afektif, meningkatkan komunikasi verbal dan nonverbal, melatih fleksibilitas berfikir dan respon terhadap lingkungan yang dinamis, dan permainan simulasi yang baik dapat diulang oleh siswa yang sama dengan menambahkan tujuan pembelajaran yang lainnya. Peningkatan aktivitas belajar

dengan menggunakan media *monopoly accounting game* juga dibuktikan oleh Wulandari dan Sukirno (2012). Manfaat lain dari penggunaan media *monopoly accounting game* dikemukakan oleh Tanner dan Lindquist (1998) yang mengemukakan hasil penelitiannya bahwa sikap mahasiswa terhadap pembelajaran akuntansi dan keuangan, perhatian sesama mahasiswa, dan prestasi yang dirasakan sangat positif setelah digunakannya media *monopoly accounting game*. Kerangka pemikiran dari penelitian ini terlampir pada gambar 1.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan karakter jujur dan aktivitas belajar pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media latihan standar. Mcmillan dan Schumacher (2001) menjelaskan bahwa penelitian yang ingin membandingkan pengaruh satu kondisi pada satu kelompok dengan pengaruh dari kondisi berbeda pada kelompok kedua, digolongkan kepada penelitian eksperimen.

Dalam konteks sosial dan pendidikan, pengacakan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*random assignment*) sulit dilakukan, karena sulit dan memerlukan biaya yang mahal maka peneliti menggunakan kelompok atau kelas yang telah terbentuk sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment*. Adapun desain yang digunakannya adalah *Nonequivalent Control Group Design* dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011:117). Desain penelitian terlampir di tabel 1.

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan
  - a. Melakukan observasi dan wawancara dengan guru akuntansi mengenai proses belajar mengajar akuntansi yang telah berlangsung.
  - b. Mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar akuntansi.
  - c. Melakukan penelitian pendahuluan mengenai karakter jujur dan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar akuntansi sehingga diperoleh informasi yang faktual.
  - d. Mengkaji penelitian terdahulu mengenai karakter jujur dan aktivitas belajar siswa.
2. Tahap Persiapan
  - a. Menentukan dan membuat desain penelitian
  - b. Menentukan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
  - c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran

- d. merancang alat tes (pembentukan karakter jujur dan aktivitas belajar siswa)
  - e. mendesain media pembelajaran akuntansi
3. Tahap Pelaksanaan
- a. Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui karakter jujur sebelum dilakukannya perlakuan.
  - b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly accounting game* pada kelas eksperimen dan menggunakan media latihan standar pada kelas kontrol.
  - c. Melaksanakan observasi aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
  - d. Memberikan tes akhir (*posttest*) mengenai karakter jujur pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Tahap Akhir Penelitian
- a. Mengumpulkan seluruh data.
  - b. Mengolah data yang terkumpul dan melakukan analisis data.
  - c. Melaporkan hasil penelitian.

#### **IV. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang pertama, didapatkan bahwa terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah menggunakan *media monopoly accounting game*. Hal ini berarti penggunaan media *monopoly accounting game* dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi dapat meningkatkan karakter jujur peserta didik.

Penggunaan media *monopoly accounting game* selama 3 kali pertemuan telah memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum tanpa menyalin hasil pekerjaan temannya. Hal ini disebabkan oleh karakteristik dari media ini yang dapat menghasilkan transaksi yang berbeda diantara siswa, sehingga memiliki penyelesaian soal yang berbeda pula. Dengan demikian, siswa dibiasakan untuk melakukan pencatatan ke dalam jurnal umum sesuai dengan transaksi yang terjadi dan sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

Hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan media (Sadiman, 1986) yang mengatakan bahwa diciptakannya media dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu, Arsyad (2007) memaparkan bahwa salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan Knechel (1989) bahwa media *monopoly accounting game* dapat menghindarkan

siswa melakukan kolusi dengan temannya, karena penggunaan media ini dapat menghasilkan transaksi yang berbeda.

Selanjutnya, berdasarkan pada hasil pengujian hipotesis kedua, didapatkan bahwa tidak terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah menggunakan media latihan standar pada kelas kontrol. Hal ini berarti penggunaan media latihan standar dalam proses belajar mengajar akuntansi tidak dapat meningkatkan karakter jujur siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan karena media latihan standar tidak dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran pada peserta didik. Media tersebut lebih menekankan kepada penguasaan pemahaman dan keterampilan mencatat transaksi ke dalam jurnal umum.

Selain penyebab tersebut, media latihan standar yang digunakan cenderung membuat siswa melakukan kolusi dengan menyalin hasil pekerjaan temannya. Hal ini disebabkan karena setiap siswa mendapatkan soal yang sama sehingga penyelesaian soalnya juga sama. Perilaku ini akan membuat siswa tidak memiliki kompetensi khususnya dalam mencatat jurnal umum. Kebiasaan ini mempengaruhi siswa saat mengikuti ujian. Karena tidak memiliki kompetensi tetapi menginginkan nilai yang tinggi, menyebabkan siswa melakukan kecurangan dengan melakukan tindakan mencontek.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Knechel (1989) bahwa terdapat kelemahan dalam penggunaan media latihan standar, yaitu permasalahan mengenai potensi siswa melakukan kolusi dalam menyelesaikan tugasnya. Permasalahan ini muncul disebabkan oleh suatu fakta bahwa siswa menyelesaikan soal yang sama. Sehingga, siswa cenderung menyalin hasil pekerjaan temannya daripada mengikuti petunjuk guru atau berdasarkan kemampuannya sendiri. Kondisi seperti ini malah akan menyebabkan siswa melakukan tindakan mencontek. Hal ini sesuai dengan pendapat Whitley (Schmelkin, Gilbert, dan Silva, 2010) yang mengatakan bahwa penyebab siswa melakukan tindakan mencontek adalah karena terdapat kesempatan untuk melakukannya.

Hasil uji hipotesis yang ketiga membuktikan bahwa peningkatan karakter jujur pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media latihan standar. Berdasarkan perhitungan *normalized gain* didapatkan nilai sebesar 0,24 untuk kelas eksperimen dan 0,03 untuk kelas kontrol. Walaupun kedua kelas berada dalam kategori rendah, namun kelas eksperimen memiliki *normalized gain* yang lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan media *monopoly accounting game* dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi lebih baik dalam meningkatkan karakter jujur siswa.

Rendahnya peningkatan karakter jujur pada kelas eksperimen dapat dipahami bahwa pembentukan karakter jujur bukanlah suatu proses yang instan dan dampaknya terlihat dalam waktu yang tidak segera. Selain itu, penggunaan media *monopoly accounting game* dalam proses

belajar mengajar merupakan bagian kecil dari model pendidikan karakter dalam konteks mikro. Sebagaimana yang disebutkan dalam kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa, bahwa pendidikan karakter dalam konteks mikro dibagi ke dalam empat pilar, yakni kegiatan belajar-mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk pengembangan budaya satuan pendidikan, kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstra kurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah dan masyarakat.

Walaupun peningkatan karakter jujur pada kelas eksperimen yang menggunakan media *monopoly accounting game* tergolong dalam kategori rendah, namun peningkatan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media *monopoly accounting game* sebesar 61,62%, sedangkan sisanya sebesar 38,38% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, penggunaan media *monopoly accounting game* juga sesuai dengan prinsip pengembangan pendidikan karakter (Kemdiknas, 2010) yaitu berkelanjutan, melalui semua mata pelajaran, nilai tidak diajarkan tetapi dikembangkan melalui proses belajar, dan proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan Listyarti (2012:32) yang mengatakan bahwa keberhasilan pendidikan ditentukan oleh media pembelajaran sebesar 65%, sedangkan guru, alat tulis dan meja kursi dalam kelas, buku pelajaran, fasilitas dan lingkungan, serta faktor lain sebesar 35%. Penelitian terdahulu mengenai manfaat penggunaan media *monopoly accounting game* dalam proses belajar mengajar diungkapkan oleh Knechel (1989). Menurut Knechel (1989:418) media permainan simulasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan media latihan standar. Penggunaan media *monopoly accounting game* dapat menghindarkan siswa dari berbuat kolusi dengan temannya mengenai penyelesaian transaksi jurnal umum. Selain itu, siswa tidak hanya melakukan transaksi tetapi juga berkompetisi dalam pengertian bisnis, sehingga perhatian peserta didik dapat lebih dilibatkan dan peserta didik lebih memahami hubungan antara kegiatan bisnis sebagai kesatuan entitas dengan hasil akuntansinya.

Berikutnya, pada pengujian hipotesis ke empat, didapatkan bahwa tingkat aktivitas belajar kelas eksperimen sesudah menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas kontrol sesudah menggunakan media latihan standar. Berdasarkan skor rata-rata tingkat aktivitas belajar, kelas eksperimen yang menggunakan media *monopoly accounting game* berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media latihan standar berada pada kategori sedang.

Lebih tingginya tingkat aktivitas belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* disebabkan oleh media tersebut yang memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung. Stimulus yang diberikan dalam bentuk media

ini kemudian mendapat respon yang positif dari peserta didik. Hal inilah yang kemudian menyebabkan tingkat aktivitas belajar peserta didik berada pada kategori tinggi.

Aktivitas belajar pada kelas eksperimen paling dominan dicirikan oleh kegiatan bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar mengajar (*oral activities*), mendiskusikan masalah yang dihadapi (*mental activities*) dalam satu kelompok, kegiatan permainan (*motor activities*), dan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar (*emotional activities*). Pada kelas kontrol yang menggunakan media latihan standar, tingkat aktivitas belajar berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan oleh media tersebut yang kurang memberikan stimulus terhadap tingkat aktivitas belajar peserta didik. Pada kelas kontrol yang menggunakan media latihan standar tidak terdapat kegiatan permainan, kurangnya kegiatan bekerjasama dengan teman dalam satu kelompok, dan kurang melibatkan sisi emosional peserta didik.

Penggunaan media yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa diungkapkan oleh Arsyad (2007:23-24) ketika memaparkan manfaat dari penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Salah satu manfaat tersebut adalah mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar. Sejalan dengan itu, Sadiman, dkk (1986:11) menyebutkan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegirahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penelitian terdahulu mengenai meningkatnya aktivitas belajar siswa setelah menggunakan media *monopoly accounting game* adalah penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Sukirno (2012). Hasil penelitiannya menyimpulkan terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa baik pada siklus I maupun pada siklus II. Sebelum menggunakan tipe STAD berbantu media monopoli aktivitas belajar siswa hanya 39,31% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 67,43% dan 88,06% pada siklus II.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka media *monopoly accounting game* sangat sesuai digunakan dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi. Hal ini disebabkan oleh karakteristik pelajaran akuntansi sendiri yang tidak hanya menekankan kepada pemahaman konsep tetapi juga bagaimana menerapkannya. Oleh karena itu menurut Raka Joni (dalam Sudjana dan Suwariyah, 2010:7) jenis metode yang sesuai dengan jenis aktivitas mental berupa menerapkan adalah pelatihan, diskusi, dan simulasi. Untuk merapakan metode tersebut diperlukan media yang tepat yang disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:8) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa

informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Metode latihan dengan menggunakan media *monopoly accounting game* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar dan karakter jujur peserta didik.

## V. KESIMPULAN

Secara umum dapat disimpulkan bahwa media *monopoly accounting game* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan karakter jujur peserta didik. Hal ini didasarkan kepada hasil pengolahan data, analisis, dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Kesimpulan secara khusus mengenai rumusan masalah dan hipotesis penelitian dapat dipaparkan berikut ini:

- 1) Terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah (*pre-test post-test*) mengikuti pembelajaran dengan media *monopoly accounting game*. Hal ini disebabkan oleh media tersebut yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran dengan melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum tanpa menyalin hasil pekerjaan temannya.
- 2) Tidak terdapat perbedaan pembentukan karakter jujur sebelum dan sesudah (*pre-test post-test*) mengikuti pembelajaran dengan media latihan standar. Hal ini disebabkan oleh media latihan standar tidak dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran bahkan cenderung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tindakan mencontek yaitu dengan menyalin hasil pekerjaan temannya dalam mencatat transaksi ke dalam jurnal umum.
- 3) Peningkatan karakter jujur pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media latihan standar. Walaupun peningkatan karakter jujur pada kelas eksperimen berada pada kategori rendah, namun peningkatan tersebut sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan media *monopoly accounting game*.
- 4) Tingkat aktivitas belajar kelas eksperimen sesudah menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas kontrol sesudah menggunakan media latihan standar. Hal ini disebabkan oleh media *monopoly accounting game* yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung, sehingga aktivitas belajar pada kelas eksperimen paling dominan dicirikan oleh kegiatan bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar mengajar (*oral activities*), mendiskusikan masalah yang dihadapi (*mental activities*) dalam satu kelompok, kegiatan permainan (*motor activities*), dan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar

(*emotional activities*). Sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat kegiatan permainan, kurangnya aktivitas kerjasama dengan teman dalam satu kelompok, dan kurangnya aktivitas yang melibatkan sisi emosional peserta didik.

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

- 1) Penggunaan media *monopoly accounting game* dalam penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan moral kejujuran, perasaan moral kejujuran, dan tindakan moral kejujuran. Walaupun berdasarkan hasil penelitian ini peningkatannya berada dalam kategori yang rendah, namun dapat digunakan sebagai media yang dapat membiasakan siswa untuk berbuat jujur khususnya dalam melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum.
- 2) Peningkatan komponen pembentukan karakter jujur masih relatif rendah, oleh karena itu diperlukan media atau metode lain yang dapat melengkapi penggunaan media *monopoly accounting game*, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan moral kejujuran, perasaan moral kejujuran, dan tindakan moral kejujuran secara serempak dengan peningkatan yang lebih tinggi.
- 3) Keterbatasan waktu menggunakan media *monopoly accounting game* sangat mempengaruhi aspek afektif nilai kejujuran. Oleh karena itu, bagi peneliti lain yang menekuni bidang ini, hendaknya penelitian dilakukan dalam waktu yang lebih lama dengan jumlah sampel yang lebih besar.
- 4) Mengingat pentingnya pembentukan karakter dalam proses belajar mengajar, diharapkan kepada seluruh guru dapat terus merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta ditujukan tidak hanya untuk pencapaian tujuan kognitif dan psikomotor, tetapi juga pada tujuan ranah afektif.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Wina Wanjaya. 1995. *Media Pendidikan (Suatu Pengantar)*. Bandung: IKIP Bandung.
- Ali, Muhammad. 1987. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Anitah, Sri dan Sumartini. (2007). *Strategi Pembelajaran Ekonomi dan Koperasi*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 1987. *Pengelolaan Materiil*. Jakarta: Prima Karya.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Azwar, Saifuddin. 1996. *Tes Prestasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2006. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Budiningasih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Balitbang Puskur. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa : Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Standar Kompetensi Mata Pelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Gerlach, Vernon dan Donald P. Ely. 1980. *Teaching and Media A Systematic Approach*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Julaeha, Eha. 2012. *Pengaruh Pembelajaran Sejarah dengan Peneladanan Biografi Pahlawan Terhadap Pengembangan Karakter Siswa. Penelitian tersebut merupakan studi quasi eksperimen terhadap siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Bandung*. Tesis Pendidikan Sejarah UPI Bandung : tidak diterbitkan.
- Kasim, Musliar. 2012. Wamendikbud : Guru tak Pahami Metode Pendidikan Karakter. *Republika* [online], Tersedia : <http://www.republika.co.id>. [26 Februari 2012]
- Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025. 2010. Pemerintah Republik Indonesia.
- Kesuma, D., Cipi Triandani dan Johar Permana. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktek di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Knechel, W.R. 1989. "Using a Business Simulation Game as a Substitute for a Practice Set". *Issues in Accounting Education*. **4**, (4), 411-424.
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Lie, Anita. (2010, 15 Januari). Mayoritas Guru Belum Terapkan Pendidikan Karakter. *Kompas* [online], Tersedia : <http://www.kompas.com> . [25 Februari 2012]
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- McMillan, James H, dan Sally Schumacher. 2001. *Research In Education: A Conceptual Introduction*. New York : Longman.
- Meltzer, D. 2002. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible "hidden variable" in diagnostic pretest scores*. *American Journal of Physics*. **70**, 1259-1268.

- Mulyasa, E. 2002. *Managemen Berbasis Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mursidin. 2011. *Moral Sumber Pendidikan*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nasution. 1995. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nurdin. 2008. *Kiat Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Pratisto, Arif. 2004. *Cara Mudah Mengatasi Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan dengan SPSS 12*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Punggul, Isman. 2011. *Metode Latihan Keterampilan/Drill*. Tersedia : <http://ismanpunggul.blogspot.com/metode-latihan-keterampilan-drill.html> [diakses 8 Maret 2013]
- Purwaningsih, Endang. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Akuntansi Berbasis Nilai Kejujuran (Studi Pada SMK Negeri 3 Pontianak Kalimantan Barat)*. Tesis Pendidikan Sejarah UPI Bandung : tidak diterbitkan.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung:Alfabeta
- Roestiyah, NK. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, Rahadjito. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung : CV. Alfabet.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Schmelkin, Gilbert, dan Silva. 2010. *Multidimensional Scaling of High School Students' Perception of Academic Dishonesty*. The University of North Carolina Press.
- Setiani, Ani. 2006. *Diktat Pengantar Perencanaan Pengajaran*. Bandung : FKIP UNPAS.
- Simanjuntak, dkk. 2010. *Peranan Pembelajaran Pemecahan Masalah Dalam Pembentukan Karakter Calon Guru. Prosiding Seminar Aktualisasi Pendidikan Karakter Bangsa*. Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Pascasarjana UPI: Widya Aksara Press.
- Sudarmanto, R.G. 2005. *Analisis Regresi Linier Ganda dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana dan Wari Suwariyah. 2010. *Model-model Mengajar CBSA*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Metode Pembelajaran*. Tersedia : <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/metode-pembelajaran/> [diakses 8 Maret 2013]
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, Nana. 2012. "Karakter Siswa akan Jadi Syarat Kelulusan". *Tribun Jabar* (19 Februari 2012).
- Suwanda, Dodo. 2008. Model Pembelajaran Monopoly Pakem. Tersedia : <http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-pakem/> [diakses 31 Maret 2013]
- Suwito, Umar, dkk. 2008. *Character Building*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Tanner-Lindquist. 1998. "Using Monopoly and Teams-Games-Tournaments in Accounting Education : a Cooperative Learning Teaching Resource". *Accounting Education*. 7 (2), 139-162.
- Tim Penyusun UPI. 2008. *Bahan Ajar PLPG Metodologi Pembelajaran Ekonomi*. Bandung : UPI.
- Widhiarso, Wahyu. 2011. *Uji Hipotesis Komparatif*. Manuscript. Yogyakarta. Retrieved from <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/membaca%20t-test.pdf> [diakses 5 Juni 2013]
- Widhiarso, Wahyu 2011. *Uji Normalitas*. Manuscript. Yogyakarta. Retrieved from <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/uji%20normalitas.pdf> [diakses 5 Juni 2013]
- Widhiarso, Wahyu 2011. *SPSS Untuk Psikologi*. Manuscript. Yogyakarta. Retrieved from <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/membaca%20Angka%20pada%20SPSS.pdf> [diakses 5 Juni 2013]
- Wulandari, Erma dan Sukirno. 2012. *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 Akutansi Indonesia*. X (2), 135-161.